

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah berkembang sangat pesat, membuka peluang bagi peningkatan kualitas pendidikan yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Penerapan teknologi tidak hanya mampu menarik minat siswa tetapi juga mendorong semangat belajar peserta didik menjadi lebih tinggi (Miasari et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga dapat diimplementasikan dalam bidang pendidikan. Pendidikan memegang peran kunci dalam meningkatkan kualitas hidup dan menciptakan masa depan yang lebih baik.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu setiap individu mengembangkan potensi peserta didik melalui proses belajar yang terarah (Mahmudatun, 2017). Selain memberikan pengetahuan, pendidikan juga membentuk keterampilan dan sikap yang dibutuhkan agar seseorang dapat menghadapi berbagai tantangan dalam hidup (Darsyah, 2023). Dalam situasi pembelajaran yang ideal, pemanfaatan teknologi secara maksimal menjadi salah satu upaya strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Khususnya pada materi yang berkaitan dengan keragaman budaya daerah, integrasi media digital dapat berperan penting dalam membantu peserta didik mengenali, memahami, serta menghargai keberagaman budaya lokal secara lebih komprehensif. Melalui pendekatan ini, pencapaian

tujuan pembelajaran tidak hanya terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga mencakup penguatan sikap apresiatif terhadap nilai-nilai budaya bangsa.

Sayangnya, di lapangan masih banyak proses pembelajaran yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi secara optimal, seperti yang terjadi di SDN Kraton 1 kelas V. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada hari Selasa, tanggal 7 Januari 2025, diketahui bahwa terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi keragaman budaya daerah pada mata pelajaran IPAS semester 2. Guru mengungkapkan bahwa salah satu tantangan terbesar adalah menentukan media pembelajaran yang efektif, terutama karena materi ini membutuhkan pemahaman yang mendalam. Pemahaman mendalam dalam konteks keragaman budaya daerah berarti peserta didik tidak hanya mengenal nama dan bentuknya, tetapi juga memahami makna, nilai-nilai, serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat kegiatan wawancara berlangsung, guru mengungkapkan bahwa ketiadaan media pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian materi mengakibatkan proses belajar mengajar kurang efektif dan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi terbatas. Guru merasa kesulitan mencari media pembelajaran yang sesuai untuk menjelaskan keanekaragaman budaya daerah.

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Meling et al., 2019). Keberadaan media pembelajaran yang tepat akan membantu menyajikan materi secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat lebih fokus dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa adanya media yang

mendukung, pembelajaran cenderung hanya bersifat verbal, yang menyebabkan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep penting karena materi tidak tersampaikan secara konkret dan terstruktur. Hal tersebut terbukti bahwa hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS kelas V pada tahun sebelumnya menunjukkan banyak yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang ditetapkan dengan nilai minimum sebesar 70. Berdasarkan dokumen nilai guru diketahui bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP terdapat 66% dan peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP terdapat 34%. Hal tersebut menandakan perlunya perbaikan dalam strategi pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 10 Januari 2025 dapat diketahui bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan aktivitas pembelajaran berlangsung secara konvensional tanpa dukungan visual atau interaktif yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik. Selain itu, media digital sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam pembelajaran juga belum digunakan secara optimal. Guru juga tidak memfasilitasi keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga proses belajar bersifat pasif dan kurang menarik. Ketidakhadiran media pembelajaran berdampak pada rendahnya perhatian dan partisipasi peserta didik selama proses berlangsung. Peserta didik terlihat kurang antusias dan

menunjukkan kesulitan dalam mempertahankan fokus sepanjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat ditemukan permasalahan utama terkait minimnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam penyampaian materi keragaman budaya daerah. Guru mengalami kesulitan dalam menentukan media yang tepat sehingga proses pembelajaran masih berjalan tanpa adanya dukungan media visual maupun interaktif. Kondisi ini menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi kurang mendalam, di mana peserta didik hanya mengenal aspek dasar tanpa memahami makna, nilai, serta relevansi keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterlibatan peserta didik selama pembelajaran cenderung pasif, dengan rendahnya tingkat perhatian dan partisipasi yang berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik melalui penyebaran angket, diketahui bahwa seluruh peserta didik dengan jumlah 20 orang telah memiliki perangkat gawai dan 87% mengungkapkan pernah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika mencapai 40%, IPAS 20%, dan Bahasa Indonesia 30%. Namun, dalam pembelajaran tersebut, penggunaan media digital belum pernah diterapkan. Selain itu, 97% peserta didik menyatakan bahwa peserta didik menyukai penggunaan media dalam proses pembelajaran. Sebanyak 89% peserta didik menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang disertai dengan gambar. Namun, peserta didik juga mengungkapkan bahwa selama ini penggunaan media masih terbatas pada penyajian materi dalam bentuk *PowerPoint*, sehingga belum sepenuhnya dimanfaatkan secara interaktif.

Melalui temuan-temuan tersebut, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran digital yang tidak hanya dapat menyajikan materi secara statis, tetapi juga memungkinkan interaksi antara peserta didik dan konten pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anderson dan Krathwohl yang mengemukakan bahwa penggunaan media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kompetensi peserta didik, khususnya dalam aspek pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis, melalui penyajian materi yang lebih bervariasi dan menarik. Sementara itu, menurut Johnson integrasi media digital ke dalam pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan, yaitu sebesar 35% lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Siti Aisyah et al., 2025). Selain itu, pembelajaran tentang pengenalan keragaman budaya di sekolah dasar merupakan langkah strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang inklusif, toleran, dan mencintai keberagaman. Pemahaman terhadap perbedaan budaya sejak dini tidak hanya memperkuat identitas kebangsaan, tetapi juga mencegah munculnya sikap diskriminatif serta membangun lingkungan pembelajaran yang harmonis dan berwawasan multicultural (Saputra et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media digital yang sesuai dalam proses pembelajaran keragaman budaya tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan sikap apresiatif dan partisipatif terhadap keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia.

Salah satu *platform* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital adalah *Quizizz*, yang memiliki fitur integrasi antara slide presentasi dan kuis interaktif dalam satu platform. Dengan fitur ini, guru dapat menyampaikan

materi secara lebih sistematis dan interaktif, sementara peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu oleh Wuriyana & Rosyidi (2022) mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan. Namun, penelitian pengembangan tersebut dilakukan pada siswa kelas IV materi Keindahan Keanekaragaman Budaya, sehingga belum ada penelitian pengembangan pada materi Keragaman Budaya Daerah khususnya daerah Bangkalan. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis kuis interaktif yang mudah digunakan oleh pendidik, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik (REndah Sugiharti, 2022). Selain itu, fitur-fitur yang tersedia dalam *Quizizz* memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan lebih menarik dan variatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Beberapa fitur yang tersedia dalam *Quizizz* yang mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah slide presentasi yang memungkinkan guru menyampaikan materi sebelum memberikan kuis. Selain itu, aplikasi ini memiliki fitur hitung mundur yang membantu siswa lebih disiplin dalam mengerjakan soal, tampilan *meme* unik sebagai *respons* terhadap jawaban yang kurang tepat, serta sistem penghargaan acak bagi siswa yang menjawab benar, dilengkapi dengan peringkat otomatis yang memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan soal dengan lebih cepat, akurat, dan teliti (Humairoh, 2023).

Pengembangan media pembelajaran digital yang diberi nama *Budayaqu*, yang dibuat melalui platform *Quizizz*, diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan perhatian serta minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPAS materi keragaman budaya daerah menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Pada pembelajaran ini, materi keragaman budaya daerah yang akan dikenalkan antara lain: (1) Tanean Lanjhang, yaitu pola permukiman khas (2) Tajin Sobih, makanan tradisional khas daerah yang memiliki nilai budaya. Dengan memadukan keragaman budaya tersebut dalam pembelajaran digital yang interaktif, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami dan menghargai kekayaan budaya daerahnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran digital dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERINTEGRASI KERAGAMAN BUDAYA DAERAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN KRATON 1”**

1.2 Rumusan Masalah

Menurut Nieveen (1999), dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik, terdapat tiga aspek utama yang perlu diperhatikan, yaitu aspek validitas (*validity*), aspek kepraktisan (*practicality*), dan aspek keefektifan (*effectiveness*). Berdasarkan ketiga aspek tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran digital terintegrasi keragaman budaya daerah terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kraton 1 Bangkalan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran digital terintegrasi keragaman budaya daerah terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kraton 1 Bangkalan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran digital terintegrasi keragaman budaya daerah terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kraton 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran digital terintegrasi keragaman budaya daerah terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kraton 1 Bangkalan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital terintegrasi keragaman budaya daerah terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kraton 1 Bangkalan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran digital terintegrasi keragaman budaya daerah terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kraton 1 Bangkalan.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran digital terintegrasi keragaman budaya daerah untuk peserta didik kelas V SDN Kraton 1. Spesifikasi produknya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran digital terintegrasi keragaman budaya daerah dikembangkan untuk mata Pelajaran IPAS semester genap kelas V SD/MI.
2. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk presentasi digital yang terdiri dari *slide* berisi materi, gambar, audio, dan kuis interaktif yang dapat diakses melalui *quizizz*.
3. Tampilan dibuat semenarik mungkin dengan warna dan ikon yang sesuai dengan tema budaya daerah, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
4. Guru dapat membagikan *link* akses kepada peserta didik yang dapat dibuka melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, *tablet*, atau *smartphone* tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

1. Media pembelajaran digital ini hanya dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, komputer, *tablet*, atau *smartphone*.
2. Media pembelajaran digital ini hanya dapat digunakan secara optimal jika tersedia koneksi internet yang stabil, karena *Quizizz* merupakan *platform* berbasis daring. Apabila jaringan internet lemah atau tidak tersedia, akses terhadap kuis dan fitur interaktif menjadi terbatas.
3. Pada penelitian ini, keragaman budaya yang dipilih yaitu: *Tanèyan Lanjhang* dan *Tajin Sobih*. Pemilihan kedua budaya tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran, yaitu peserta didik

memahami keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebinekaan berdasarkan pemahamannya terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya. Selain itu, budaya tersebut dipilih karena berasal dari lingkungan sekitar peserta didik, yakni wilayah Kabupaten Bangkalan, sehingga diharapkan lebih relevan, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.6.1 Bagi sekolah

Penelitian ini akan memberikan saran masukan positif bagi SDN Kraton 1 dalam meningkatkan inovasi pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar.

1.6.2 Bagi guru

Penelitian ini menghasilkan inovasi pembelajaran terutama dalam hal media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan pengalaman baru dalam menggunakan teknologi pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

1.6.3 Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk memahami materi keragaman budaya daerah pada mata Pelajaran IPAS khususnya siswa kelas V dengan lebih mudah, menyenangkan, dan tidak membosankan.

1.6.4 Bagi peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan media

pembelajaran berbasis digital serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital.

1.7 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mencakup berbagai benda maupun lingkungan sekitar yang berguna dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran digital merupakan sarana yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi ajar secara lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Media ini dirancang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan informasi serta mendukung peserta didik dalam memahami materi dengan lebih efektif dan menyenangkan.
3. *Quizizz* merupakan sebuah *platform* pembelajaran berbasis kuis interaktif yang mudah digunakan oleh pendidik, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.
4. Keragaman budaya merupakan perbedaan yang dimiliki oleh kelompok masyarakat dalam hal adat istiadat, bahasa, pakaian, makanan, rumah, tarian, dan tradisi lainnya. Dalam konteks pendidikan dasar, keragaman budaya dipelajari agar peserta didik memahami bahwa setiap daerah memiliki ciri khas yang berbeda, dan perbedaan tersebut merupakan kekayaan bangsa yang perlu dihargai, dijaga, serta dijadikan dasar untuk hidup rukun dalam keberagaman.