

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kepulauan yang berada di kawasan Asia Tenggara dan dilintasi oleh garis khatulistiwa. Terdiri dari 17.504 pulau, baik yang berukuran besar maupun kecil, sekitar 6.000 di antaranya belum berpenghuni. Posisi geografis ini menjadikan Indonesia beriklim tropis. Keberagaman budaya di Indonesia tercermin dari lebih dari 300 kelompok etnis yang tersebar di berbagai wilayah. Setiap etnis memiliki budaya yang unik dan telah berkembang selama berabad-abad, dengan pengaruh dari berbagai kebudayaan luar seperti India, Arab, Tiongkok, dan Eropa, serta budaya lokal seperti Melayu.

Keanekaragaman budaya di Indonesia tidak hanya tercermin dari ragam bahasa yang digunakan, tetapi juga dari kekayaan seni dan tradisi yang dimiliki oleh tiap-tiap daerah. Setiap wilayah memiliki identitas budaya yang khas, seperti lagu daerah, alat musik tradisional, rumah adat, serta pakaian adat. Keberagaman ini merupakan bagian dari struktur sosial dan sistem kepercayaan masyarakat yang mencakup unsur seni, pengetahuan, dan keyakinan. Nilai-nilai tersebut diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. (Made Antara & Made Vairagya Yogantari, 2018).

Menurut situs Gramedia, Budaya merupakan hasil dari cara hidup suatu kelompok masyarakat yang terbentuk secara kolektif dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya mencakup berbagai unsur penting seperti pengetahuan, kepercayaan, seni, norma moral, hukum, adat, serta keterampilan yang dimiliki oleh anggota masyarakat. Adapun budaya daerah adalah bentuk kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di suatu wilayah tertentu, yang mencerminkan karakteristik khas suatu komunitas, baik dalam hal tradisi, nilai-nilai, maupun pola hidup masyarakat setempat

Budaya Lampung merupakan kekayaan warisan daerah yang tercermin dalam adat istiadat, pakaian adat, dan kesenian seperti Kain Tapis dan Siger. Masyarakat Lampung, baik *Pepadun* (pedalaman) maupun *Saibatin* (pesisir), memiliki perbedaan dalam adat dan budayanya. Perbedaan utama antara

masyarakat *Pepadun* dan *Saibatin* terletak pada sistem pemberian gelar keadatangannya. Masyarakat *Saibatin* meneruskan garis kerajaan dari keturunan raja yang asli, sedangkan masyarakat *Pepadun* memberikan gelar adat kepada seseorang yang memegang kekuasaan atau memiliki kedudukan di suatu daerah (Dinas Pariwisata Lampung Barat dalam Stiawati & Syafruddin Yusuf, 2017). Perbedaan ini memengaruhi adat istiadat, tradisi, dan budaya yang dijalani, termasuk dalam kerajinan tenun (Redintan Justin & Kasmana, 2020).

Dilansir dari situs Indonesiakaya.com, Provinsi Lampung dikenal memiliki beragam kekayaan budaya seperti makanan khas, pakaian adat, dan kesenian seperti Kain Tapis dan Siger Lampung. Pakaian Adat Lampung dibagi menjadi 2, yaitu pakaian adat *Saibatin* yang didominasi dengan warna merah dan memiliki siger dengan tujuh lekukan, sedangkan pakaian adat *Pepadun* berwarna putih dan menggunakan siger dengan sembilan lekukan. Semua elemen ini menunjukkan kekayaan budaya dan identitas masyarakat Lampung yang beragam namun tetap harmonis.

Siger merupakan salah satu benda penting dalam upacara adat masyarakat Lampung. Benda ini berbentuk mahkota berwarna emas dengan desain yang khas dan sarat makna budaya. Selain itu, Lampung juga memiliki kain tradisional bernama Tapis, yaitu kain tenun berbahan dasar benang kapas yang dihiasi motif khas dari benang emas atau perak, dibuat dengan teknik tradisional. Sebagai salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan budaya, Lampung dihuni oleh berbagai kelompok etnis seperti masyarakat asli Lampung, Jawa, Sunda, Minangkabau, Bali, Tionghoa, Melayu, dan lainnya. Keberagaman ini turut memengaruhi perhatian masyarakat terhadap budaya lokal, yang saat ini cenderung menurun. Salah satu penyebabnya adalah pengaruh globalisasi yang menggeser minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap warisan budaya daerah.

Menurut Hani Giantry Putri (2023), seiring dengan perkembangan zaman, minat generasi muda untuk mempelajari budaya Lampung semakin menurun. Kondisi ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan modernisasi, di mana anak-anak muda lebih tertarik untuk menghabiskan waktu dengan gawai dan media sosial yang beragam. Selain itu, banyak dari mereka lebih memilih

mengikuti tren gaya hidup, penampilan, serta budaya asing, khususnya budaya Barat. Jika hal ini terus berlangsung, dikhawatirkan generasi muda akan semakin jauh dari nilai-nilai adat dan budaya Indonesia, bahkan bisa melupakan budaya daerah mereka sendiri. Dampak yang lebih serius, budaya Indonesia berpotensi punah karena tidak ada generasi penerus yang memahami dan melestarikannya (Hani Giantry Putri, 2023).

Globalisasi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku siswa sekolah dasar. Salah satu dampaknya adalah kecenderungan siswa yang lebih menyukai budaya asing dibandingkan budaya lokal. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terhadap keberlangsungan budaya Indonesia, karena dapat menyebabkan menurunnya rasa nasionalisme, melemahnya nilai kekeluargaan, serta perubahan gaya hidup masyarakat yang semakin terpengaruh oleh budaya Barat (Amini et al., 2020).

Dari kutipan di atas bisa kita lihat bahwa nyatanya dampak Salah satu dampak yang paling nyata adalah berkurangnya perhatian anak terhadap budaya lokal, karena mereka lebih tertarik pada budaya luar yang lebih populer dan mudah diakses melalui media sosial, film, game, dan internet. Akibatnya, banyak anak tidak mengenal makanan khas, kesenian, bahasa daerah, maupun pakaian tradisional dari daerah asalnya sendiri. Misalnya, anak-anak lebih hafal karakter animasi asing daripada tokoh-tokoh cerita rakyat lokal. Selain itu, globalisasi juga menyebabkan pergeseran nilai dan gaya hidup, di mana anak-anak mulai meniru gaya hidup individualistik dan konsumtif yang tidak sesuai dengan nilai-nilai gotong royong dan kebersamaan dalam budaya lokal. Hal ini berpotensi memudarkan rasa kebanggaan terhadap budaya sendiri dan mengurangi semangat untuk melestarikannya.

Fifit Firmadani (2020) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang banyak dimanfaatkan adalah komputer, yang berperan sebagai alat dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Melalui pemanfaatan teknologi ini, materi pembelajaran budaya dapat disajikan secara visual dan atraktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami serta meningkatkan minat mereka

terhadap budaya lokal. Selain itu, kemunculan media digital juga memberikan berbagai kemudahan dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi budaya yang membutuhkan visualisasi yang kuat.

Menurut A. Suryanti et al. (2021), multimedia interaktif merupakan bentuk media yang dirancang secara visual dan fungsional untuk menyampaikan informasi secara efektif serta memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan tampilan. Jenis media ini banyak digunakan di berbagai bidang, seperti pembelajaran, hiburan, bisnis, periklanan, hingga produksi film. Dalam dunia pendidikan, multimedia interaktif mampu membantu penyampaian materi agar lebih jelas, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta merangsang keterlibatan siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Oleh karena itu, multimedia interaktif dianggap sebagai salah satu solusi alternatif yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan kombinasi berbagai elemen seperti teks, gambar, video, animasi, dan suara yang disampaikan melalui perangkat elektronik seperti komputer. Penggunaan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat penguasaan konsep yang diajarkan. Dalam konteks pengenalan budaya Lampung, pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi sarana edukatif yang efektif bagi siswa sekolah dasar. Media ini dapat berupa aplikasi multimedia, permainan edukatif, atau modul digital yang dirancang untuk menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan. Melalui tampilan visual yang menarik, dukungan audio, serta animasi interaktif, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi budaya dan memiliki minat yang lebih tinggi terhadap warisan budaya lokal.

Sekolah Dasar Xaverius 1 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di Jalan Hasanudin No.25 Telukbetung, Bandarlampung. Sekolah ini didirikan pada tahun 1930. SD Xaverius 1 Bandar Lampung ini bangun dengan tujuan untuk memajukan dunia pendidikan. Penulis menjadikan objek studi kasus dalam kegiatan penelitian yang dapat di contohkan sebagai dampak permasalahan yang muncul akibat pengaruh

globalisasi, terutama pada anak-anak sekolah dasar yang duduk di bangku kelas 5.

Pengaruh globalisasi tampak nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa, mulai dari gaya berpakaian, penggunaan bahasa asing secara berlebihan, hingga perubahan pola interaksi sosial yang cenderung individualistik. Akses yang semakin mudah terhadap internet, media sosial, dan konten global melalui gadget juga mempercepat proses mempelajari nilai-nilai asing yang belum tentu selaras dengan nilai-nilai budaya lokal dan karakter bangsa.

Berdasarkan observasi yang secara langsung dengan metode wawancara dan pengisian kuisioner yang dilakukan ke beberapa siswa sekolah dasar banyak yang belum mengetahui budaya daerah Lampung. Permasalahan yang penulis dapatkan pada siswa-siswi SD Xaverius 1 Bandar Lampung disebabkan karena kurangnya media yang mendukung untuk mempelajari budaya lokal, dan juga banyak anak-anak yang lebih tertarik dengan budaya luar dari pada budaya lokal.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan perancangan dengan judul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BUDAYA LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR”, dengan adanya media pembelajaran ini designer memiliki kesempatan untuk menyampaikan tentang budaya Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan anak-anak terkait kebudayaan daerah Lampung di SD Xaverius 1 khususnya dikelas 5.
2. Perlunya pembuatan media interaktif sebagai media informasi budaya Lampung untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang budaya daerah.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, penulis menyimpulkan rumusan masalah yang ada pada perancangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran yang interaktif?
2. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman budaya lampung untuk anak-anak siswa sekolah dasar menggunakan media pembelajaran yang menarik?

1.4 Batasan Lingkup Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan di atas, batasan lingkup perancangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran interaktif Budaya Lampung hanya mencakup pakaian adat Lampung (saibatin), makanan khas, dan kesdian dari daerah Lampung.
2. Media pembelajaran interaktif ini berbasis aplikasi di *android mobile* dan komputer dengan tampilan visual dan audio

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan Batasan lingkup perancangan di atas, maka tujuan dari Perancangan Media Pembelajaran Interaktif adalah sebagai sarana memperkenalkan Budaya Lampung kepada anak-anak Sekolah Dasar Xaverius 1 terutama siswa siswi kelas 5.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Mahasiswa

Meningkatkan pemahaman mengenai perancangan media pembelajaran interaktif yang efektif serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama studi.

1.6.2 Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber referensi bagi mahasiswa yang sedang menyusun tugas akhir, khususnya dalam bidang perancangan media pembelajaran interaktif.

1.6.3 Bagi Lembaga

Mengembangkan lingkungan belajar yang kondusif untuk mengoptimalkan pemahaman dan penguasaan materi secara efektif, serta memperkaya pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran tentang Budaya Lampung untuk anak-anak Sekolah Dasar.