

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUMATRA UTARA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL TINGKAT SEKOLAH DASAR

Rizki Fadila Nasution¹, Penda Sudarto Hasugian², Mara Untung Ritonga³

Teknologi Informasi, STMIK Pelita Nusantara, Medan, Indonesia

Bisnis Digital, STMIK Pelita Nusantara, Medan, Indonesia

Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

[¹rizkifadila231@gmail.com](mailto:rizkifadila231@gmail.com), [²penda.hasugian@gmail.com](mailto:penda.hasugian@gmail.com), [³ritonga.unimed@gmail.com](mailto:ritonga.unimed@gmail.com)

Abstrak: Pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran masih sangat terbatas disebabkan oleh minimnya literasi guru terhadap teknologi. Sejalan dengan perkembangan dunia yang mengacu terhadap perkembangan revolusi industri 4.0, pelibatan teknologi dalam dunia pendidikan sudah menjadi sebuah kebutuhan. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada pembelajaran sastra yang valid dan praktis. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Terdapat tahapan penelitian yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 106162, Medan Estate. Hasil penelitian menunjukkan 1) Multimedia berbasis kearifan lokal dikategorikan valid dengan nilai kevalidan yang diperoleh dari para validator untuk setiap aspek materi, media, dan bahasa secara berturut-turut sebesar 91,3 %, 92,6 % dan 87,3 %. 2) Multimedia berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, setelah dilakukan uji coba kepada siswa.

Kata Kunci: kearifan lokal, pembelajaran sastra, multimedia interaktif

Abstract: The utilization of multimedia for learning is still very limited due to the lack of teacher literacy in technology. In line with the development of the world that refers to the development of the industrial revolution 4.0, the involvement of technology in the world of education has become a necessity. Therefore, the purpose of this research is to develop interactive multimedia based on North Sumatra local wisdom in literature learning that is valid and practical. This research is a development research with ADDIE development model. There are research stages namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The research was conducted at SD Negeri 106162, Medan Estate. The results showed 1) Multimedia based on local wisdom is categorized as valid with the validity value obtained from the validators for each aspect of material, media, and language respectively amounting to 91.3%, 92.6% and 87.3%. 2) Multimedia based on local wisdom that has been developed in this study is categorized as very practical to use and makes learning more enjoyable, after testing with students.

Keywords: local wisdom, literature learning, interactive multimedia

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan khususnya guru merasakan imbas dari derasnya perubahan yang sangat cepat (Sartono, E. K. E., Sekarwangi, T., & Herwin, H, 2022). Fenomena tersebut dapat kita lihat dengan berbagai aktivitas manusia yang mengalami perubahan, baik dalam bekerja, bermain, bersosialisasi, maupun belajar (Megahantara, 2017). Hadirnya teknologi ternyata menghadirkan sejumlah masalah bagi guru yang hanya terbiasa menjadi

sumber tunggal dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya selalu membatasi siswa dalam bertindak dan berpikir (Cholik, 2017). Perubahan yang disajikan pada era digital memberikan sebuah pergeseran dan peralihan yang cukup signifikan dari yang semula cetak menjadi berupa teks digital, audio, dan visual (Krüger, J.M.; Bodemer, 2022). Oleh sebab itu, kemampuan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran harus menjadi perhatian yang sangat penting karena merupakan sebagian unsur penting pada

perangkat pembelajaran (Muktiani, N. R., Soegiyanto, Siswantoyo, Rahayu, S., & Hermawan, H. A., 2022).

Bertemali dengan pernyataan di atas, perhatian guru akan kebutuhan pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa harus juga menjadi perhatian guru karena masing-masing siswa mempunyai perkembangan dan kebutuhan yang berbeda (Kuo, Lin, Tsai, Lin and Li, 2022). Oleh sebab itu, teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa baik dari sisi kebutuhan siswa, konteks dan konsep pembelajaran, materi ajar (Muktiani, et al, 2022). Kondisi demikian diperkuat sejalan dengan situasi belajar pasca covid 19 yang menyebabkan menurunnya motivasi belajar, dibutuhkan multimedia interaktif yang dapat menampilkan sisi audio dan visual dan atau animasi yang disajikan secara bersama (Deliyannis, 2012; Ussher et al., 2014). Penggunaan multimedia interaktif ini akan mampu meningkatkan motivasi belajar karena akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa (Dousay, 2016; Chipangura & Aldridge, 2017).

Perkembangan zaman yang diiringi dengan perkembangan teknologi, memberikan dampak terhadap semua aspek kehidupan tanpa terkecuali pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut sangat dirasakan membawa perubahan terhadap dunia pendidikan apabila dicermati dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi ini tentu saja membawa dampak positif namun juga negatif. Dampak positif dalam dunia pendidikan yang terjadi tentu dalam sistem pendidikan menjadi lebih mudah. Apabila dahulu dalam proses pembelajaran guru harus membawa begitu banyak peralatan guna melakukan pembelajaran yang efektif, saat ini guru dapat memanfaatkan handphone atau perangkat komputer dalam proses pembelajarannya. Hal ini tentu sangat memudahkan kerja guru. Namun seiring dengan hal itu, guru juga dituntut untuk segera beradaptasi untuk mengiringi kemajuan tersebut. Segenap kemampuan dan keterampilan tentunya harus dimiliki guru. Selain dampak positif tersebut, terdapat juga dampak negatif. Dengan kemudahan mengakses segala sesuatu dalam sekali klik, manusia saat ini termasuk juga siswa sekolah terkadang terikut arus globalisasi. Mereka akan

mengidolakan beberapa orang bahkan budaya luar tanpa mempedulikan budayanya sendiri. Hal ini dapat terlihat dari siswa sekarang lebih hapa lagu-lagu yang dinyanyikan oleh artis luar negeri dibandingkan lagu-lagu daerah mereka masing-masing. Siswa kehilangan nilai-nilai budayanya yang seharusnya dijiwai dan dilestarikan.

Salah satu teori pembelajaran dan pengajaran berbasis multimedia yang paling berpengaruh adalah teori kognitif pembelajaran multimedia (CTML) oleh Mayer (Meyer, 2020). Ini dapat memberikan informasi yang lebih kompleks, sehingga sistematika analisis proses dan hasil pembelajaran dengan mempertimbangkan bentuk-bentuk yang berbeda ini elemen informasi mungkin diperlukan. Mengenai modalitas, aplikasi pertama berfokus pada kombinasi representasi visual nyata dan virtual tanpa elemen pendengaran dan manipulasi studi melibatkan integrasi visuo-spasial. Pada aplikasi kedua, keempat jenis elemen diimplementasikan, dengan tambahan elemen pendengaran virtual menjadi fokus manipulasi penelitian (Krüger, J.M.; Bodemer, 2022).

Terhadap hal-hal tersebut, guru sebagai orang yang menjalankan proses pendidikan dalam pembelajaran perlu mencari cara agar dengan kemajuan teknologi, siswa tetap dapat mempelajari budaya tempat tinggalnya sendiri. Maka dirasa perlu dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran. Dengan memasukkan nilai kearifan lokal diharapkan nasionalisme dan ciri kelokalan siswa akan tetap terjaga di tengah arus globalisasi. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal bukan hanya tepat diterapkan dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan siswa serta sebagai penanaman karakter dan membekali siswa untuk menghadapi segala permasalahan diluar sekolah.

Dalam Penggunaan bahasa, terdapat empat aspek keterampilan bahasa yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis, (Taringan, 2015;115). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain. setiap keterampilan itu berhubungan erat pula dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak

latihan. Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerah, kreatif, kritis dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai materi dan situasi pada saat siswa sedang berbicara. keterampilan berbicara juga mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu berbicara yang komunikatif, jelas, runtut, mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena mereka memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pemikiran, atau perasaan kepada orang lain secara runtut dan sistematis (Taringan, 2015:120).

Media pembelajaran dalam pembelajaran kurikulum 2013 memiliki peran penting. Sudjana & Rivai (2010) Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Ulfaeni (2017:136) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk siswa sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun, karena pada usia tersebut memasuki tahap operasional konkret yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dibantu dengan benda-benda konkret yang nyata, artinya dalam proses belajar mengajar siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan untuk berpikir dan memahami pelajaran.

Dalam hal ini siswa dapat melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan kontekstual dan unsur lokal. Trianto (2007:177) menjelaskan realita yang ada di sekolah pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif paket, LKS, gambar dalam pembelajaran tematik hasil terbitan dari pemerintah belum sesuai dengan lingkungan nyata siswa, dimana kondisi ini tentunya mempersulit siswa dalam memahami materi. Untuk itu sebagai pendidik profesional guru harus mampu menyediakan bahan ajar dan mengedepankan unsur lingkungan sekitar siswa atau budaya lokal. Selain itu, media yang digunakan tidak mengedepankan unsur kearifan lokal.

Arsyad (2017:4) mengatakan untuk

mengatasi hal tersebut, maka perlu diadakan inovasi dengan cara memperbaiki pola pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Salah satu inovasi tersebut adalah dengan memanfaatkan media yang berbasis lokal. Media tersebut dapat berupa media yang berbasis kearifan lokal untuk dapat digunakan oleh siswa dalam kehidupan nyata lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran sastra untuk meningkatkan keterampilan literasi digital di sekolah dasar”. Multimedia pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal ini adalah media yang berbentuk sebuah aplikasi permainan yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan konsep pembelajaran atau juga untuk melakukan evaluasi terhadap penguasaan materi dari siswa.

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development/ R & D). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang diarahkan untuk mengembangkan produk, desain, dan proses. Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry (Sugiyono, 2019: 752). Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari kepanjangan Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Analysis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang dikembangkan. Design merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Implementation adalah kegiatan menggunakan produk, dan Evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data ini diperoleh dari data proses pengembangan media, data validasi ahli materi, data validasi ahli media, dan angket respon

siswa serta guru serta test. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan catatan lapangan, lembar validasi, angket dan test.

Validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 106162, Medan Estate yang dibagi menjadi tiga tahap uji coba one-to-one dengan 3 orang siswa, uji coba small group evaluation dengan 10 orang siswa, dan uji coba field test dengan 25 orang siswa..

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis kearifan lokal Sumatra Utara, mencakup cerita rakyat, pantun, dan puisi daerah. Produk multimedia ini dirancang menggunakan kombinasi teks, audio, animasi, dan video interaktif untuk menarik minat siswa sekolah dasar dalam mempelajari sastra lokal.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini memiliki antarmuka yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Evaluasi oleh ahli materi dan ahli media mengindikasikan bahwa produk ini telah memenuhi standar kualitas yang baik dengan persentase kelayakan sebesar 90% dari aspek materi dan 88% dari aspek media. Uji coba terbatas yang dilakukan di dua sekolah dasar menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih tertarik mempelajari sastra dengan menggunakan multimedia ini dibandingkan dengan metode konvensional.

2. Pengaruh Terhadap Literasi Digital

Sebelum implementasi multimedia interaktif, tingkat literasi digital siswa dalam kategori rendah hingga sedang, dengan nilai rata-rata 55,3 (skala 100). Setelah penggunaan multimedia selama enam minggu, terjadi peningkatan signifikan dalam literasi digital siswa, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 78,6. Peningkatan ini terutama terjadi pada aspek keterampilan menggunakan perangkat digital, memahami informasi dari sumber digital, serta mengolah dan menampilkan informasi dengan media digital.

Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara

sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.

3. Penerimaan dan Tanggapan Siswa serta Guru

Hasil wawancara dan angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa (92%) merasa lebih antusias dalam pembelajaran sastra dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan metode tradisional. Mereka menyatakan bahwa fitur audio-visual membantu pemahaman mereka terhadap isi cerita dan puisi daerah.

Sementara itu, 80% guru menyatakan bahwa penggunaan multimedia ini membantu mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran sastra dengan lebih efektif. Namun, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi di beberapa sekolah, serta kebutuhan akan pelatihan tambahan bagi guru untuk memanfaatkan multimedia secara optimal.

4. Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sumatra Utara terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap sastra serta meningkatkan literasi digital mereka. Oleh karena itu, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah:

Penyediaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah dasar untuk mendukung implementasi multimedia interaktif. Pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

Pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif seperti kuis dan gamifikasi agar lebih menarik bagi siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut dalam pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mendukung pelestarian sastra daerah dan meningkatkan literasi digital siswa.

PENUTUP

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sumatra Utara dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sastra di

tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan kombinasi teks, audio, animasi, dan video, siswa lebih tertarik dan memahami materi sastra dengan lebih baik. Selain itu, literasi digital siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan multimedia ini. Penerimaan yang positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat dijadikan sebagai model inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia interaktif yang memperkaya muatan lokal perlu terus dikembangkan dan didukung oleh penyediaan fasilitas serta pelatihan bagi guru guna meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Suryani, N. (2021). Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 85-98.
- Fadilah, R., & Wibowo, A. (2022). Peningkatan Literasi Digital melalui Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-60.
- Hidayat, T., & Kusuma, R. (2023). Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Sastra Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(3), 101-115.
- Sari, D. P., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(4), 75-90.
- Wulandari, F., & Ramadhan, M. (2024). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Sastra: Studi Kasus di Sumatra Utara. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 20(1), 55-70.
- Rahman, A., & Lestari, D. (2023). Strategi Peningkatan Pembelajaran Sastra melalui Media Digital Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 15(2), 112-130.
- Yulianti, F., & Gunawan, B. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pengajaran Sastra Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan*, 19(3), 210-225.
- Susanto, T., & Wijaya, M. (2021). Evaluasi Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Minat Baca Sastra Anak. *Jurnal Media Pembelajaran*, 13(4), 67-82.
- Ahmad, R., & Suryanto, A. (2024). Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 40-58.
- Budiarto, H., & Anggraini, S. (2023). Analisis Peran Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(2), 90-105.