

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan Indonesia adalah seluruh kebudayaan negara, kebudayaan setempat, maupun kebudayaan asing yang telah ada di Indonesia sebelum Indonesia merdeka pada tahun 1945. Budaya Indonesia dapat juga diartikan bahwa Indonesia memiliki beragam suku bangsa dan budaya yang beragam seperti tarian daerah, pakaian adat, dan rumah adat. Budaya atau kebudayaan berasal dari istilah dalam bahasa Sanskerta, yaitu "buddayah" yang merupakan bentuk jamak dari kata "buddhi" (budi atau akal) dan diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia (Baharuddin, 2017). Dalam bahasa Inggris kebudayaan dikenal sebagai "culture," yang berasal dari kata Latin "colere" yang berarti mengolah atau mengerjakan. Istilah ini juga dapat diartikan sebagai pengolahan tanah atau pertanian. Selain itu, kata "culture" kadangkala diterjemahkan menjadi "kultur" dalam bahasa Indonesia (Wita, 2016).

Budaya dipandang sebagai hasil cipta dan kehendak masyarakat yang telah ada sejak lama serta diwariskan secara turun-temurun. Kebudayaan berfungsi sebagai pedoman hidup dalam suatu kelompok masyarakat dan dijadikan acuan dalam berperilaku atau bertindak, sehingga kebudayaan cenderung menjadi warna atau tradisi yang diteruskan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat (Ritzer, 2013). Kebudayaan terdiri dari beberapa komponen, yaitu: pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan serta kebiasaan hidup yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, kebudayaan menjadi hal yang sangat penting dan selalu terikat erat dengan masyarakat. Namun, tantangan terbesar yang dihadapi oleh kebudayaan saat ini adalah pertumbuhan teknologi yang sangat pesat yang mendorong kebudayaan lokal seperti kerajinan, bahasa, adat istiadat, dan seni tradisional menghadapi ancaman kepunahan.

Keanekaragaman, nilai kebudayaan asli Indonesia, dan rasa cinta tanah air di kalangan generasi muda saat ini terancam oleh perkembangan zaman dan era

globalisasi. (Nuraini et al., 2023). Terutama keanekaragaman bahasa di wilayah Lampung semakin mengalami penurunan dan hampir punah. Banyaknya penduduk transmigrasi yang tinggal di Provinsi Lampung dan tetap mempertahankan budaya, gaya hidup, dan bahasa asli mereka sehingga bahasa dan budaya Lampung menjadi punah dari wilayahnya sendiri. Akibatnya, masyarakat suku asli Lampung merasa canggung untuk menggunakan bahasa Lampung dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi tantangan bagi keberlangsungan budaya dan bahasa Lampung itu sendiri (Hartono et al., 2016).

Penggunaan bahasa Lampung mengalami penurunan terutama di generasi muda. Jumlah orang yang menggunakan bahasa Lampung semakin sedikit akibat kemajuan teknologi, pengaruh budaya asing, serta perubahan gaya hidup (Prasanti dan Dewi, 2020). Bahasa Lampung kini hanya digunakan oleh para tetua adat di perkampungan, orang-orang bersuku Lampung, atau hanya digunakan dalam acara-acara adat. Jarang sekali kita mendengar orang yang tinggal di wilayah perkotaan di Lampung menggunakan bahasa Lampung pada saat berkomunikasi di tempat-tempat umum. Salah satu faktor yang menyebabkan budaya lokal dilupakan dimasa sekarang adalah kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan mewarisi kebudayaannya sendiri (Nahak, 2019).

Dilansir dari (www.mediaindonesia.com) Kepala Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, Imam Budi Utomo menyebutkan, berdasarkan data long form Sensus Penduduk Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 menunjukkan bahwa hanya sekitar 60% generasi muda yang masih menggunakan bahasa daerahnya, baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Keengganhan memakai bahasa daerah itu karena berbagai alasan, misalnya merasa tidak keren, tidak memiliki prestise, kampungan, dan sebagainya.

Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap budaya Lampung dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Salah satu faktor utama adalah terbatasnya ketersediaan buku teks serta sumber belajar lain yang secara khusus membahas budaya Lampung secara komprehensif. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak memperoleh informasi yang memadai dan bervariasi terkait kekayaan budaya daerahnya. Selain itu, pengaruh budaya luar daerah maupun luar

negeri yang lebih dominan di media massa dan media sosial turut berkontribusi dalam menurunnya minat peserta didik terhadap budaya lokal. Budaya luar yang dianggap lebih modern dan cenderung lebih disukai dibandingkan dengan budaya daerah, sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran nilai dalam preferensi budaya generasi muda. Faktor lainnya adalah kurangnya peran serta keluarga dalam mengenalkan dan melestarikan budaya Lampung di lingkungan rumah. Ketidakhadiran budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari memberikan dampak rendahnya penanaman nilai-nilai budaya kepada anak sejak usia dini.

Dilansir dari (www.Antaranews.com) berdasarkan data yang dirilis oleh BPS dan Kantor Bahasa Provinsi Lampung pada tahun 2023, jumlah penutur aktif Bahasa Lampung kini hanya sekitar 6.250 orang, tersebar di 15 kabupaten dan kota di Provinsi Lampung. Angka ini sangat kecil jika dibandingkan dengan total populasi provinsi yang mencapai jutaan jiwa. Lebih lanjut, Desi Ari Pressanti selaku kepala kantor bahasa provinsi lampung menyatakan bahwa Bahasa Lampung saat ini berada dalam kondisi "rentan" artinya masih ada penutur aktif, namun frekuensi penggunaan dalam kehidupan sehari-hari sangat rendah. Situasi ini menandakan bahwa keberlangsungan Bahasa Lampung sebagai bagian dari identitas budaya daerah berada dalam kondisi yang mengkhawatirkan dan membutuhkan langkah pelestarian yang lebih serius dan terencana.

Pada era globalisasi manusia sangat bergantung terhadap teknologi, termasuk saat proses pembelajaran. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan pada proses pembelajaran. Menurut (Effendi, 2019) aplikasi dan adaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu keharusan yang dilakukan dalam menghadapi tantangan perubahan di era globalisasi, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran. Meskipun teknologi sangat berpengaruh memberikan dampak negatif, namun juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas komunikasi serta interaksi antara pengajar dan murid dalam proses belajar-mengajar di lingkungan sekolah. Media pembelajaran memegang peran yang sangat esensial dan tak tergantikan dalam proses pendidikan

di sekolah. Kehadirannya sebagai bagian yang tak terpisahkan menjadikannya elemen kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif.

Media yang terbentuk dari hasil gabungan teknologi menghadirkan inovasi dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media yang dikendalikan melalui komputer. Melalui eksplorasi media, terbuka peluang baru untuk pembelajaran yang kreatif dan dinamis, memberikan tantangan dan kesempatan kepada siswa untuk memahami serta menguasai materi secara lebih menarik dan mendalam. Kemajuan pesat dalam teknologi digital memberikan dampak besar pada sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membuka pintu bagi pengalaman belajar yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan secara lebih mendalam bagi peserta didik.

Menurut (Mulyani, 2021) Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran baik sebagai sarana untuk mengakses informasi maupun sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran maupun penggerjaan tugas. Menurut hasil penelitian (Anam, 2021) mengatakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital membantu untuk menghidupkan suasana di kelas agar terjadinya komunikasi dan diskusi yang aktif, memudahkan guru menyampaikan materi dan mudah dipahami juga oleh siswanya, serta memberikan dimensi pembelajaran yang lebih menarik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pada era digitalisasi pembelajaran di sekolah harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Saat ini penggunaan media pembelajaran sudah harus menggunakan media yang inovatif dan menarik minat belajar siswa. Maka dari itu tenaga pendidik atau guru dituntut untuk memiliki keterampilan digital, guru harus memahami dan menguasai teknologi. Menurut Astuti (2017) minat belajar siswa ini akan mempengaruhi tindakan dan perilaku dalam terjadinya proses belajar.

Minat belajar merupakan aspek yang relatif mudah berubah yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor (Harefa, Tafanoo, dan Hidar, 2020). Fungsi minat belajar dalam proses belajar adalah sebagai sebuah semangat dan kekuatan yang dapat mendorong siswa agar mau mengikuti kegiatan belajar sehingga dapat mencapai sebuah prestasi belajar. Berkaitan dengan kegiatan yang berhubungan

dengan menumbuh kembangkan minat tersebut tentu ada banyak faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang dapat mempengaruhi minat diantaranya adalah kemampuan guru melakukan strategi atau metode mengajar dan bahan ajar yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Asra dan Sumiati (2012) bahwa “Upaya membangkitkan minat itu diantaranya dapat dilakukan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan yang bersifat praktis”.

Multimedia mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik sehingga dapat mempengaruhi daya pikir siswa dan dapat memberikan sebuah masukan untuk media tersebut (Nopriyanti & Sudira, 2015; Prasetyo & Prasojo, 2016). Secara konseptual bahwa multimedia mempresentasikan dua unsur yaitu teks (lisan atau tercetak) dan gambar (ilustrasi, foto, animasi, atau video) (Praditya, 2019; Prasetyo & Prasojo, 2016). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Erwin & Yarmis, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran tematik telah valid (isi media sesuai kurikulum, desain dan layout menarik, kemudahan pengoperasian, bahasa mudah dipahami siswa, serta penyajian jelas sesuai karakteristik siswa), praktis (isi dan tujuan yang jelas, mudah dibaca, tampilan menarik, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran), serta efektif (dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa). Penelitian lain juga dilakukan oleh (R. Gita Ardhy Nugraha, 2016) media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memberikan kemenarikan bagi siswa dan manfaat keefektifitasan pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan menumbuhkan interaksi positif berupa timbulnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Sekolah dasar merupakan fase yang tepat dalam proses pembentukan karakter dan nilai budaya siswa. Proses ini penting karena budaya adalah elemen vital dalam pembentukan siswa dan memahami warisan budaya mereka dapat memperkaya pengalaman belajar (Panjaitan et al., 2014). Dengan adanya budaya siswa menjadi lebih terhubung dengan materi pembelajaran dan lebih memahami relevansinya dalam konteks kehidupan sehari-hari dan juga membantu siswa mengembangkan rasa memiliki terhadap budayanya, memupuk rasa bangga terhadap budayanya, serta menghargai keberagaman budaya dalam masyarakat. Selain itu, budaya juga

dapat mengajarkan siswa tentang nilai-nilai, tradisi, dan norma-norma sosial yang ada (Setyaningrum, 2018).

Untuk mencari bukti dari permasalahan diatas, penulis mencari data objek sekolah dasar yang memiliki permasalahan tersebut, MIN 9 Bandar Lampung merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah negeri yang dijadikan sebagai data objek penulis dalam kegiatan penelitian. MIN 9 Bandar Lampung terletak di Jl. Tamin, No 36, Sukajawa Baru, Tanjung karang Barat, Bandar Lampung. Data informasi yang telah didapati melalui wawancara dengan ibu Nurmala selaku guru bahasa lampung di MIN 9 Bandar lampung dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif.

Beberapa permasalahan yang penulis dapati pada MIN 9 Bandar Lampung yaitu Guru masih menggunakan metode atau model pembelajaran berupa papan kosakata yang terbuat dari kertas karton dan terdapat gambar atau visual untuk anak kelas 1–2 agar mereka mudah memahami kosakata, Siswa lebih memerhatikan guru saat mengajar jika guru menggunakan metode atau model pembelajaran berupa video terutama pada anak kelas 6, Siswa merasa kurang paham jika guru tidak menggunakan contoh ketika dalam proses mengajar, Siswa kelas 3-6 masih menggunakan buku cetak namun tampilan didalamnya terlihat monoton seperti banyaknya tulisan sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan, dan terkadang guru menggunakan *internet* sebagai metode pembelajaran seperti mencari kosakata di *google* atau menonton video cerita rakyat lampung di *youtube*.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan multimedia interaktif merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan adanya media pembelajaran interaktif tidak hanya dapat meningkatkan minat siswa, tetapi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pengetahuan dalam kegiatan mengajar kepada siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, penulis menyimpulkan rumusan masalah yang ada pada perancangan ini yaitu sebagai berikut "Bagaimana perancangan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya lampung?"

1.3. Identifikasi Masalah

Dari rumusan masalah diatas penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada pada perancangan ini, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman dan minat anak dengan budaya lampung di MIN 9 Bandar Lampung.
2. Media pembelajaran yang masih bersifat konvensional tanpa dukungan media yang inovatif.

1.4. Batasan lingkup Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas terdapat beberapa batasan masalah dalam laporan ini antara lain yaitu:

1. Merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa aplikasi *mobile* dan komputer dengan visual dan audio.
2. Perancangan ini membahas aspek budaya lampung seperti pakaian adat, hewan khas lampung, makanan khas lampung, dan rumah adat.

1.5. Tujuan Perancangan

Dari Batasan lingkup perancangan di atas, maka penulis menentukan tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Mahasiswa

Perancangan ini memberikan manfaat bagi mahasiswa yaitu menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial dan kepedulian terhadap pelestarian budaya lokal melalui inovasi teknologi pendidikan.

1.6.2 Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat menambah referensi bagi mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang ingin melakukan perancangan maupun penelitian.

1.6.3 Bagi Lembaga

Penulis berharap agar Perancangan ini dapat membantu dalam proses pembelajaran dengan menyediakan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.