

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Bermuatan Budaya Bangka Belitung Untuk Siswa Sekolah Dasar

Widiya¹, Astrid Juliyanti¹, Maulina Hendrik¹, Vika Martahayu¹

¹Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

E-mail : widieyah16@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

E-mail : astridjulyanti78@gmail.com

³Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

E-mail : maulina.hendrik@unmuhbabel.ac.id

⁴Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

E-mail : vika.martahayu@unmuhbabel.ac.id

Abstract. *This research aims to describe the needs of students and learning as the basis for developing digital learning media containing Bangka Belitung culture from the aspects of curriculum, students, learning processes, and relevant literature studies for elementary school students based on curriculum analysis, student characteristics, and Bangka Belitung culture analysis. This study uses a qualitative descriptive method with information and data collection techniques in the form of observation guidelines, interviews and literature studies. The subjects of this study were class teachers, principals and students at SD Negeri Pangkalanbaru District. Based on the results of observations, interviews, documentation, there is a clear need for the development of digital-based learning media, especially the development of digital learning media needed in delivering Bangka Belitung cultural materials, such as traditional houses, traditional clothing, and traditional foods, which are integrated into learning with various subjects in elementary schools. With the use of attractive and interactive designs, this media is expected to increase students' reading interest and literacy skills, as well as introduce local wisdom to the younger generation. The results of the study can be concluded that the development of digital learning media with Bangka Belitung culture shows great potential in improving the literacy skills of elementary school students. Based on the results of the analysis, this media not only provides interesting information about the local culture, but is also able to stimulate students' interest in reading by combining text, image, and multimedia elements.*

Keywords: *Needs analysis; Digital Learning Media; Bangka Belitung Culture.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan siswa dan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media pembelajaran digital bermuatan budaya Bangka Belitung dari aspek kurikulum, peserta didik, proses pembelajaran, dan studi literatur yang relevan pada peserta didik sekolah dasar berdasarkan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan analisis kebudayaan Bangka Belitung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan informasi dan data dalam bentuk pedoman observasi, wawancara dan studi literatur. Subjek penelitian ini adalah guru kelas, kepala sekolah dan peserta didik di SD Negeri Kecamatan Pangkalanbaru. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, terdapat kebutuhan yang jelas untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya pengembangan media pembelajaran digital yang diperlukan dalam penyampaian materi budaya Bangka Belitung, seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional, yang diintegrasikan dalam pembelajaran dengan berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Dengan penggunaan desain yang menarik dan interaktif, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi peserta didik, serta memperkenalkan kearifan lokal kepada generasi muda. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital bermuatan budaya Bangka Belitung menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis, media ini tidak hanya memberikan informasi yang menarik mengenai budaya lokal, tetapi juga mampu merangsang minat baca siswa dengan menggabungkan elemen teks, gambar, dan multimedia.*

Kata Kunci: *Analisis Kebutuhan; Media Pembelajaran Digital; Budaya Bangka Belitung.*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Namun, masih banyak media pembelajaran yang kurang memperhatikan kearifan lokal dan budaya daerah, padahal integrasi budaya lokal dalam pembelajaran sangat penting untuk menanamkan identitas, karakter, dan rasa bangga terhadap daerah asal siswa sejak dini.

Bangka Belitung, sebagai provinsi yang kaya akan budaya, tradisi, dan nilai-nilai lokal, memiliki potensi besar untuk diangkat dalam media pembelajaran. Sayangnya, sejauh ini, penggunaan unsur budaya Bangka Belitung dalam media digital pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengenal dan menghargai budaya daerah mereka sendiri.

Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang bermuatan budaya Bangka Belitung. Analisis ini bertujuan untuk menggali kebutuhan nyata guru dan siswa di sekolah dasar terkait media yang tidak hanya mendukung proses belajar, tetapi juga memperkenalkan serta melestarikan budaya lokal. Dengan pengembangan media yang relevan, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan mampu memperkuat jati diri siswa sebagai generasi penerus Bangka Belitung.

Dinamika Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar di lingkungan sekolah. Tujuan pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, mengembangkan minat dan bakat mereka, serta membangun sikap dan karakter mereka sendiri. Jadi, pembelajaran diharapkan dapat mencapai tujuan mengubah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Eka Wulandari Astriyanti et al., 2023). Di era digital ini, generasi muda memiliki gaya belajar yang berbeda, karena terbiasa dengan teknologi dan lebih menyukai konten yang interaktif dan menarik. Akses informasi tanpa batas ini menjadikan gaya belajar mereka lebih cenderung melalui simulasi virtual dan kecerdasan buatan (Rizal et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga menghasilkan hasil belajar yang jauh lebih baik. Menurut Jannah dkk. (2023), media pembelajaran berfungsi lebih dari sekadar aksesori untuk pembelajaran di kelas; media pembelajaran sebenarnya memudahkan penyampaian informasi. Susanti mengidentifikasi tiga bentuk media pendidikan yang berbeda (Andani, 2021):

a. Media visual merupakan alat pendidikan yang menawarkan konten berupa informasi, pendidikan, atau pembelajaran yang disampaikan secara kreatif dan menarik. Tunanetra tidak dapat mengakses media visual karena hanya menggunakan mata saja. Contoh: foto, diagram, peta konsep, gambar, buku tulis, papan tulis, dan alat peraga.

b. Pembelajaran yang diberikan melalui media audio dapat dilakukan dengan cara yang kreatif dan menarik. Gunakan saja indra pendengarannya, karena media audio menawarkan pengajaran yang dikemas dalam bentuk ucapan. Contoh: radio, alat perekam, telepon

c. Salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan serta pendengaran adalah media audio visual. Contoh: televisi, film suara.

Menurut (Martahayu & Yuanita, 2020) Media yang menggabungkan visual dan audio dikenal sebagai media audio-visual. Kombinasi elemen audio dan visual memberikan kemungkinan yang lebih unggul pada format media ini.

Dinamika Kelompok secara positif memberi ruang yang terbuka bagi seluruh anggota untuk membuktikan kemampuan dan keahlian dalam memecahkan masalah serta mengukur kinerja dan kontribusi di dalam kelompok. Melalui ide dan konsep yang disumbangkan oleh seluruh anggota maka terjadi proses berpikir yang komprehensif. Jika terdapat kekurangan dalam rancangan konsep dan implementasinya, maka kekurangan dapat dilengkapi dengan konsep dan implementasi anggota lainnya. Seleksi dan penyatuan ide dari seluruh anggota kelompok bergerak selaras menyesuaikan kondisi faktual. Secara bertahap seluruh ide dan praktik anggota kelompok akan bergerak menciptakan suasana kelompok yang ideal. Ketika orang-orang dalam suatu kelompok dapat

menerima satu sama lain, saling menghormati, saling percaya, dan menjalin persahabatan, kita mengatakan bahwa ada suasana kelompok yang baik (Tambas, 2018).

Pendidik dan siswa di abad ke-21 perlu bersikap fleksibel karena, menurut (Hendrik & Pramesti, 2021), paradigma baru dalam pendidikan didasarkan pada komputer dan digitalisasi. Hal ini memotivasi guru untuk berpikir di luar kotak dan membuat materi pembelajaran yang memenuhi tuntutan siswa saat ini untuk menumbuhkan pemikiran kritis. Widyaningrum dkk. (2022) menemukan bahwa ketika guru menunjukkan kreativitas di kelas, hal itu berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi. Kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif tentang tugas kuliah mereka, serta pemahaman mereka terhadap konten itu sendiri, semuanya dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran (Eka Wulandari Astriyanti dkk., 2023).

Indonesia memiliki beragam bahasa, adat istiadat, dan suku. Ciri budaya daerah Bangka Belitung mirip dengan daerah lain di Indonesia. Memasukkan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran saat ini dapat membantu siswa menyadari potensi penuh mereka sebagai individu sekaligus memanfaatkan teknologi dengan lebih baik (Parwati dkk., 2024; Anjasti dkk., 2024). Sayangnya, kearifan lokal masih belum sepenuhnya dimasukkan ke dalam proses pembelajaran saat ini. Oleh karena itu, sangat penting untuk memasukkan pengetahuan lokal ke dalam materi pendidikan (Pornpimon dkk., 2014). Meskipun reputasinya sebagai peninggalan masa lalu, kepakaran budaya lokal sangat penting bagi masa kini dan masa depan kita dan harus dilindungi. Menggabungkan kepakaran budaya lokal ke dalam program pendidikan dengan tujuan membentuk karakter anak-anak dan menumbuhkan minat baca sangat penting bagi kelangsungan budaya lokal dalam jangka panjang.

Untuk meletakkan dasar bagi pembuatan materi pembelajaran digital yang menggabungkan budaya Bangka Belitung, penelitian ini akan mengkaji kurikulum, siswa, proses pembelajaran, dan literatur terkait dari berbagai sudut pandang. Tujuannya adalah untuk menjelaskan kebutuhan siswa dan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital bermuatan budaya Bangka Belitung. Fokus penelitian ini adalah mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data dari berbagai pihak terkait, seperti guru, siswa, dan ahli pendidikan, untuk mengetahui kebutuhan, harapan, dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Berdasarkan wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka, penelitian ini memberikan gambaran deskriptif kualitatif tentang analisis kebutuhan. Untuk menentukan kurikulum dan media pembelajaran yang dibutuhkan, penelitian ini terlebih dahulu mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas untuk mengumpulkan data. Para ahli budaya Bangka Belitung juga memberikan data budaya untuk penelitian ini. Gaya belajar dan kebutuhan siswa dapat dipahami dengan lebih baik melalui penggunaan observasi sebagai alat pengumpulan data. Selain itu, tinjauan pustaka diperlukan untuk mendukung penelitian dengan berbagai referensi terkait.

Media pembelajaran digital yang menggabungkan budaya Bangka Belitung dapat dikembangkan menggunakan semua data yang terkumpul untuk menggambarkan kebutuhan dan pembelajaran siswa. Bulan Mei merupakan bulan ketika penelitian dilakukan di SD Negeri Kabupaten Pangkalanbaru. Siswa dan staf pengajar dari SD Negeri 2 Pangkalanbaru, SD Negeri 3 Pangkalanbaru, dan SD Negeri 7 Pangkalanbaru merupakan populasi penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di beberapa sekolah dasar di Bangka Belitung, ditemukan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran digital sangat tinggi, baik dari sisi guru maupun siswa. Sebagian besar guru menyatakan perlunya media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa pun menunjukkan

antusiasme terhadap penggunaan media berbasis digital, khususnya yang menghadirkan unsur visual menarik, animasi, dan permainan edukatif. Namun, saat ini media pembelajaran yang tersedia masih didominasi oleh konten umum nasional, dengan porsi budaya lokal Bangka Belitung yang sangat minim. Materi bermuatan budaya lokal baru mencakup sekitar 15% dari keseluruhan materi, itupun kebanyakan dalam bentuk teks dan belum berbentuk digital interaktif.

Guru dan siswa mengharapkan adanya media pembelajaran yang memuat beragam unsur budaya Bangka Belitung, seperti cerita rakyat, adat istiadat, tarian tradisional, makanan khas, pakaian adat, hingga permainan tradisional. Media yang dibutuhkan diharapkan mudah diakses melalui laptop, tablet, atau smartphone, menarik secara visual dengan penggunaan warna dan animasi, serta menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana namun tetap memperkenalkan istilah khas daerah. Kendala utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah, keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi yang masih terbatas, serta minimnya sumber referensi digital tentang budaya Bangka Belitung.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran digital bermuatan budaya lokal, agar proses pembelajaran tidak hanya menarik dan modern, tetapi juga mampu memperkuat identitas budaya siswa sejak dini. Untuk meletakkan dasar dalam pembuatan materi pembelajaran digital yang menggabungkan budaya Bangka Belitung, penelitian ini berupaya untuk mengkarakterisasi kebutuhan dan pembelajaran siswa. Metode pengumpulan data penelitian meliputi tinjauan pustaka, wawancara, dan pedoman observasi. Norma budaya Bangka Belitung, demografi siswa, dan konten kursus semuanya diperiksa dalam penelitian ini.

1. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan cara wawancara awal guru dan kepala sekolah mengenai kurikulum dan juga bahan ajar yang digunakan, kemudian digunakan teknik dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen, bahan ajar yang ada di sekolah kepada guru kelas serta kepala sekolah agar dapat memudahkan dalam melakukan analisis kurikulum apa yang digunakan. Hasil analisis dengan menggunakan berbagai metodologi pengumpulan data menunjukkan bahwa kurikulum Merdeka digunakan di SD Negeri 2 Pangkalanbaru, SD Negeri 3 Pangkalanbaru, dan SD Negeri 7 Pangkalanbaru. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia tahun 2022 menggunakan standar pendidikan, kurikulum, dan lembaga penilaian untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran. Setelah itu, menganalisis media pembelajaran untuk memastikan terkait dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat ditunjukkan untuk peserta didik pada fase B sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS, PPKN, Bahasa Indonesia, SPDP, dan Matematika. Tujuan pembelajaran meliputi:

a. IPAS fase B kelas 4:

- Uraian tentang kekayaan keragaman budaya dan pengetahuan tradisional yang terdapat di setiap daerah.
- Menyadari nilai keragaman budaya dan pelestariannya di Indonesia.
- Siswa dapat mengenali dan menghargai seni tari Sambut Pinang Sebelah, tari Campak Dalung, tari Kedidi, dan tari Sepen.

b. PPKN fase B kelas 4:

- Mengenali dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan baik.
- Peserta didik dapat menghargai keragaman melalui sikap mencintai lingkungannya dengan baik.
- Peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila gotong royong dalam budaya lokal berupa adat istiadat "Nganggung" di lingkungan sekolah.

c. Bahasa Indonesia fase B kelas 4:

- Mendengarkan dan merekam diri sendiri menyanyikan "Yok Miak" membantu siswa mendengarkan dengan saksama dan mengingat pikiran serta instruksi yang disampaikan.
- Membaca teks dan melihat peta membantu siswa menemukan informasi secara efektif.

- Dengan membaca teks “Perang Ketupat”, peserta didik dapat mengenali konjungsi antarkalimat dengan tepat.

- Dari segi bahasa, peserta didik dapat mengetahui adanya perbedaan bahasa di setiap daerah Bangka Belitung. Contoh : kata “ Siapa” di Bangka Selatan menjadi “ Hape” sedangkan di Bangka Barat “Siape”. Kalimat “Siapa nama kamu?” di bangka selatan menjadi “Hape name ka?” sedangkan di Bangka Barat “Siape name ka?”.

d. SBDP fase B kelas 4:

- Peserta didik dapat mengenali lingkungan sosial dan fisik di sekitar dengan baik.

- Peserta didik dapat memilih salah satu rumah adat khas Bangka Belitung yang dianggap paling menarik sebagai objek gambar atau lukis.

- Peserta didik dapat secara sederhana membuat ragam hias dekoratif budaya lokal motif “Tudung Saji”.

e. Matematika fase B kelas 4:

- Siswa dapat membedakan berbagai bangun datar dengan tepat dengan melihat tutup makanan.

- Siswa dapat mengetahui ciri-ciri persegi dan persegi panjang.

1. Analisis peserta didik

Salah satu cara melakukan analisis siswa adalah dengan melihat cara siswa belajar dan berinteraksi dengan berbagai perangkat pembelajaran. Tahap berpikir operasional konkret dicirikan oleh anak-anak berusia tujuh hingga sebelas tahun, yang berada di tahun-tahun sekolah dasar menurut Piaget (Marinda & Leny, 2021). Pada usia ini, anak-anak mampu menerapkan keterampilan penalaran mereka untuk memecahkan masalah yang melibatkan objek dunia nyata yang nyata. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan untuk mempertimbangkan hal-hal yang nyata. Pandangannya tentang dunia dan lingkungannya bersifat menyeluruh. Komponen gaya belajar menjadi penekanan utama evaluasi siswa. Gaya belajar dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok utama, seperti yang dinyatakan oleh Connel dalam (Amin, 2016): visual, auditori, dan kinestetik. Bagi orang dengan gaya belajar visual, rangsangan visual memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Ketika orang belajar paling baik dengan mendengarkan, mereka dikatakan memiliki gaya belajar auditori.

Dalam hal memahami dan mengingat pengetahuan baru, beberapa orang belajar paling baik melalui gerakan, sentuhan, dan pengalaman. Jenis pembelajaran ini dikenal sebagai pembelajaran kinestetik. Siswa di sekolah dasar kabupaten Pangkalanbaru menunjukkan preferensi yang kuat untuk alat bantu pembelajaran visual. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan materi pembelajaran digital yang menarik secara visual guna menarik minat siswa dalam menerapkan apa yang mereka pelajari. Setelah anak-anak diobservasi, guru kelas diwawancarai sekali lagi untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik tentang kepribadian siswa dan cara terbaik mereka belajar.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan bentuk media tradisional untuk pengajaran, terutama ketika membahas topik budaya. Karena teknik pengajaran tradisional bergantung pada buku teks dan ceramah, siswa sering kali merasa tidak tertarik pada materi pelajaran dan tidak mampu mengonseptualisasikan berbagai ekspresi budaya yang ditemukan di Bangka Belitung. Oleh karena itu, agar siswa dapat memahami materi tersebut, penting untuk membuat media pembelajaran digital, terutama untuk tujuan pengenalan budaya.

2. Analisis kebudayaan Bangka Belitung

Analisis kebudayaan Bangka Belitung dilakukan dengan wawancara berdasarkan pedoman yang ada mengenai kebudayaan yang ada di Bangka Belitung. Para pakar budaya menjadi informan dalam mencari informasi mengenai budaya yang ada di Bangka Belitung yaitu Ratna Purnamasari dan Dato’ Drs. Akhmad Elvian sebagai pakar budaya Bangka Belitung. Analisis budaya juga dikaitkan dengan pembelajaran yang ada di sekolah karena penelitian ini memfokuskan materi isi dalam media yang akan dikembangkan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa

peserta didik harus mampu memahami kebudayaan yang ada di lingkungan sekitarnya serta mampu menghargai kebudayaan tersebut.

Dengan demikian, materi yang harus dicantumkan dalam media pembelajaran adalah materi-materi yang menunjukkan tentang kebudayaan-kebudayaan yang ada di Bangka Belitung serta sikap yang harus ditunjukkan saat menemukan perbedaan. Media pembelajaran akan mencakup topik-topik seperti makanan khas daerah, pakaian tradisional, upacara, tari, alat musik, tradisi, dan tempat tinggal tradisional.

Untuk menjamin bahwa materi pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kurikulum yang relevan dan mencerminkan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan tepat, penelitian ini menjalani sejumlah analisis. Pemeriksaan kurikulum, siswa, dan kebutuhan mereka adalah tiga komponen utama dari penelitian ini.

Langkah pertama adalah melakukan analisis kurikulum untuk menjamin bahwa materi pelajaran mencakup topik-topik yang terkait langsung dengan hasil belajar yang telah ditentukan sebelumnya. Fokus utama adalah pada peserta didik fase B sekolah dasar, dengan mata pelajaran yang mencakup IPAS, PPKN, Bahasa Indonesia, SPDP, dan Matematika. Pemilihan fase ini didasarkan pada pemahaman bahwa peserta didik pada tahap ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selanjutnya, TP (Tujuan Pembelajaran), yang sesuai dipilih untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan akan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum.

Kedua, untuk memahami ciri-ciri dan preferensi pedagogis setiap murid, dilakukan analisis. Gaya belajar dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok utama, seperti yang dinyatakan oleh Connel dalam (Amin, 2016): visual, auditori, dan kinestetik. Bagi orang dengan gaya belajar visual, rangsangan visual memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Ketika orang belajar paling baik dengan mendengarkan, mereka dikatakan memiliki gaya belajar auditori. Dalam hal memahami dan mengingat pengetahuan baru, beberapa orang belajar paling baik melalui gerakan, sentuhan, dan pengalaman. Jenis pembelajaran ini dikenal sebagai pembelajaran kinestetik. Media pembelajaran visual sangat menarik bagi siswa, menurut pengamatan langsung.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eris Budi Laksono dkk bahwa peserta didik kelas 4 cenderung memiliki gaya belajar visual (Laksono, et al, 2024). Hal tersebut juga dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilfa Irawati dkk, menunjukkan bahwa 47.14% dari 33 peserta didik menggunakan gaya belajar visual, yang merupakan kategori cukup (Irawati et al, 2021). Selain itu, wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti modul cetak dan metode ceramah, kurang efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik, terutama dalam materi kebudayaan. Peserta didik merasa jenuh dan kesulitan dalam memvisualisasikan bentuk-bentuk kebudayaan Bangka Belitung. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis visual dinilai sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

Ketiga, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi materi dan keterampilan yang perlu dicantumkan dalam media pembelajaran. Wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa peserta didik perlu memahami dan menghargai kebudayaan lokal Bangka Belitung. Oleh karena itu, materi yang dipilih mencakup berbagai aspek kebudayaan, seperti rumah adat, pakaian adat, adat istiadat, upacara adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan tradisional. Selain itu, media pembelajaran juga akan mencakup materi tentang sikap yang harus ditunjukkan saat menemukan perbedaan, untuk menanamkan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap keragaman budaya.

Konsep media pembelajaran yang dibangun adalah berbasis digital yang isinya dibuat secara menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik sekolah dasar untuk membaca. Penggunaan desain media yang menggabungkan teks, ilustrasi, dan gambar sangat penting untuk berinteraksi dan membagikan informasi kepada siswa (Maitsa Sajidah et al., 2023).

Konsisten dengan temuan studi (Nasir et al., 2023) yang menunjukkan bagaimana buku digital dapat meningkatkan kemampuan membaca anak-anak. Buku digital memberi siswa kesempatan

untuk terlibat dengan teks, yang pada gilirannya membantu mereka mengembangkan pemahaman bacaan, kosakata, dan kemampuan berpikir kritis. Ini karena konteks, dukungan, dan keterlibatan sangat ditingkatkan dengan menggabungkan fitur interaktif dan komponen multimedia. Selain itu, pemahaman konseptual dan motivasi belajar siswa juga dipengaruhi secara positif oleh pemanfaatan media pembelajaran (Wardani et al., 2024). Menurut penelitian terkait lainnya oleh Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik ketika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran (Rizki & Sulasmono, 2023).

Suasana hati seseorang juga mempengaruhi minat baca mereka. Jika sebuah buku memiliki tampilan yang menarik, minat baca seseorang dapat meningkat. baik dari sampul buku maupun gambar atau ilustrasi di dalamnya (Haslinda et al., 2022). Faktor lain yang memengaruhi minat seseorang untuk membaca adalah jenis buku yang mereka baca. Salah satu media yang digunakan untuk menarik minat baca generasi muda saat ini adalah buku digital. Salah satu alasan buku digital dapat menarik minat baca masyarakat adalah karena buku digital lebih praktis dibandingkan buku fisik dalam hal aksesibilitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital bermuatan budaya Bangka Belitung menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis, media ini tidak hanya memberikan informasi yang menarik mengenai budaya lokal, tetapi juga mampu merangsang minat baca siswa dengan menggabungkan elemen teks, gambar, dan multimedia. Desain interaktif dari media ini membuatnya lebih menarik bagi generasi yang terbiasa dengan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman materi yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk membuat pembelajaran relevan dan berkesan di era digital, penting untuk merancang perangkat pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan unsur-unsur budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2016). Pengaruh mind map dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 85-92.
- Anjasti, A. D., Alawiyah, N., & Sari, W. K. (2024). Pengembangan Modul Digital Bermuatan Cerita Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Pokok Asam Basa. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 14(1), 37-47. <https://doi.org/10.24929/lensa.v14i1.356>
- Eka Wulandari Astriyanti, Mujahid Rayid, & Arif Hakim. (2023). Efektivitas Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran PAI. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 143-148. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.3058>
- Erian Fatria. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 6(2), 71-84.
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 576, 576-584.
- Hendrik, M., & Pramesti, D. (2021). Kerja Sama Antara Guru dengan Siswa Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 921-934.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.

- Laksono, E. B., Suyoto, S., & Sulastri, S. (2024). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Kelas 4 SDN Pandean Lamper 1. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1534-1538.
- Maitsa Sajidah, Mita Chairunnisa Rahman, Rinanda Achirani Dewi, Sofi Nur Kamilah, & Neneng Sri Wulan. (2023). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 171–182. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.821>
- Marinda, Leny. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1).
- Martahayu, V., & Yuanita, Y. (2021). Penyuluhan Kesehatan Di Masa Pandemi Dan New Normal Menggunakan Media Edukatif Berbasis Audio Visual. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 6-10.
- Nasir, R., Nurjannah, S., Frensiska Amanda, N., Adria, & Nofianti. (2023). Buku Ilustrasi Digital sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa dalam Bahasa Inggris. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 394–404. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.336>
- Pornpimon, C., Wallapha, A., & Prayuth, C. (2014). Strategy Challenges the Local Wisdom Applications Sustainability in Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(Iceepsy 2013), 626–634. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1210>
- Rizki, W., & Sulasmono, B. S. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Rizal, M. F., Rahmawati, C., Kristianto, H., Lazulfa, I., Salamah, E. R., Kristofer, T., ... & Kom, M. (2024, December). Aabata Berbasis Game Based Learning Sebagai Inovasi Peningkatan Bahasa Arab Generasi Alpha. In *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)* (Vol. 8, pp. 354-360).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
- Widyaningrum, A., Ghufon, S., Kasiyun, S., & Mariati, P. (2022). Efektivitas Pembelajaran Isi Cerita dengan Menggunakan Media Pop-Up Book Ceri pada Siswa Kelas IV SDN Medaeng 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5325–5336.
- Jannah, Feryana N. Miftahul, et al. "Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11.1 (2023): 138-146.