

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman globalisasi ini, perkembangan teknologi sudah mencapai di era *society 5.0* yang telah memberikan perubahan dan pengaruh pada dunia pendidikan. Dalam kehidupan, kemajuan teknologi tidak dapat kita hindari karena, kemajuan teknologi berjalan seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Didalam sistem pendidikan, teknologi memiliki peran yang penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, dengan adanya teknologi manusia dapat belajar tentang gejala dan fakta alam serta bagaimana penerapan ilmu pengetahuan tersebut (Maritsa, Salsabila, Wafiq, Anindya, & Ma'shum, 2021, p. 92). Teknologi dalam bidang pendidikan memberikan ide mengenai perkembangan media pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pendidik dalam mengimplementasikan produk media pembelajaran masih belum menyentuh pada kearifan lokal daerah setempat. Menurut Keraf (Jupri, 2019, p. 9) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah sebuah ilmu pengetahuan, adat kebiasaan, keyakinan atau kepercayaan, dan etika moral yang dapat membimbing manusia bersikap serta berperilaku yang baik dalam menjalankan kehidupan. Pembelajaran dengan berbasis kearifan lokal harus dipraktekkan dan dilaksanakan secara menyeluruh dalam lingkup nasional, baik itu di lingkup perkotaan maupun lingkup pedesaan.

Salah satu kota di Indonesia yang memiliki kebudayaan yang beragam ialah Kota Palembang. Kearifan lokal Kota Palembang memiliki keanekaragaman yang dapat mencuri perhatian warga negara maupun warga asing untuk mengetahui lebih mendalam mengenai kearifan lokal yang dimiliki Kota Palembang. Menurut Alimin (Destiana, Misdalina, & Nurhasana, 2022, p. 1148) menyatakan bahwa Kota Palembang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, yang terdiri dari rumah adat limas, tarian tradisional (tari tanggai, tari tenun songket, tari gending sriwijaya, dan sebagainya), pakaian adat, lagu daerah (cup mak ilang, pempek lenjer, ya saman, dan sebagainya), dan makanan khas (pempek, tekwan, model, mie celor dan sebagainya).

Kearifan lokal daerah setempat dapat dikenalkan pendidik melalui proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran ialah interaksi yang terjadi antara guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat tercapai. Didalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan, karena guru dan peserta didik harus saling berinteraksi untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, pokok bahasan mengenai kearifan lokal masih menjadi konsep yang belum dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru yaitu memadukan materi pembelajaran dengan kearifan lokal pada mata pelajaran tertentu, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik dalam memahami konsep kearifan lokal

daerahnya sendiri. Alasan tersebut juga didukung oleh hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di tiga Sekolah Dasar yang berlokasi di Kota Palembang.

Peneliti telah melakukan kegiatan observasi dan wawancara di tiga sekolah yaitu di SD Negeri 25 Palembang, SD Negeri 6 Palembang, dan SD Negeri 19 Palembang. Adapun hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 25 Palembang, pada hari Selasa, tanggal 15 Oktober 2024, dengan Ibu Umi Nurhasanah, S.Pd selaku wali kelas IV, terdapat permasalahan yang ditemukan, yaitu: 1) Peserta didik sering merasa bosan dan tidak tertib saat proses pembelajaran sehingga membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif, 2) Guru sudah pernah menerapkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas namun media tersebut masih bersifat monoton, 3) Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru sering menggunakan buku siswa dan media video pembelajaran dari youtube saja, 4) Pembelajaran dikelas belum dikaitkan dengan kearifan lokal, dan 5) Peserta didik tidak mengetahui apa saja keunikan maupun ciri khas dari daerahnya sendiri.

Sementara itu, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 6 Palembang, pada hari Rabu, tanggal 16 Oktober 2024, dengan Ibu Marezhag Salsabilla, S.Pd., Gr selaku wali kelas IV, terdapat permasalahan yang ditemukan, yaitu: 1) Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran akibat dari proses pembelajaran yang kurang menarik, 2) Guru lebih senang menggunakan media gambar dan media nyata dalam proses pembelajaran, 3) Guru sudah pernah menerapkan media pembelajaran interaktif tetapi media tersebut tidak terlalu efektif

dalam penerapannya, 4) Banyaknya peserta didik yang menyukai hal-hal yang berbau kekorea-koreaan seperti dance dan lagu-lagu K-Pop ataupun lagu-lagu luar negeri, dan 5) Kurangnya kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal.

Kemudian, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 19 Palembang, pada hari Kamis, tanggal 17 Oktober 2024, dengan Ibu Meita Dewi, S.Pd selaku wali kelas IV, terdapat permasalahan yang ditemukan, yaitu: 1) Peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas, 2) Media pembelajaran yang sering digunakan guru berupa media alat peraga dan video pembelajaran dari youtube saja, 3) Guru pernah menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dikelas tetapi hasilnya belum maksimal, 4) Pembelajaran dikelas belum dikaitkan dengan kearifan lokal, 5) Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai budaya daerahnya sendiri akibat dari pengaruh budaya luar, dan 6) Rendahnya rasa nasionalisme peserta didik terhadap tanah air.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan di tiga sekolah tersebut terdapat *urgensi* mengapa perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran interaktif yang berbasis pada kearifan lokal yaitu, karena media pembelajaran interaktif yang sudah pernah diterapkan oleh guru sudah baik, tetapi masih belum efektif digunakan, media interaktif yang digunakan masih bersifat monoton saja sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dengan media tersebut. Maka dari itu masih terdapat banyak perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif. Selanjutnya terlihat kurangnya kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal daerahnya sendiri, rendahnya rasa nasionalisme peserta didik

terhadap tanah air, dan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai keunikan maupun ciri khas budayanya sendiri.

Maka dari itu dengan dikembangkannya lagi sebuah media pembelajaran interaktif yang berbasis pada kearifan lokal, diharapkan dengan melakukan perbaikan dan pengembangan terhadap media interaktif tersebut, dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan rasa cinta tanah air bagi peserta didik, menumbuhkan rasa nasionalisme bagi peserta didik terhadap tanah air dan menambah wawasan peserta didik mengenai keunikan maupun ciri khas dari budaya daerahnya sendiri, serta dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik disekolah.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran perlu yang namanya media pembelajaran, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai penunjuang pelaksanaan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Adapun (Pagarra , Syawaluddin, Krismanto, & Sayidiman, 2022, p. 11) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik yang dijadikan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Dalam penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan minat dan karakteristik peserta didik. Adapun jenis-jenis media pembelajaran diantaranya media audio, media visual, media audio-visual, multimedia, dan media realita.

Salah satu kategori dari multimedia ialah multimedia interaktif, (Fikri & Madona, 2018, p. 25) menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur media lainnya seperti teks, gambar, video, audio dan grafis secara sistematis, yang dapat membangun interaksi dua arah antara pengguna dengan media.

Media pembelajaran interaktif banyak jenisnya, diantaranya media pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis metode pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dan sebagainya. Adapun penelitian yang relevan dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal ialah terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Riska Andriani, Abdul Aziz Hunaifi, Rian Damariswara (2024), yang dimana hasil dari penelitian dan pengembangan produk media *Flipbook* Digital berbasis kearifan lokal Kediri untuk kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dengan hasil presentase validasi media sebesar 90%, dan hasil presentase validasi materi sebesar 80%. Media *Flipbook* Digital berbasis kearifan lokal Kediri juga dinyatakan sangat praktis dengan hasil presentase respon guru pada uji coba terbatas sebesar 94% dan hasil presentase respon guru pada uji coba luas sebesar 92%. Selanjutnya media *Flipbook* Digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan efektif setelah dilakukan uji coba terbatas dengan presentase 80% hasil *posttest* tuntas dan dalam uji coba luas dengan presentase 88% hasil *posttest* tuntas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* Digital berbasis kearifan lokal Kediri dapat dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan efektif untuk digunakan.

Selain itu, penelitian yang relevan dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu Setia Ningrum, Arjudin, Aisa Nikmah Rahmatih, Nurul Kemala Dewi (2024), yang dimana hasil dari penelitian dan pengembangan produk media *Pop-Up Book* berbasis kearifan lokal Suku Sasak untuk siswa kelas V SDN 2 Kuranji sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung berdasarkan hasil uji validasi media sebesar 86%, hasil uji validasi materi sebesar 96%, kemudian respon guru sebesar 98% dan evaluasi peserta didik sebesar 77%. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat praktis untuk diterapkan dan hasil keseluruhan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media sangat efektif untuk digunakan.

Berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan yang telah ada, maka peneliti melanjutkan *research* tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang pada Materi Kekayaan Budaya di SD Negeri 6 Palembang" dengan kebaruan pada media pembelajaran interaktif yang berbasis pada kearifan lokal Kota Palembang. Adapun materi kearifan lokal yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran ini diambil dari kekayaan budaya yang ada di Kota Palembang yang meliputi: rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, senjata tradisional, lagu daerah, alat musik tradisional, adat istiadat, kria ragam, dan makanan khas. Adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif dan membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman mengenai kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya keaktifan peserta didik: Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik, dan peserta didik sering merasa bosan selama proses pembelajaran sehingga kelas menjadi kurang kondusif.
2. Minimnya penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran: Guru belum mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran, rendahnya pemahaman peserta didik tentang keunikan maupun ciri khas budaya daerahnya sendiri, dan kurangnya kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal, serta rendahnya rasa nasionalisme.
3. Kurangnya efektivitas media pembelajaran: Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat monoton, seperti media gambar, alat peraga, video dari youtube, dan media pembelajaran interaktif yang belum maksimal penerapannya.
4. Pengaruh budaya luar: Banyak peserta didik lebih tertarik pada budaya luar, seperti budaya K-Pop dan lagu-lagu internasional dibandingkan dengan budaya lokal.
5. Keterbatasan guru dalam pengembangan media pembelajaran: Guru lebih cenderung menggunakan media yang sudah ada, seperti buku siswa dan video dari internet, tanpa berinovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

6. Rendahnya motivasi belajar peserta didik: Peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena media dan metode yang digunakan kurang variatif dan tidak relevan dengan kebutuhan mereka.
7. Kebutuhan akan media pembelajaran berbasis kearifan lokal: Terdapat urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal dan nasionalisme peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Aspek jenis media pembelajaran: media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang mengintegrasikan elemen: teks, gambar, video, hiasan berwarna serta bergerak, dan interaksi dua arah melalui fitur kuis.
2. Aspek pembelajaran: Mata pelajaran yang digunakan ialah IPAS. Pada BAB 6 "Indonesiaku Kaya Budaya". Topik B "Kekayaan Budaya Indonesia" berbasis kearifan lokal Kota Palembang yang meliputi: Rumah adat, seni tarian, pakaian adat, senjata tradisional, lagu daerah, alat musik, adat istiadat, kria ragam, dan makanan khas.
3. Aspek subjek penelitian: Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV.B di SD Negeri 6 Palembang.
4. Tujuan media: Media pembelajaran interaktif dirancang untuk membantu guru dalam mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif dan

membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman mengenai kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri.

5. Batasan pengembangan media: Pengembangan media menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan langkah yang disederhanakan, dan mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru SD.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang pada materi kekayaan budaya kelas IV di SD Negeri 6 Palembang?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang pada materi kekayaan budaya kelas IV di SD Negeri 6 Palembang?
3. Bagaimana tingkat keefektifan yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang pada materi kekayaan budaya kelas IV di SD Negeri 6 Palembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan tujuan pengembangan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang pada materi kekayaan budaya kelas IV di SD Negeri 6 Palembang.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang pada materi kekayaan budaya kelas IV di SD Negeri 6 Palembang.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang pada materi kekayaan budaya kelas IV di SD Negeri 6 Palembang.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan dapat mendukung proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik ialah diharapkan melalui media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang ini, peserta didik menjadi lebih tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran dan dapat lebih mengenal kearifan lokal yang ada di Kota Palembang.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru ialah agar guru dapat menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif yang lebih efektif digunakan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan lebih maksimal.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah ialah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang.

4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti ialah sebagai pemahaman dan pengalaman baru dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang pada materi kekayaan budaya kelas IV di SD Negeri 6 Palembang. Adapun spesifikasi produknya yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif ini termasuk ke dalam jenis multimedia, yang menggunakan teknologi digital seperti laptop, speaker dan proyektor dalam penerapannya.
2. Media pembelajaran interaktif ini di desain menggunakan aplikasi canva dan aplikasi website genially, serta dikemas dalam bentuk *power point* berupa link yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang ini memadukan berbagai unsur seperti: teks, gambar, video pembelajaran, tanda-tanda yang dapat di klik dan hiasan-hiasan berwarna serta bergerak yang dapat menarik perhatian peserta didik.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang ini memiliki berbagai halaman seperti cover, menu, informasi umum modul ajar (Identitas umum dan Kompetensi), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis, informasi pengembang dan petunjuk penggunaan.