

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar

Munjiatun¹, Muhammad Fendrik², Neni Hermita³, Syahrilfuddin⁴, Ningrum Melihayatri⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau

email:munjiatun@lecturer.unri.ac.id¹muhhammad.fendrik@lecturer.unri.ac.id²neni.hermita@lecturer.unri.ac.id³syahrilfuddin@lecturer.unri.ac.id⁴ningrum.melihayatri@lecturer.unri.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Dengan bentuk penelitian *preexperimental designs* dan menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Skor *N-gain* adalah **0,8299**, yang berarti $> 0,7$. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas berada dalam kategori **TINGGI**. Skor *N-gain* dalam bentuk persentase adalah **82,9915%**, yang berarti > 76 . Oleh karena itu, hasilnya diinterpretasikan sebagai **EFEKTIF**. Adanya peningkatan tersebut karena penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sudah sukses dilaksanakan pada kelas eksperimen. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi yang diimplementasikan dengan bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Dan paling terutama dapat menambah wawasan siswa mengenai budaya lokal setempat dan mengajarkan mereka mengenal budaya lokal daerah tempat tinggal siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, kearifan lokal, interaktif

1. PENDAHULUAN

Berbicara soal kualitas pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa. Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa belajar. Mengajar adalah mengkomunikasikan sesuatu kepada seseorang atau sekelompok orang dengan maksud agar mereka mengetahui atau mengerti apa yang diajarkan oleh guru kepadanya (Ginting et al., 2024; Kurniawati & Ahmad, 2018; Nur, 2021). Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya (Arifin, 2017; Ma'rifah, 2018; Oktiani, 2017). Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metoda, (4) alat/media dan, (5) evaluasi (Ritonga & Rambe, 2022). Karena pembelajaran merupakan suatu system maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektivitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Terkait hal tersebut Carpenter dan Dale

mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para siswa. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar.

Etnopedagogi adalah praktik pendidikan berbasis kearifan lokal di berbagai bidang seperti kedokteran, seni bela diri, lingkungan, pertanian, ekonomi, pemerintahan, sistem penanggulangan, dan lainnya. Kearifan lokal layak dijadikan dasar pendidikan dan peradaban (Noviana et al., 2014). Kearifan lokal mencakup berbagai aspek seperti nilai, norma, tradisi, keyakinan, mitos, ritual, adat istiadat, seni, karya sastra, simbol, dan aturan yang menjadi pedoman kehidupan dalam masyarakat (Iksan et al., 2023). Perlu adanya keinginan guru dalam memaksimalkan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal sehingga generasi bangsa tidak hanya mengenal dunia luar saja, namun lingkungan sekitar tempat tinggalnya juga di kenal oleh siswa.

Salah satu cara mengenalkan siswa terhadap kearifan lokal melalui pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Selain itu dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam media pembelajaran yang dibuat oleh guru berarti mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan, dengan memastikan bahwa nilai-nilai dan tradisi setempat terus diteruskan dan dihargai oleh generasi mendatang.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Dengan bentuk penelitian preexperimental designs dan menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV di SDN 02 Pasir Ringgit, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas IV A dengan jumlah 27 siswa. Teknik pengumpul data menggunakan angket. Efektivitas melalui perhitungan perbedaan antara skor pretest dan posttest atau skor gain memungkinkan peneliti untuk menentukan apakah penggunaan atau penerapan metode tertentu dapat dikatakan efektif. Uji skor N-gain dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan: *Skor Ideal* adalah skor maksimum (tertinggi) yang dapat dicapai.

Kategori Skor N-Gain	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer (dalam Zalni et al., 2022)

Klasifikasi skor N-gain dalam bentuk persentase (%) dapat merujuk pada tabel berikut:

Kategori Efektivitas Skor N-Gain	
Percentage (%)	Description
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

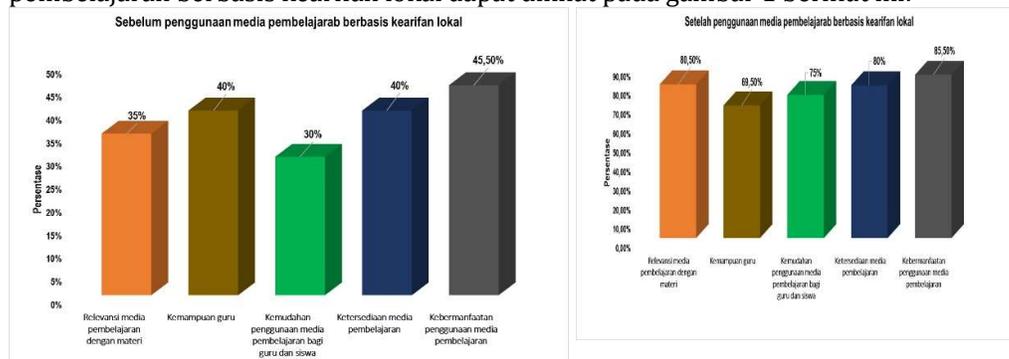
Sumber:Hake, R, 1999

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menggunakan media pembelajaran di dalam kelas ada beberapa tahapan yang guru lakukan yaitu:

1. Mengikuti workshop pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Riau yang diadakan oleh tim pengabdian dari FKIP Universitas Riau. Materi pertama yaitu media pembelajaran interaktif. Tujuan dari materi ini memberikan pengetahuan kepada guru tentang media pembelajaran interaktif. Kemudian materi kedua fokus merancang rencana pembelajaran dan media pembelajaran interaktif yang berisikan kearifan lokal sebagai pelestarian budaya dan mengintegrasikan kearifan lokal dalam rencana pembelajaran.
2. Praktik membuat media pembelajaran yang diadakan juga oleh tim pengabdian dari FKIP Universitas Riau. dimana guru membuat yang dimana guru membuat rencana pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal, memilih kearifan lokal yang sesuai dengan materi, dan membuat media pembelajaran.
3. Mengimplementasikan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Riau yang telah dirancang dan diselesaikan.

Setelah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV di SDN 02 Pasir ringgit, hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal

Gambar 1 menjelaskan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran mendapatkan rata-rata 38,1 dengan kategori rendah. Kemudian setelah penggunaan media pembelajaran diperoleh rata-rata 78,1 dengan kategori sedang. Kemudian dari data pre test dan post test ini maka diperoleh hasil spss mengenai efektivitas. Dapat dilihat sebagai berikut:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	27	.68	1.00	.8299	.07358
Ngain_Persen	27	68.35	100.00	82.9915	7.35754
Valid N (listwise)	27				

- **Skor N-gain adalah 0,8299**, yang berarti $> 0,7$. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas berada dalam kategori **TINGGI**.
- **Skor N-gain dalam bentuk persentase adalah 82,9915%**, yang berarti > 76 . Oleh karena itu, hasilnya diinterpretasikan sebagai **EFEKTIF**.

Adanya peningkatan tersebut karena penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sudah sukses dilaksanakan pada kelas eksperimen. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi yang diimplementasikan dengan bertanya kepada

guru mengenai materi yang kurang dipahami. Dan paling terutama dapat menambah wawasan siswa mengenai budaya lokal setempat dan mengajarkan mereka mengenal budaya lokal daerah tempat tinggal siswa.

Dengan adanya peningkatan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Indriyani, 2019) yaitu pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

KESIMPULAN

Skor N-gain adalah 0,8299, yang berarti $> 0,7$. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas berada dalam kategori **TINGGI**. **Skor N-gain dalam bentuk persentase adalah 82,9915%**, yang berarti > 76 . Oleh karena itu, hasilnya diinterpretasikan sebagai **EFEKTIF**. Adanya peningkatan tersebut karena penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sudah sukses dilaksanakan pada kelas eksperimen. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi yang diimplementasikan dengan bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Dan paling terutama dapat menambah wawasan siswa mengenai budaya lokal setempat dan mengajarkan mereka mengenal budaya lokal daerah tempat tinggal siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih kepada DIPA LPPM Universitas Riau 2024 yang telah memberikan dukungan finansial. Kami juga menghargai seluruh peserta pelatihan yang berpartisipasi aktif dan antusias. Terima kasih juga kami sampaikan kepada tim pengabdian yang telah bekerja keras dalam merancang dan melaksanakan kegiatan ini. Selain itu, kami mengapresiasi semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan bantuan dan dukungan yang sangat berarti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, H. Z. (2017). Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia Karena Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), 53-79.
- Ginting, R. F., Anggraini, R., & Zamzami, T. (2024). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Nashr Al-Islam: Jurnal Kajian Literatur Islam*, 06(3), 243-257.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Iksan, M. H., Yulianti, M., & Fakhriyah, P. (2023). Artikel Review : Analisis Nilai Kearifan Lokal yang ada di Indonesia dan Implementasinya dalam Pembelajaran Biologi. *Prosiding SEMNAS BIO 2023 UIN Raden Fatah Palembang*, 20, 1119-1128.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Kurniawati, W., & Ahmad, M. (2018). Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 215-219.

- Ma'rifah, S. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Noviana, E., Erlisnawati, & Bakri, R. M. (2014). Pola Pembelajaran Pendidikan IPS Berbasis Kearifan Lokal, Sekolah Dasar. *Jurnal Primary*, 3(1), 15–22.
- Nur, M. (2021). Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Aplikasi. *Pedagogia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 1–5.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Ritonga, S., & Rambe, R. N. (2022). Penggunaan Media Big Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1266–1272. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3129>
- Zalni, T. Y., Arsih, F., Zulyusri, & Lufri. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Model-Model Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *SYMBIOTIC: Journal of Biological Education and Science*, 3(1), 1–8.