

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BUDAYA LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh: Silsylvia

Email : silsylvia.2111070067@mail.darmajaya.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif sebagai sarana memperkenalkan budaya Lampung kepada siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas 5 di SD Xaverius 1 Bandar Lampung. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap budaya lokal dan dominasi budaya asing menjadi latar belakang utama dari perancangan ini. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuisioner. Hasil dari perancangan ini berupa media pembelajaran digital berbentuk aplikasi interaktif yang menampilkan materi tentang pakaian adat, makanan khas, dan kesenian dari budaya Lampung. Aplikasi ini dilengkapi dengan visual ilustratif, animasi, dan audio yang menarik, serta dirancang dengan antarmuka yang ramah anak agar mudah digunakan oleh siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dan meningkatkan antusiasme mereka dalam mempelajari budaya daerah. Media ini juga dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Diharapkan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa siswi sekolah dasar terhadap budaya lokal.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Budaya Lampung, Sekolah Dasar

ABSTRACT

DESIGNING INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON LAMPUNG CULTURE TO ENHANCE UNDERSTANDING AMONG ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By:

SILSYLIA

E-mail: silsylia.2111070067@mail.darmajaya.ac.id

This study aims to design interactive learning media as a tool to introduce Lampung culture to elementary school students, particularly fifth-grade students at SD Xaverius 1 Bandar Lampung. The project was motivated by students' limited knowledge of local culture and the growing influence of foreign cultural elements. A qualitative research approach was employed, involving observation, interviews, and questionnaires for data collection. The result of this design was a digital learning application that presents cultural materials on traditional clothing, culinary heritage, and performing arts from Lampung. The application incorporates illustrative visuals, animations, and engaging audio, supported by a child-friendly interface to ensure ease of use and accessibility for students. Trial results indicated that the interactive media significantly improved students' comprehension of the learning material and increased their enthusiasm for studying local culture. Furthermore, the media proved effective in enhancing student engagement throughout the learning process. This study concludes that the implementation of interactive learning media could serve as an innovative educational strategy to strengthen students' understanding and appreciation of local culture, thereby supporting character education and cultural preservation at the elementary school level.

Keywords: Learning Media, Interactive, Lampung Culture, Elementary School

