

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi budaya merupakan pemahaman dan apresiasi terhadap nilai-nilai, pesan moral, serta kearifan lokal yang terkandung di dalam suatu budaya (Lake dkk., 2023). Literasi budaya mengacu pada pemahaman mendalam tentang berbagai aspek budaya, seperti bahasa, adat istiadat, nilai-nilai, standar, makanan, seni, dan praktik kehidupan sehari-hari yang berasal dari pertemuan manusia tertentu (Sujarwadi dkk., 2024). Pemahaman ini membantu seseorang untuk menghargai dan menghormati keragaman sosial yang ada di lingkungan sekitar. Indikator literasi budaya mencakup tiga aspek utama yakni memahami dan menghargai budaya, apresiasi keberagaman budaya, dan peduli terhadap komponen budaya (Murti & Handayani., 2022). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan literasi budaya adalah kemampuan untuk memahami dan menghargai beragam budaya, meliputi suku bangsa, bahasa daerah, pakaian tradisional, makanan dan minuman khas, senjata tradisional, rumah tradisional, tarian tradisional, alat musik tradisional, dan lagu daerah. Bukan hanya sekadar pengetahuan, literasi budaya mencakup keterampilan untuk berinteraksi secara efektif dan menghormati individu dari latar belakang budaya yang berbeda.

Literasi budaya dapat membantu masyarakat dalam memahami, menghargai, dan mempertahankan keberagaman budaya sebagai identitas nasional di tengah pesatnya perkembangan global (Widiastuti dkk., 2023). Literasi budaya penting ditanamkan sejak siswa berada pada jenjang sekolah dasar karena masa ini merupakan masa terbaik untuk mendorong perkembangan siswa sehingga mereka dapat lebih optimal dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, karakter, kreativitas, imajinasi, keterampilan sosial, dan identitas diri (Hartono dkk., 2022). Tujuan literasi budaya yaitu untuk membentuk kompetensi siswa agar dapat memahami, menghargai, dan berinteraksi secara efektif dengan berbagai budaya. Secara ringkas, literasi budaya memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek kebudayaan dalam diri siswa. Melalui literasi budaya, siswa dapat meningkatkan kompetensi dalam memahami, menghargai, dan melestarikan budaya bangsa, serta mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis untuk mencegah disintegrasi bangsa di tengah era digital (Aeni, 2023). Dengan demikian, literasi budaya tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa mengenai budaya, namun juga membentuk karakter sekaligus keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud. Sesuai dengan keadaan di lapangan ketika dilaksanakan observasi di SD Negeri 2 Kalibukbuk pada tanggal 1 September 2025, ditemukan bahwa literasi budaya siswa masih tergolong sangat rendah. Penekanan rendahnya literasi budaya ini terlihat secara nyata dari sikap sehari-hari siswa di lingkungan sekolah. Siswa cenderung menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap nilai-nilai kebudayaan lokal dan lebih mengagungkan tren atau budaya asing yang sedang viral di media sosial. Ketika ditanya mengenai unsur

budaya dasar seperti nama tarian atau makanan khas daerahnya sendiri, sebagian besar siswa terlihat kebingungan dan tidak peduli. Selain itu, sikap kurang menghargai keberagaman juga tampak ketika terdapat siswa yang saling mengejek perbedaan logat bicara atau latar belakang teman sekelasnya. Hal ini membuktikan bahwa siswa belum memiliki kesadaran, apresiasi, maupun kepedulian terhadap komponen budaya dan keberagaman sosial.

Untuk menunjang hasil observasi terkait sikap tersebut, dilaksanakan pengumpulan data kemampuan literasi budaya siswa kelas VA SD Negeri 2 Kalibukbuk. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik tes dan instrumen berupa tes pilihan ganda.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Literasi Budaya Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Kriteria									
			Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang		Sangat Kurang	
			Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 2 Kalibukbuk	23	1	4%	3	13%	5	22%	9	39%	5	22%
Rata-rata Skor: 54,78												

Berdasarkan pengumpulan data yang dilaksanakan, didapatkan informasi bahwa kemampuan literasi budaya siswa masih tergolong rendah dimana dari 23 siswa 6 siswa memenuhi kriteria literasi budaya sangat kurang, 9 siswa memenuhi kriteria literasi budaya kurang, 5 siswa memenuhi kriteria literasi cukup, 3 siswa memenuhi kriteria literasi baik dan 1 siswa memenuhi kriteria literasi sangat baik. Analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi budaya siswa yaitu sebesar 54,78 sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan kemampuan literasi

budaya siswa memenuhi kriteria kurang. Selanjutnya, dilaksanakan pengumpulan data sikap siswa terhadap budaya. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik non tes dan instrumen berupa kuesioner. Berdasarkan pengumpulan data yang dilaksanakan, didapatkan informasi bahwa sikap siswa terhadap budaya masih tergolong rendah dimana dari 23 siswa 3 siswa memenuhi kriteria baik, 8 siswa memenuhi kriteria cukup, 7 siswa memenuhi kriteria kurang baik, 5 siswa memenuhi kriteria sangat kurang baik. Analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa yaitu sebesar 44,82 sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan sikap siswa terhadap budaya memenuhi kriteria kurang baik.

Rendahnya literasi dan sikap budaya siswa ini tidak terlepas dari permasalahan pada proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara bersama siswa, diketahui penyebab rendahnya literasi budaya adalah guru cenderung mengajar dengan menggunakan metode monoton. Pembelajaran literasi telah dilaksanakan, namun belum terfokus secara spesifik terhadap literasi budaya (hanya menggunakan buku siswa dan LKS). Siswa menyatakan bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu PowerPoint yang mengakibatkan siswa dengan gaya belajar audio dan kinestetik mengalami kesulitan dalam memahami konten yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan hasil penyebaran kuesioner gaya belajar, diketahui bahwa dari 23 orang siswa, 5 orang siswa (21,74%) memiliki gaya belajar visual, 8 orang siswa (34,78%) memiliki gaya belajar audio, dan 10 orang siswa (43,48%) siswa memiliki gaya belajar kinestetik.

Di sisi lain, berdasarkan wawancara yang dilaksanakan bersama guru kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk, didapatkan informasi bahwa terdapat beberapa guru yang belum mendapatkan pelatihan penyusunan media pembelajaran inovatif yang

optimal dan berkelanjutan. Hal ini mengakibatkan mereka merasa kurang percaya diri dalam menerapkan media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran khususnya media pembelajaran digital. Ditambah dengan tugas administrasi yang menumpuk serta tuntutan kurikulum yang padat sering kali menghabiskan waktu dan energi guru. Hal ini membuat guru tidak memiliki waktu luang dalam merencanakan, merancang, dan membuat media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, keterbatasan anggaran sekolah juga sering kali menjadi kendala dalam pengadaan alat atau bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Padahal, sekolah sudah menyediakan perangkat digital seperti laptop yang dapat digunakan dalam menyusun media pembelajaran, namun potensi tersebut belum dimanfaatkan dengan baik.

Melihat permasalahan di atas, jelas bahwa dalam meningkatkan literasi budaya siswa dibutuhkan proses pembelajaran yang interaktif dan mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dengan berbagai unsur budaya. Keberhasilan pembelajaran literasi budaya secara umum didukung oleh integrasi teknologi, ketersediaan media pembelajaran yang relevan, dan terciptanya lingkungan belajar kondusif yang mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Pembelajaran jenjang sekolah dasar merupakan interaksi aktif antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru perlu memahami cara terbaik bagi siswa untuk belajar melalui kegiatan yang berorientasi pada permainan, gerakan fisik, kerja kelompok, serta kesempatan untuk melakukan dan mengalami sendiri (Marlina dkk., 2020). Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu mengembangkan media

pembelajaran yang menarik, efektif, interaktif, dan menawarkan visualisasi yang mampu memfasilitasi keragaman gaya belajar siswa (Nugrahaeni dkk., 2023).

Penerapan media pembelajaran yang efektif seperti multimedia interaktif merupakan solusi yang tepat dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Multimedia adalah penggabungan berbagai elemen seperti teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam satu media untuk menyampaikan informasi secara interaktif. Multimedia interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membangkitkan motivasi siswa, memberikan kendali atas materi, dan menyajikan informasi dengan berbagai elemen, sehingga menjadi sumber belajar yang fleksibel dan mudah diakses oleh siswa (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Keunggulan multimedia dibandingkan media lainnya dalam meningkatkan literasi budaya siswa terletak pada kemampuannya dalam menyajikan materi yang terintegrasi dengan budaya daerah dalam format yang menarik, seperti video, animasi, dan permainan, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih mengenal budayanya sendiri (Siswoyo dkk., 2023). Multimedia interaktif rata-rata digemari siswa dikarenakan mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Waruwu & Sitinjak, 2022).

Penerapan multimedia interaktif dapat diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi sebagai media yang efektif dalam mendorong pemahaman mendalam, pemikiran kritis, serta menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pendekatan pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan multimedia interaktif yaitu *deep learning*. Pendekatan *deep learning* dipilih karena kemampuannya untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan berfokus pada pemahaman yang mendalam, bukan sekadar hafalan (Suwandi dkk., 2024). Kelebihan pendekatan *deep learning* adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya relevan dan bermakna bagi siswa, tetapi juga mendorong kesadaran diri dan refleksi siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa dan berorientasi pada pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berkelanjutan. *Deep learning* dalam pembelajaran menekankan pada tiga elemen utama yakni *meaningful learning* yang berfokus pada pemahaman konseptual dan relevansi konten dengan kehidupan nyata, *mindful learning* yang mendorong kesadaran dan keterlibatan siswa, dan *joyful learning* yang mengintegrasikan kesenangan dan kreativitas untuk meningkatkan motivasi belajar (Mutmainnah dkk., 2025).

Pendekatan *deep learning* mampu meningkatkan literasi budaya siswa melalui tiga prinsip tersebut yang mampu mempersonalisasi materi, memberikan umpan balik adaptif, dan meningkatkan pemahaman konseptual (Aryanto dkk., 2025). Hal ini sejalan dengan teori belajar Jerome Bruner yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran yang mengelola pengetahuan mereka sendiri agar menjadi bermakna (Purnomo, 2022). Multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk mewujudkan prinsip-prinsip *deep learning* kepada siswa sekolah dasar (Rohmah & Murtini, 2025). Multimedia interaktif memfasilitasi *meaningful learning* dengan memastikan konten relevan; *mindful learning* difasilitasi melalui penyediaan struktur materi yang rapi dan terorganisir; serta *joyful learning* difasilitasi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan lewat desain menarik (jenis huruf, warna, animasi).

Jika prinsip-prinsip *deep learning* tidak dikemas dalam media pembelajaran sesuai zaman seperti multimedia interaktif dan tetap mengandalkan metode monoton, hal ini dapat menghasilkan proses pembelajaran yang dangkal, pasif, dan tidak efektif. Metode konvensional membuat konsep budaya terasa jauh, teoritis, dan membatasi siswa dalam memahami bagaimana elemen budaya saling terhubung dengan kehidupan nyata. Tanpa visual, simulasi, dan kuis interaktif yang terkandung dalam multimedia, proses *deep learning* yang menuntut partisipasi aktif tidak dapat berjalan optimal, sehingga literasi budaya yang terbentuk hanya sebatas hafalan. Apabila multimedia interaktif diterapkan berdampingan dengan *deep learning*, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, meningkatkan kreativitas guru dan siswa, serta mendukung pemahaman mendalam siswa sekolah dasar (Susandi., 2025). Penelitian ini sendiri akan difokuskan untuk membahas mengenai budaya dari 38 provinsi di Indonesia melalui media tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *deep learning* yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Deep Learning Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun identifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

- 1) Rendahnya literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran belum interaktif yang mengakibatkan siswa dengan gaya belajar audio dan kinestetik tidak terfasilitasi dan mengalami kesulitan dalam memahami konten pembelajaran.

- 3) Proses pembelajaran masih menggunakan metode monoton, yaitu hanya menggunakan buku siswa dan LKS, yang membuat siswa mudah bosan.
- 4) Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru yang mengakibatkan siswa belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Guru belum mendapatkan pelatihan yang maksimal dan berkelanjutan tentang penyusunan media pembelajaran inovatif.
- 6) Proses pembelajaran belum melibatkan siswa secara aktif.
- 7) Sarana dan prasarana belum dimanfaatkan secara optimal.
- 8) Belum dikembangkannya multimedia interaktif berbasis *deep learning*.

1.3 Pembatasan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan cukup luas, sehingga dipandang penting dilakukan pembatasan masalah. Pada penelitian ini terbatas untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya literasi budaya siswa karena proses pembelajaran masih menggunakan metode monoton dan didominasi oleh guru serta media yang belum mampu memfasilitasi keragaman gaya belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan literasi budaya kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD?

- 2) Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD?
- 4) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
- 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
- 3) Untuk mendeskripsikan bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
- 4) Untuk menganalisis bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu multimedia interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar. Multimedia interaktif berbasis *deep learning* ini berfungsi sebagai sarana penunjang pembelajaran untuk memudahkan guru dalam

melaksanakan pembelajaran dengan efektif, bermakna, dan menyenangkan. Adapun spesifikasi multimedia interaktif berbasis *deep learning* ini sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini yaitu multimedia interaktif berbasis *deep learning* dalam bentuk APK dan HTML/Link.
- 2) Multimedia interaktif berbasis *deep learning* ini dapat diakses melalui *smartphone* maupun PC/laptop, *web browser*, tablet dengan berbantuan jaringan internet.
- 3) Multimedia interaktif berbasis *deep learning* menggunakan resolusi minimal 1280 x 720 *pixel*.
- 4) Multimedia interaktif berbasis *deep learning* ini dikemas dengan menarik melalui penggabungan berbagai elemen yakni teks, audio, video, dan gambar.
- 5) Multimedia interaktif ini mengintegrasikan prinsip-prinsip *deep learning* yakni *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*.
- 6) Multimedia interaktif berbasis *deep learning* ini dilengkapi *game* berupa kuis.
- 7) Multimedia interaktif berbasis *deep learning* ini terdiri dari dua topik yakni budaya daerah Indonesia dan ayo lestarikan budaya daerah.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *deep learning* untuk meningkatkan literasi budaya siswa dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru dan siswa kelas V sudah mampu mengoperasikan perangkat digital seperti laptop atau *handphone*.
- 2) Guru sudah mengetahui tentang literasi budaya.

- 3) Sekolah memiliki sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran digital, seperti komputer, laptop, proyektor dan akses jaringan internet.

Dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *deep learning* ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif ini hanya difokuskan untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Multimedia interaktif ini membutuhkan perangkat elektronik atau digital yang mampu memutar video penggunaan.
- 3) Uji coba produk ini hanya digunakan pada satu kelas, yaitu kelas V di SD Negeri 2 Kalibukbuk.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata kunci pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *deep learning* ini, maka dianggap perlu untuk membuat definisi istilah. Adapun definisi istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah kegiatan yang berfokus pada perancangan, penciptaan, dan manipulasi suatu konsep menjadi produk yang konkret. Produk ini melalui proses uji coba agar menghasilkan media pembelajaran yang dapat diterapkan secara praktis dalam proses pembelajaran.
- 2) Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan audio, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan mengontrol konten dalam multimedia interaktif.
- 3) *Deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep secara mendalam dan bermakna dengan cara mendorong

siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata.

- 4) Literasi budaya merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menghargai nilai-nilai, tradisi, serta perspektif budaya sendiri dan budaya orang lain.

