

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BENTARA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Hermin Yustiana*

SDN 2 Widoro, Pacitan, Jawa Timur

Abstract

Keberagaman budaya merupakan kekayaan bangsa yang perlu dikenalkan kepada generasi muda. Namun, minat dan hasil belajar siswa terhadap budaya masih rendah, termasuk di SD Negeri 2 Widoro. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dan budaya lokal melalui pengembangan media pembelajaran Aplikasi BENTARA (Belajar Budaya Rontek Pacitan dan Nusantara). Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Aplikasi BENTARA dirancang secara interaktif dengan fitur gambar, video, audio, kuis, dan permainan edukatif untuk mendukung berbagai gaya belajar. Implementasi dilakukan pada 16 siswa kelas 4. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 31,25%. Selain itu, berdasarkan data angket minat, siswa menunjukkan peningkatan ketertarikan untuk mempelajari budaya lokal dan nusantara. Peningkatan ini juga tercermin dalam hasil refleksi karakter, yang menunjukkan berkembangnya sikap menghargai perbedaan, meningkatkan kesadaran untuk bekerja sama dalam kelompok, serta munculnya rasa bangga terhadap budaya lokal dan nusantara. Dengan demikian, aplikasi BENTARA terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pelestarian budaya di era digital serta berkontribusi pada penguatan dimensi Profil Lulusan dalam pengembangan karakter dan kompetensi siswa.

Keywords: BENTARA, ADDIE, Budaya Lokal, Rontek Pacitan, Aplikasi Android

Riwayat Artikel:

Diterima: 04 November 2025

Direvisi: 15 Desember 2025

Dipublikasikan: 30 Desember 2025

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki 38 Provinsi yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, dari Sabang sampai Merauke. Salah satu budaya lokal yang unik adalah Rontek Pacitan, di Jawa Timur. Tradisi ini merupakan warisan budaya yang memiliki nilai historis dan nilai-nilai luhur yang dapat kita pelajari dan terapkan

dalam kehidupan sehari-hari sehingga perlu kita lestarikan agar tradisi ini tetap terjaga di era globalisasi ini. Dalam upaya pelestarian tersebut, generasi muda memegang peranan penting sebagai penggerak utama dan agen perubahan yang akan memelihara, menghidupkan, dan mewariskan kekayaan budaya dan tradisi kepada generasi selanjutnya [1], [2].

Dalam konteks pendidikan, siswa Sekolah Dasar adalah kelompok usia yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter dan identitas budaya. Namun, di era digital saat ini, minat siswa terhadap budaya tradisional semakin menurun. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dan media hiburan modern daripada mempelajari budaya daerahnya. Selain itu, metode pengajaran budaya yang kurang menarik dan tidak interaktif, guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cenderung bosan. Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat siswa

*Penulis korespondensi

Email address: herminyustiana77@guru.sd.belajar.id
(Hermin Yustiana)

sekaligus memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar.

Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan perangkat Android dalam pembelajaran menjadi peluang baru untuk mendorong pembelajaran mendalam (deep learning). Melalui media digital yang interaktif, siswa dapat mengalami proses belajar yang bermakna, tidak sekadar menghafal informasi, tetapi memahami, menganalisis, dan mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata [3]. Pembelajaran berbasis digital juga mendukung kolaborasi, kreativitas, serta kemandirian belajar, sejalan dengan dimensi Profil Lulusan delapan kompetensi abad ke-21. Media digital yang interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa [4], [5], [6]. Selain itu, aplikasi berbasis Android memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, video, dan animasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital [7], [8].

SD Negeri 2 Widoro sebagai sekolah di wilayah Pacitan, diharapkan ikut berperan aktif dalam pelestarian budaya. Namun, berdasarkan observasi dan diskusi dengan rekan guru dan siswa di SD Negeri 2 Widoro, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas 4 pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dan Budaya Lokal. Salah satu permasalahan yang terlihat adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap budaya. Pembelajaran didominasi oleh buku teks, ceramah, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Dari hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang tertarik belajar materi keragaman budaya. Selain itu, pengetahuan siswa tentang budaya lokal Pacitan dan Keberagaman Budaya Indonesia juga masih kurang, hal ini terlihat dari hanya 6 dari 16 siswa (37,5%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jika kondisi ini dibiarkan, maka budaya lokal seperti Rontek Pacitan maupun budaya Indonesia lainnya akan semakin terlupakan dan mengalami kepunahan di tengah arus globalisasi yang kian kuat.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media berbasis digital untuk pengenalan budaya. Media interaktif lebih mendorong keterlibatan aktif siswa dibanding media pasif [9]. Aplikasi Sasambo Culture memperkenalkan budaya lokal Sasak, Samawa, dan Mbojo [10], sedangkan aplikasi Ma'caku dikembangkan untuk mengenalkan budaya Makassar [11]. Namun, kedua aplikasi tersebut belum menampilkan tujuan pembelajaran secara jelas, tidak menekankan pembentukan karakter, serta belum dilengkapi evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis mengembangkan aplikasi BENTARA (Belajar Budaya Rontek Pacitan dan Nusantara) yang dapat digunakan pada perangkat Android dan PC. Aplikasi ini tidak hanya menampilkan budaya lokal Rontek Pacitan, tetapi juga budaya nusantara. Di dalamnya memuat tujuan pembelajaran yang terstruktur, dilengkapi game interaktif, kuis dengan tampilan skor, serta peta budaya. Selain itu, aplikasi ini menghadirkan berbagai fitur seperti video, audio, dan gambar, sekaligus menekankan pembentukan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat, hasil belajar, dan karakter positif siswa seperti menghargai perbedaan, meningkatkan kesadaran untuk bekerja sama dalam kelompok, serta munculnya rasa bangga terhadap budaya lokal dan nusantara siswa kelas 4 SD Negeri 2 Widoro dalam materi Keberagaman Budaya Indonesia dan budaya lokal.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas 4 SD Negeri 2 Widoro yang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Adapun Prosedur Penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, termasuk rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Data diperoleh melalui observasi, diskusi guru-siswa, dan angket minat belajar.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Menentukan konten aplikasi, merancang fitur (peta budaya, materi interaktif, video, kuis, dan game), serta menyusun instrumen evaluasi (pretest, post-test, dan angket minat).

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi menggunakan platform Unity, yang tahapannya meliputi:

a. Pembuatan Halaman Depan

Halaman depan menampilkan nama aplikasi "BENTARA" dilengkapi dengan gambar latar yang mencerminkan keragaman budaya Indonesia seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Pada halaman ini terdapat tombol "START" yang

berfungsi untuk masuk ke menu utama aplikasi.



Gambar 1: Halaman depan.

b. Pembuatan Halaman Menu Navigasi

Halaman navigasi pada Gambar 2 menampilkan menu utama yang mempermudah siswa dalam mengakses berbagai fitur aplikasi, seperti tujuan pembelajaran, budaya nusantara, budaya lokal, kuis, dan game edukatif. Halaman ini dilengkapi dengan fitur audio yang berfungsi untuk membacakan petunjuk dalam memilih menu untuk lebih mempermudah siswa dalam penggunaan aplikasi.



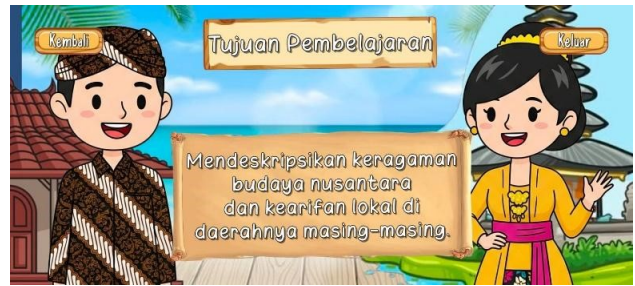
Gambar 2: Halaman menu.

c. Pembuatan Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman ini menampilkan tujuan pembelajaran yang diharapkan dicapai siswa setelah menggunakan aplikasi ini seperti ditunjukkan pada Gambar 3.

d. Pembuatan Halaman Peta Budaya

Halaman peta budaya ditunjukkan pada Gambar 3 yaitu peta interaktif, dimana siswa bisa mengklik setiap provinsi pada peta untuk mengetahui letak geografis serta keragaman budaya khas dari provinsi tersebut. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur audio untuk membacakan instruksi penggunaan, sehingga membantu siswa yang lebih menyukai gaya belajar auditori.



Gambar 3: Halaman tujuan pembelajaran.



Gambar 4: Halaman peta budaya.

e. Penyusunan Materi Budaya Interaktif

Materi pada Gambar 5 menampilkan keragaman budaya dari 38 provinsi di Indonesia yang mencakup rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, makanan khas, dan tari tradisional. Materi ini disajikan secara interaktif melalui teks dan gambar yang menarik guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia. Disediakan berbagai tombol navigasi yang berfungsi untuk menjelajahi materi secara mandiri. Audio penjelasan disesuaikan dengan isi materi pada setiap halaman untuk memperkuat pemahaman siswa.



Gambar 5: Halaman materi.

f. Penambahan Materi Rontek Pacitan dan Tautan Video

Gambar 6 menampilkan informasi budaya Festival Rondetk sedangkan Gambar 7 menyajikan halaman tautan video Festival Rontek Pacitan yang langsung terhubung ke Youtube untuk memperkuat pemahaman siswa.



Gambar 6: Halaman budaya lokal Pacitan, sejarah singkat Festival Rontek.



Gambar 7: Halaman budaya lokal Pacitan, tautan video youtube Festival Rontek.

- g. Pembuatan Fitur Kuis dengan Skor Otomatis
Fitur kuis dirancang untuk menguji pemahaman siswa setelah mempelajari materi yang sudah dipelajari dalam aplikasi, dengan sistem penilaian otomatis. Fitur audio ditambahkan untuk membacakan instruksi pengerjaan seperti yang terlihat pada Gambar 8.
- h. Pembuatan Game Edukatif
Game edukatif (Gambar 9) terdiri dari level 1-level 5 yang dilengkapi dengan timer pada setiap levelnya. Game ini dibuat untuk menambah keseruan belajar siswa, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi melalui permainan yang menyenangkan.
- i. Tahap Uji Coba Aplikasi
Pada tahap ini, aplikasi diuji coba untuk melihat apakah mudah digunakan, menarik, dan ber-



Gambar 8: Halaman kuis.



Gambar 9: Halaman game edukatif.

fungsi sebagaimana mestinya. Hasilnya ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10: Uji coba pada layar *smartphone*

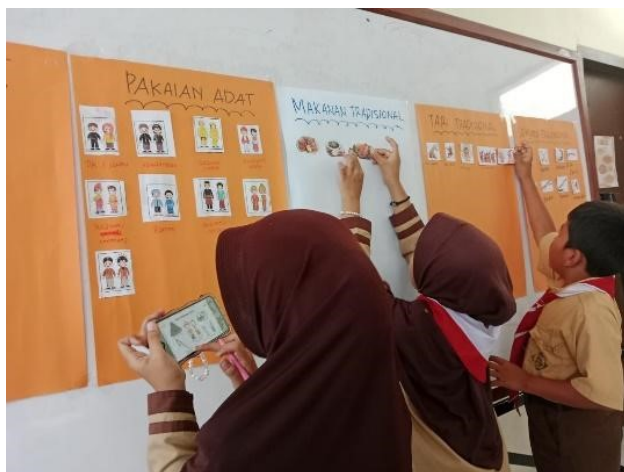
4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Media pembelajaran aplikasi BENTARA diimplementasikan pada 16 siswa kelas 4 SD Negeri 2 Wido, yang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 × 35 menit). Kegiatan pembelajaran (Gambar 11) diawali dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat mengenai keragaman budaya Nusantara. Selanjutnya, siswa mengikuti sesi khusus tentang budaya lokal Rontek Pacitan melalui video yang tersedia dalam aplikasi, dilanjutkan

dengan diskusi mengenai makna dan nilai-nilai budayanya. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam 5 kelompok berdasarkan tema budaya (rumah adat, pakaian, makanan, senjata, dan tari tradisional). Setiap kelompok mencari informasi melalui aplikasi BENTARA, lalu menempelkan gambar-gambar budaya di papan tulis yang disediakan beserta nama dan asal daerahnya (Gambar 12). Kegiatan ditutup dengan presentasi kelompok, refleksi, serta posttest sebagai evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi.



Gambar 11: Guru memberikan penjelasan menggunakan aplikasi BENTARA.



Gambar 12: Siswa mengerjakan proyek menggunakan aplikasi BENTARA.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil

pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar, serta angket minat belajar untuk menilai sikap dan motivasi siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), angket minat belajar siswa, observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta wawancara dengan rekan guru dan siswa terkait pengalaman mereka dalam pembelajaran budaya. Kombinasi teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lengkap mengenai peningkatan hasil belajar, minat siswa, serta respon terhadap media pembelajaran BENTARA.

3. Hasil dan Pembahasan

Dengan diimplementasikannya aplikasi BENTARA dalam pembelajaran, terdapat berbagai dampak positif dan manfaat bagi siswa dalam pembelajaran. Berikut adalah implikasi dan kebermanfaatannya aplikasi BENTARA dalam pembelajaran:

1. Meningkatkan minat belajar siswa, dibuktikan dengan tabel berikut:

Tabel 1: Hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi BENTARA.

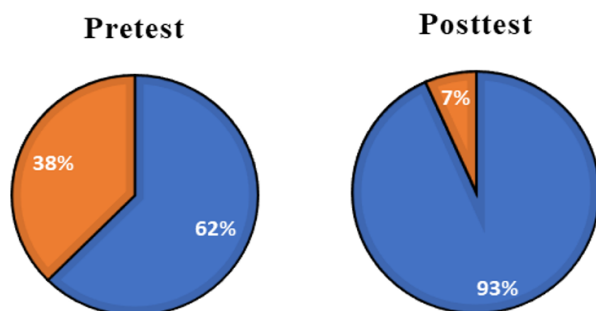
No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
1	Saya merasa tertarik dengan materi keragaman budaya di sekolah.	44,44	50	5,56	0
2	Saya sering merasa bosan saat belajar materi keragaman budaya.	2,50	5	48,50	44
3	Saya lebih suka belajar melalui buku teks dan ceramah daripada media interaktif.	0	3	55	42
4	Saya merasa lebih tertarik belajar jika media pembelajaran yang digunakan menarik.	44	52	4	0
5	Saya lebih bersemangat belajar ketika menggunakan smartphone atau tablet.	47	49	3	1

Keterangan: SS: Sangat Setuju, S: Setuju, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju

Hasil tabel menunjukkan bahwa mayoritas siswa (94,44%) merasa tertarik dengan materi budaya setelah menggunakan aplikasi BENTARA. Selain itu, 91% siswa menyatakan lebih bersemangat belajar ketika pembelajaran menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*.

2. Hasil Belajar Siswa

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi BENTARA ditunjukkan pada grafik berikut:



Gambar 13: Peningkatan nilai siswa.

Keterangan: Biru = mencapai KKTP; Oranye = tidak mencapai KKTP

Berdasarkan grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan aplikasi BENTARA terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan kenaikan rata-rata sebesar 31,25% setelah menggunakan aplikasi BENTARA.

- Berdasarkan hasil refleksi karakter siswa dapat dilihat terjadi peningkatan sikap positif siswa, seperti menghargai perbedaan, meningkatkan kesadaran untuk bekerja sama dalam kelompok, serta munculnya rasa bangga terhadap budaya lokal dan nusantara.
- Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas ini mendorong keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi BENTARA telah berhasil meningkatkan minat, hasil belajar, serta menumbuhkan kebanggaan karakter positif siswa seperti menghargai perbedaan, meningkatkan kesadaran untuk bekerja sama dalam kelompok, serta munculnya rasa bangga terhadap budaya lokal dan nusantara.

4. Kesimpulan

Penelitian pengembangan aplikasi BENTARA (Belajar Budaya Rontek Pacitan dan Nusantara) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android ini efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Widoro pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dan budaya lokal. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 37,5% menjadi 93,75% dengan rata-rata

kenaikan sebesar 31,25%. Selain itu, berdasarkan data angket minat, siswa menunjukkan peningkatan ketertarikan untuk mempelajari budaya lokal dan nusantara. Peningkatan ini juga tercermin dalam hasil refleksi karakter, yang menunjukkan berkembangnya sikap menghargai perbedaan, meningkatkan kesadaran untuk bekerja sama dalam kelompok, serta munculnya rasa bangga terhadap budaya lokal dan nusantara. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi BENTARA tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal sekaligus penguatan Profil Pelajar Pancasila di era digital.

Meskipun demikian, aplikasi BENTARA masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penggunaannya pada jenjang pendidikan yang berbeda, menambahkan fitur interaktif berbasis teknologi seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR), serta menambahkan konten budaya dari berbagai daerah di Indonesia agar lebih beragam. Selain itu, aplikasi ini dapat diuji dengan lebih banyak siswa dan dihubungkan dengan pembelajaran daring agar lebih mudah diakses dan bermanfaat dalam melestarikan budaya.

Daftar Pustaka

- H. S. Vitry dan S. Syamsir, "Analisis peranan pemuda dalam melestarikan budaya lokal di era globalisasi," *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 8, 2024.
- A. Hidayat dan T. Prasetyo, "Digitalisasi budaya lokal melalui media pembelajaran berbasis Android di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 7, no. 3, hlm. 215–228, 2022.
- A. Nugroho, "Deep learning dalam konteks pendidikan abad ke-21: Strategi pembelajaran bermakna berbasis teknologi," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 8, no. 1, hlm. 45–57, 2022.
- L. Latifah dan W. Utami, "Pemanfaatan media berbasis Android dalam meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 21, no. 1, hlm. 45–53, 2019.
- A. Putra dan B. Sujatmiko, "Mobile learning sebagai sarana pembelajaran digital di sekolah dasar," *Jurnal Edutech*, vol. 19, no. 2, hlm. 150–160, 2020.
- M. Sari dan R. Wibowo, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile lear-

- ning untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, vol. 9, no. 2, hlm. 145–156, 2021.
- [7] K. Kartini, “Pemanfaatan aplikasi Android dalam pembelajaran interaktif,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 5, no. 3, hlm. 233–241, 2020.
- [8] P. E. Suarmika, I. M. Suwindra, dan I. W. Sudiana, “Pemanfaatan media aplikasi Android sebagai bahan ajar interaktif: Systematic literature review,” *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, vol. 1, no. 1, hlm. 279–289, 2023.
- [9] N. Pangestika dan D. Yansaputra, “Media interaktif dalam pembelajaran budaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, hlm. 76–85, 2021.
- [10] A. Fitriani, “Pengembangan aplikasi Sasambo Culture untuk pengenalan budaya lokal Sasak, Samawa, dan Mbojo,” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 12, no. 2, hlm. 101–110, 2024.
- [11] H. Hasriani, S. Sulfasyah, dan R. Rahmawati, “Aplikasi Ma’caku sebagai media pembelajaran budaya Makassar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, hlm. 55–64, 2022.