

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori Belajar

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Pendapat Mustafa dkk (2020:113) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah proses pembelajaran yang memberikan keleluasan terhadap siswa dalam menumbuhkan wawasan dan pengetahuan mereka melalui proses belajar dan pengalaman yang mereka lalui. Pendapat Piaget (dalam Rehalat, 2016:23) menyatakan pengetahuan dalam konstruktivisme dikonstruksi secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan dan bukan diterima secara pasif dari guru. Sugrah (2020:103) menjelaskan pengetahuan terbentuk dalam pikiran manusia dan setiap siswa membangun pemahaman tentang dunia nyata berdasarkan persepsi pribadinya. Teori konstruktivisme menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan refleksi. Pendekatan ini membuat belajar lebih bermakna karena siswa berperan sebagai subjek utama dalam membangun pemahaman.

Masgumelar dkk (2019:57) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajari serta memanfaatkan teknologi untuk memperdalam pemahaman. Rondonuwu dkk (2021:153)

menyatakan teknologi mempermudah akses terhadap materi pembelajaran dan memungkinkan kegiatan belajar dilakukan secara daring melalui berbagai platform digital. Newby et al (2000:43) berpendapat pembelajaran berbasis konstruktivisme merupakan proses rekonstruksi pengalaman yang terus berkembang untuk memperkaya pengetahuan individu. Pemanfaatan teknologi pembelajaran meningkatkan interaksi belajar sekaligus memperkuat prinsip konstruktivisme berbasis pengalaman. Integrasi teknologi dan konstruktivisme menjadi kunci terciptanya pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan berkelanjutan.

Wilson (1966:11) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman autentik. Duffy et al (1993:9) menyatakan lingkungan belajar perlu dirancang agar mendukung aktivitas eksploratif siswa. Land et al (2012:7) berpendapat konstruktivisme memberi ruang bagi siswa untuk mengaitkan pengalaman baru dengan pengetahuan lama. Zajda (2021:35) menjelaskan pembelajaran konstruktivistik menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar melalui refleksi dan pengalaman bermakna. Konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam menemukan makna melalui interaksi dan eksperimen di lingkungan nyata.

Amineh et al (2015:10) menyatakan pembentukan pengetahuan terjadi ketika individu secara aktif membangun kerangka kognitif melalui interaksi dengan lingkungan, di mana kerangka tersebut akan terus menyesuaikan diri dengan perubahan situasi dan pengalaman baru. Dewi dkk (2021:46) berpendapat konstruktivisme menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran aktif, sehingga pendekatan ini identik dengan pembelajaran berorientasi pada siswa (*student-centered instruction*). Mokalu dkk (2022:23) menyatakan konstruktivisme merupakan teori yang menekankan pembentukan pengetahuan berdasarkan pengalaman pribadi dan merupakan pergeseran paradigma dari behaviorisme menuju teori kognitif. Konstruktivisme memandang pembelajaran sebagai proses aktif dan kontekstual yang dibangun oleh siswa melalui interaksi dan pengalaman. Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang relevan, dinamis, dan mendorong refleksi agar siswa dapat membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkelanjutan.

Josi et al (2016:52) menjelaskan pengetahuan dapat dibentuk oleh individu melalui pengalaman pribadi, di mana proses belajar bersifat aktif, adaptif, dan sangat bergantung pada konteks serta perbedaan individu. Iswandi (2020:114) berpendapat bahwa pembelajaran konstruktivistik menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam menemukan pengetahuan melalui interaksi, diskusi, dan eksperimen nyata di dunia sekitar. Pendapat pakar tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa konstruktivisme menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran

yang aktif, di mana pengalaman dan keterlibatan langsung menjadi kunci utama dalam membangun pengetahuan yang bermakna.

Pendapat Piaget (dalam Sugrah, 2020:37) menjelaskan bahwa proses belajar merupakan kegiatan aktif di mana siswa menyesuaikan diri dan memperbaiki pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang mereka alami. Herlina dkk (2021:14) menjelaskan perkembangan intelektual seseorang berkaitan erat dengan kemampuan individu dalam menafsirkan dan memahami fenomena nyata di sekitarnya, yang diperoleh melalui proses asimilasi dan akomodasi dalam berpikir. Andriani dkk (2023:238) berpendapat bahwa teori-teori Piaget memberikan panduan penting bagi guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, khususnya pada tahap operasional konkret di Sekolah Dasar, agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Teori konstruktivisme Piaget menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi lingkungan. Penerapan teori ini membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan tahap perkembangan siswa untuk meningkatkan relevansi, daya tarik, dan kemampuan berpikir.

Pandangan Vygotsky (dalam Saputro dkk, 2021:34) menjelaskan konstruktivisme berakar dari ketertarikannya terhadap bahasa, karena ia meyakini bahwa bahasa merupakan dasar dari segala bentuk perkembangan pengetahuan dan berpikir manusia. Arafah dkk (2023:14)

menjelaskan bahwa konstruktivisme sosial Vygotsky berbeda dengan pandangan Piaget, karena Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui interaksi sosial dan komunikasi dengan lingkungan, sedangkan Piaget lebih menyoroti konstruksi individu berdasarkan pengalaman pribadi. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menekankan peran bahasa dan interaksi sosial dalam membentuk pengetahuan siswa. Pembelajaran efektif harus mendorong komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis agar siswa membangun pengetahuan bermakna.

Mahir (2021:34) menjelaskan bahwa Indonesia sebagai negara yang majemuk memiliki beragam budaya yang mencerminkan kearifan lokal, seperti tradisi, pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas daerah, yang harus dijaga dan dilestarikan agar tetap menjadi bagian dari identitas bangsa. Samani (2023:15) menyatakan bahwa pelestarian nilai-nilai kearifan lokal dapat dilakukan melalui dunia pendidikan dengan mengintegrasikan unsur budaya daerah ke dalam pembelajaran, terutama melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang memberi keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan materi dengan konteks lokal. Pendapat pakar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pelestarian kearifan lokal tidak hanya menjadi tanggung jawab masyarakat, tetapi juga perlu diupayakan melalui sistem pendidikan yang menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini agar tetap hidup dan relevan di tengah perkembangan zaman.

Media yang akan dikembangkan berupa video cerita rakyat yang memuat unsur kearifan lokal untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media ini dirancang berdasarkan teori belajar konstruktivisme, yang menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan. Media ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Guru tetap perlu memberikan evaluasi di akhir pembelajaran untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki keunikan dibandingkan dengan media yang sudah ada di sekolah. Media ini menonjolkan nilai-nilai budaya Jawa Tengah, khususnya daerah Cilacap, serta menggunakan pion berbentuk video cerita rakyat Cilacap. Perpaduan unsur budaya lokal dengan desain media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman terhadap materi, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah. Bahasa yang digunakan dalam video pun disesuaikan agar mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar.

Media pembelajaran interaktif ini menjadi inovasi pembelajaran yang berbeda dari media konvensional karena dengan menggabungkan konsep kearifan lokal dan prinsip konstruktivisme. Media pembelajaran tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar yang interaktif, tetapi juga sebagai alat pelestarian budaya yang menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan lokal dan untuk meningkatkan sikap kepedulian sosial.

2. **Filosofi Ki Hajar Dewantara**

Acetylena (2020:45) menyatakan bahwa pendidikan bagi KHD merupakan proses menuntun tumbuhnya potensi kemanusiaan anak agar menjadi manusia beradab dan mandiri. Nurhayati (2020:32) menjelaskan bahwa pendidikan harus memberi ruang kebebasan bagi anak untuk mengekspresikan nilai kemanusiaannya secara kreatif. Sutrisno dkk (2023:41) menegaskan bahwa pendidikan menurut KHD bukan sekadar transfer ilmu, melainkan pembentukan karakter melalui bimbingan dan keteladanan. Pendidikan adalah proses menuntun kodrat anak agar berkembang sesuai nilai kemanusiaan. Penelitian ini berlandaskan pandangan KHD bahwa media pembelajaran harus menjadi sarana yang menumbuhkan kemandirian dan kepedulian sosial siswa.

Hastuti (2023:59) menjelaskan bahwa pendidikan yang berakar pada budaya lokal akan membentuk manusia berkepribadian nasional tanpa kehilangan identitas daerah. Muslikh (2022:74) menegaskan bahwa kebudayaan menjadi sumber nilai moral yang harus dihidupkan dalam sistem pendidikan untuk memperkuat karakter bangsa. Fitriani (2024:55) menyebutkan bahwa penerapan pendidikan berbasis budaya lokal dapat meningkatkan empati sosial dan rasa hormat antarindividu di sekolah dasar. Ketiga pandangan ini memperlihatkan bahwa pendidikan berbasis budaya berfungsi sebagai pelestarian nilai luhur sekaligus pembentuk karakter sosial. Penelitian ini mengadopsi prinsip tersebut melalui pengembangan media berbasis cerita rakyat agar siswa belajar

dari nilai budaya yang hidup di masyarakatnya.

Dewantara (2020:112) menegaskan bahwa pendidikan terjadi di tiga lingkungan utama yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat yang saling melengkapi dalam pembentukan watak anak. Lestari (2021:88) menyatakan bahwa sinergi ketiga lingkungan ini memastikan pendidikan berlangsung secara holistik dan kontekstual. Pramono (2023:92) menambahkan bahwa *Tri Pusat Pendidikan* relevan dalam membangun jejaring sosial yang mendukung karakter gotong royong dan tanggung jawab sosial. Pandangan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan harus melibatkan kerja sama antara lingkungan formal dan nonformal. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang menjembatani nilai masyarakat dan sekolah dalam menumbuhkan kepedulian sosial siswa.

Wibowo (2019:50) menjelaskan bahwa sistem *among* menempatkan guru sebagai pamong yang menumbuhkan potensi anak melalui kasih sayang dan keteladanan. Handayani (2021:67) menegaskan bahwa guru dalam sistem *among* bukan penguasa, melainkan pembimbing yang membantu siswa mengembangkan kebebasan berpikir dan berperilaku. Arifin (2024:46) menemukan bahwa penerapan sistem *among* meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab sosial, dan empati siswa terhadap sesama. Ketiga sumber tersebut terlihat bahwa sistem *among* merupakan pendekatan humanistik yang relevan dengan pembelajaran modern. Penelitian ini menerapkan prinsip *among* dalam

media interaktif untuk membimbing siswa memahami nilai-nilai sosial tanpa tekanan.

Soeratman (2022:101) menyatakan bahwa tujuan pendidikan KHD adalah memerdekakan manusia lahir dan batin agar dapat berpikir, merasa, dan bertindak selaras dengan nilai kemanusiaan. Sulaiman (2023:58) menegaskan bahwa kemerdekaan belajar merupakan inti dari pendidikan yang menumbuhkan karakter tangguh dan tanggung jawab sosial. Rohman (2024:25) menyatakan bahwa pendidikan yang memerdekakan tidak hanya mengembangkan potensi kognitif, tetapi juga membentuk kesadaran sosial dan empati siswa. Pendidikan harus memerdekakan manusia untuk berbuat baik bagi sesama. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan kepedulian sosial melalui kebebasan berpikir dan nilai-nilai budaya.

3. Teori Belajar Bermakna (*Meaningful Learning Theory*)

Schunk (2023:112) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa secara aktif mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Cottingham (2023:20) menjelaskan bahwa inti dari teori Ausubel adalah proses kognitif yang memungkinkan terbentuknya struktur pengetahuan yang stabil dan terorganisir. Saputro dkk (2023:45) menemukan bahwa penerapan teori belajar bermakna pada pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar. Teori belajar bermakna menekankan

pentingnya keterkaitan antara pengetahuan baru dan lama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat dianggap relevan untuk membantu siswa membangun pemahaman sosial yang kontekstual.

Santrock (2022:95) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna dapat dicapai ketika siswa memiliki motivasi intrinsik untuk memahami konsep, bukan sekadar menghafal. Arends (2022:101) menegaskan bahwa pengajaran yang bermakna membutuhkan aktivitas yang menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata siswa. Fitri dkk (2024:33) memperlihatkan bahwa penerapan cerita rakyat lokal dalam pembelajaran tematik mendorong keterlibatan emosional dan pemaknaan sosial yang lebih mendalam. Teori belajar bermakna sangat sesuai untuk mendorong keterlibatan afektif siswa dalam konteks budaya. Media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk memperkuat motivasi dan pemaknaan sosial siswa kelas V.

Eggen et al (2022:67) menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengaitkan konsep dengan pengalaman sebelumnya. Lestari (2023:14) menyimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal mendukung proses konstruksi makna dan nilai sosial siswa. Teori belajar bermakna mengarahkan guru untuk menyediakan konteks belajar yang dekat dengan kehidupan siswa. Media interaktif berbasis cerita rakyat sangat tepat karena menampilkan nilai sosial dalam bentuk akrab dan bermakna.

Ormrod (2023:58) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna menciptakan retensi jangka panjang melalui keterhubungan logis antar konsep. Mayer (2023:42) menekankan bahwa penggunaan media interaktif yang menyajikan teks, gambar, dan narasi dapat memperkuat hubungan konseptual siswa. Fadilah (2024:22) memperlihatkan bahwa media digital berbasis budaya lokal mampu meningkatkan daya ingat dan penghayatan nilai sosial siswa. Penggunaan media interaktif sesuai dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menuntut keterpaduan antara isi dan pengalaman belajar. Penelitian ini relevan karena menggabungkan multimedia dan cerita rakyat untuk memperdalam pemahaman nilai kepedulian sosial.

Biggs et all (2022:150) menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna memerlukan kegiatan refleksi agar siswa mampu mentransfer pengetahuan ke situasi baru. Reigeluth et all (2022:75) menyebutkan bahwa integrasi nilai budaya ke dalam desain pembelajaran memperkuat relevansi sosial dan motivasi siswa. Arifin et all (2023:28) menemukan bahwa refleksi nilai-nilai kearifan lokal melalui media digital memperkuat empati dan sikap sosial siswa. Ketiga pandangan ini menegaskan bahwa pembelajaran bermakna menumbuhkan kemampuan reflektif dan sosial peserta didik. Media berbasis kearifan lokal yang dirancang dalam penelitian ini dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk sikap peduli sosial secara kontekstual dan berkelanjutan.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Pribadi (2017:22) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, serta mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Nurhayati (2014:18) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian integral dari proses pembelajaran yang mencakup tahap perencanaan, pengembangan, dan pelaksanaan secara sistematis agar sesuai dengan karakteristik peserta didik, bukan hanya sebagai alat bantu visual semata. Jatmika (2015:27) berpendapat bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, khususnya melalui media visual seperti gambar, poster, dan alat peraga yang dapat membantu siswa memahami konsep secara konkret dan meningkatkan keterlibatan dalam belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana strategis untuk mempermudah pemahaman materi melalui pengalaman belajar konkret dan interaktif. Guru perlu memilih dan merancang media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Pendapat Glasgow (dalam Arsyad, 2013:36) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sistem penyampaian materi dalam bentuk video atau format digital lain yang memungkinkan

pengguna untuk mengendalikan alur, kecepatan, serta urutan penyajian materi. Zulhelmi dkk (2017:18) menyatakan media pembelajaran interaktif berfungsi untuk memperjelas informasi serta mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, misalnya dengan memanfaatkan gambar, film, atau slide yang membantu siswa memahami objek yang tidak dapat diamati secara langsung. Fikri (2018:17) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan integrasi dari berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu platform digital yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif memadukan berbagai media digital yang mendorong siswa berinteraksi aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Media pembelajaran interaktif mendorong motivasi, partisipasi, dan efektivitas belajar melalui pengalaman yang lebih menarik.

Pendapat Pratama dkk (2022:21) menyatakan pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam berpikir, mengamati, mendengarkan, dan berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar, dengan penekanan pada pemanfaatan media interaktif untuk menyesuaikan karakteristik setiap individu siswa. Karami et al (2021:5) berpendapat model pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan tanya jawab, kerja individu maupun kelompok, serta memperoleh pengetahuan

melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menghafal materi. Fikri (2018:17) menyatakan bahwa multimedia interaktif mengintegrasikan elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi ke dalam satu platform digital yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara siswa dan sistem, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan personal. Pembelajaran interaktif menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan media dan lingkungan. Integrasi media interaktif meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemandirian belajar siswa di era digital.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Heinich (2002:23) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas seperti memilih, menjawab, dan mengevaluasi. Mayer (2009:25) berpendapat bahwa media interaktif menampilkan kombinasi teks, suara, gambar, dan animasi yang terintegrasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Smaldino (2015:34) menyatakan proses interaksi pada media ini memberi siswa kendali terhadap kecepatan dan arah belajar sesuai kebutuhan individu. Media interaktif membangun keterlibatan aktif karena siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga memanipulasi konten pembelajaran. Media ini menumbuhkan motivasi intrinsik

karena pengalaman belajar bersifat personal dan dinamis.

Clark (2016:47) menjelaskan media pembelajaran interaktif ditandai oleh adanya umpan balik langsung yang membantu siswa memperbaiki kesalahan selama proses belajar. Reiser (2018:52) menyatakan desainnya berfokus pada interaktivitas yang mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa terhadap isi pembelajaran. Alessi (2001:39) berpendapat bahwa media semacam ini menyediakan ruang eksplorasi yang memungkinkan siswa bereksperimen secara mandiri untuk membangun pemahaman konseptual. Media interaktif meningkatkan efektivitas belajar karena mendorong partisipasi aktif. Media ini memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang responsif dan berulang.

c. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif

Pandangan Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013:25) menyatakan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa tujuan penting, di antaranya memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja, termasuk secara daring, serta menjamin distribusi bahan ajar yang lebih terstandarisasi dan teratur. Sanjaya (2016:165) berpendapat tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk memastikan penyampaian materi pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan efisien. Pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas proses pembelajaran melalui penyajian materi

yang menarik, mudah dipahami, dan memungkinkan partisipasi aktif siswa. Media ini juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, adaptif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

d. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Suyitno (2016:102) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam mengurangi berbagai hambatan yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran, baik dalam kegiatan belajar di kelas maupun pembelajaran mandiri. Daryanto (2013:52) menyatakan pemilihan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang tepat dapat memberikan manfaat besar bagi kedua belah pihak, karena membuat pembelajaran lebih menarik, efisien dalam penggunaan waktu, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, serta memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan kapan pun dan di mana pun. Pendapat pakar tersebut ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu mengatasi kendala dalam proses belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan fleksibel.

Shoffa (2021:15) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu yang digunakan pendidik untuk mempermudah proses pembelajaran dan membantu siswa memahami

konsep yang dipelajari. Adam dkk (2015:42) berpendapat media memiliki peran penting sebagai sumber belajar, penghubung informasi, dan alat yang mampu memperluas makna pesan melalui simbol visual serta menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pribadi (2017:26) menjelaskan pemanfaatan media memberikan manfaat berupa penyediaan informasi, dukungan terhadap aktivitas belajar, dan peningkatan motivasi peserta didik agar lebih antusias dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berkontribusi besar dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Media juga memperkuat hubungan komunikatif antara guru dan peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif..

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Arsyad (2021:94) berpendapat bahwa media interaktif yaitu seperti video pembelajaran dan aplikasi digital dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui kombinasi teks, gambar, dan suara yang saling melengkapi. Sardiman dkk (2018:104) berpendapat penggunaan simulasi dan animasi dalam media interaktif membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Daryanto (2013:108) menyatakan media berbasis *game* edukatif mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran karena menghadirkan unsur tantangan dan penghargaan yang menarik. Media pembelajaran interaktif menjembatani teori dan praktik melalui pengalaman belajar yang

bermakna. Pemanfaatan teknologi dan desain yang baik membuat proses belajar lebih efektif, efisien, dan menarik. Media pembelajaran interaktif menjembatani teori dan praktik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pemanfaatan teknologi dan desain yang baik membuat proses belajar lebih efektif, efisien, dan menarik.

2. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Pendapat Jamal Ma'mur (dalam Pingge, 2017:130) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan ciri khas suatu daerah yang mencakup beragam aspek kehidupan masyarakatnya, baik dalam bentuk nilai, norma, maupun kebiasaan yang dijalankan sehari-hari. Shufa (2018:49) menyatakan secara etimologis, kearifan lokal adalah wujud pengetahuan dan kebijaksanaan yang bersumber dari masyarakat setempat, yang digunakan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Oktavianti dkk (2018:155) berpendapat nilai-nilai kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya memahami budaya daerah, tetapi juga mampu menjaga kelestariannya di tengah perkembangan global. Kearifan lokal mencerminkan kebijaksanaan dan kecerdasan masyarakat dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara harmonis. Kearifan lokal berfungsi sebagai panduan moral dan sosial yang diwariskan secara turun-temurun untuk menjaga identitas budaya dan memperkuat karakter bangsa.

b. Indikator Kearifan Lokal

Sedyawati (2014:85) menyatakan indikator kearifan lokal tercermin dalam perilaku sosial seperti gotong royong, tolong-menolong, dan solidaritas, yang menjadi dasar terbentuknya kepedulian sosial di lingkungan masyarakat. Koentjaraningrat (2009:156) menjelaskan bahwa nilai-nilai sosial yang terkandung dalam adat dan tradisi lokal berperan penting dalam membentuk rasa tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama, terutama dalam menjaga keseimbangan sosial dan keharmonisan hidup bersama. Tilaar (2000:190) berpendapat bahwa penerapan kearifan lokal dalam pendidikan dapat menumbuhkan sikap peduli sosial, toleransi, dan saling menghargai antarindividu dalam masyarakat. Pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kearifan lokal memiliki peran strategis dalam membangun sikap kepedulian sosial melalui nilai-nilai budaya seperti gotong royong, empati, dan kebersamaan. Nilai-nilai ini tidak hanya memperkuat solidaritas sosial, tetapi juga menjadi fondasi penting bagi pembentukan karakter peserta didik yang berjiwa sosial dan berbudaya.

c. Tujuan Kearifan Lokal

Tujuan dari kearifan lokal pada dasarnya adalah menjaga kelestarian lingkungan, melestarikan identitas budaya, serta membangun masyarakat yang tangguh dan adaptif terhadap perubahan zaman. Sartini (2013:30) menyatakan kearifan lokal memiliki tujuan untuk melestarikan lingkungan, mempertahankan identitas budaya, membangun masyarakat

yang berketahanan, menjadi sumber pengetahuan, memberikan pedoman hidup, menjaga keseimbangan ekosistem, serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Keraf (2014:136) berpendapat bahwa kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai etika ekologis yang mendorong masyarakat untuk hidup selaras dengan alam melalui tindakan yang berkelanjutan dan bertanggung jawab. Wibowo (2018:37) menyatakan bahwa kearifan lokal memiliki tujuan untuk memperkuat jati diri bangsa dan menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti kepedulian, kebersamaan, dan gotong royong yang menjadi dasar kehidupan bermasyarakat. Pendapat beberapa pakar tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kearifan lokal memiliki tujuan yang luas, tidak hanya melestarikan lingkungan dan budaya, tetapi juga memperkuat nilai-nilai sosial serta membentuk karakter masyarakat yang beretika, peduli, dan berdaya saing.

d. Manfaat dan Fungsi Kearifan Lokal

Nasrullah (2015:42) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan hasil kebudayaan masa lampau yang diwariskan secara turun-temurun dan dijadikan pedoman hidup masyarakat dalam menyeimbangkan perubahan sosial serta arus modernisasi. Keraf (2014:28) berpendapat kearifan lokal berfungsi sebagai sistem nilai yang membantu masyarakat memahami dan mempertahankan kehidupan sesuai konteks sosial, lingkungan, serta nilai budaya yang dianut. Roehadi (2009:17) menjelaskan kearifan lokal juga berperan sebagai penyaring, pengendali, dan pengarah perkembangan

budaya agar tetap selaras dengan identitas asli masyarakat. Nilai-nilai kearifan lokal memperkuat ketahanan budaya dan identitas bangsa. Kearifan lokal menjadi fondasi penting bagi masyarakat untuk beradaptasi secara harmonis dalam menghadapi globalisasi.

3. Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Danandjaja (2007:2) berpendapat bahwa cerita rakyat merupakan sebagian kebudayaan kolektif yang diwariskan secara turun-temurun di antara berbagai kelompok masyarakat, baik secara lisan maupun melalui gerak isyarat dan alat bantu pengingat. Pradopo dkk (2017:49) berpendapat bahwa cerita rakyat merupakan bentuk folklor yang berasal dari budaya lisan dengan kisah kepahlawanan yang ditampilkan melalui wayang dan pertunjukan rakyat, serta biasanya terikat pada wilayah tertentu di Indonesia. Endraswara (2018:15) menyatakan kesusastraan rakyat adalah karya sastra yang tumbuh dan hidup di tengah masyarakat, diwariskan melalui tradisi lisan, dan menjadi bagian penting dari identitas budaya suatu kelompok. Pandangan pakar tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita rakyat merupakan bagian integral dari folklor yang berfungsi sebagai media pewarisan nilai dan identitas budaya masyarakat. Cerita rakyat menjadi sarana pelestarian kearifan lokal tradisi lisan masyarakat Indonesia.

b. Indikator Cerita Rakyat

Hutomo (1991:45) menyatakan indikator cerita rakyat dapat dilihat dari berbagai unsur yang membentuknya, baik dari segi struktur, nilai, maupun fungsi sosialnya. Indikator cerita rakyat mencakup adanya tokoh-tokoh yang merepresentasikan nilai budaya, latar tempat yang dekat dengan kehidupan masyarakat, serta pesan moral yang menjadi pedoman perilaku sosial. Sudjiman (1993:5) menjelaskan bahwa cerita rakyat dapat diidentifikasi melalui adanya alur sederhana, penggunaan bahasa yang khas daerah, serta penggambaran nilai-nilai lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Pendapat pakar tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator cerita rakyat mencakup aspek bentuk, isi, dan fungsi sosial yang mencerminkan budaya masyarakat setempat.

c. Bentuk-bentuk Cerita Rakyat

Danandjaja (2007:3) menyatakan cerita rakyat merupakan karya sastra lisan yang hidup dan berkembang dalam masyarakat sebagai cerminan budaya, nilai moral, dan pandangan hidup suatu kelompok. Bascom (1965:10) berpendapat bahwa cerita rakyat terbagi menjadi tiga bentuk utama, yaitu mite, legenda, dan dongeng yang masing-masing memiliki ciri khas dan fungsi sosial berbeda. Brunvand (1986:25) menyatakan bahwa bentuk mite biasanya berkaitan dengan kepercayaan terhadap makhluk gaib atau peristiwa asal-usul yang dianggap suci. Cerita rakyat memiliki peran penting dalam melestarikan identitas dan keyakinan masyarakat. Cerita ini menjadi media pewarisan nilai dan

tradisi secara turun-temurun melalui narasi yang mudah diingat.

Sweeney (1991:52) menyatakan legenda menggambarkan kisah asal-usul tempat, tokoh, atau peristiwa sejarah yang diyakini pernah terjadi dalam kehidupan masyarakat. Sudikan (2018:64) menyatakan bahwa dongeng berfungsi sebagai hiburan sekaligus sarana pendidikan moral dengan menggunakan tokoh dan peristiwa rekaan. Nurgiyantoro (2010:215) menjelaskan bahwa fabel salah satu bentuk dongeng, menggunakan hewan sebagai tokoh utama untuk menggambarkan perilaku manusia dan menyampaikan pesan moral. Cerita rakyat beragam bentuknya karena disesuaikan dengan pengalaman sosial dan sistem kepercayaan masyarakat. Cerita tersebut menjadi sumber nilai budaya yang memperkuat rasa kebersamaan dan identitas lokal.

d. Fungsi Cerita Rakyat

Kosasih (2003:45) berpendapat bahwa cerita rakyat memiliki fungsi yang sejalan dengan karya sastra lainnya karena berperan dalam memberikan hiburan, pendidikan, dan nilai moral bagi pembacanya. Ratna (2011:178) menyatakan cerita rakyat berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan penyampai pesan moral yang relevan dengan kehidupan sosial masyarakat. Sayuti (2015:89) menjelaskan bahwa cerita rakyat menjadi media efektif dalam menanamkan karakter dan memperluas wawasan budaya peserta didik melalui kisah dan peran tokohnya. Cerita rakyat tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sumber pendidikan moral yang memperkuat identitas bangsa. Cerita ini berperan

penting dalam menjaga kesinambungan nilai budaya dan menumbuhkan rasa cinta terhadap tradisi lokal.

Semi (1993:67) menjelaskan bahwa cerita rakyat memiliki fungsi utama sebagai media penyampai nilai-nilai moral dan sosial yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui kisah yang mudah dipahami. Sutopo (2012:104) menyatakan cerita rakyat berperan dalam memperkaya wawasan budaya masyarakat serta menumbuhkan sikap menghargai tradisi lokal melalui tokoh dan peristiwa simbolik yang terkandung di dalamnya. Moleong (2016:59) menjelaskan cerita rakyat juga menjadi sarana pendidikan karakter yang efektif karena mengajarkan tentang kebaikan, keberanian, dan tanggung jawab. Cerita rakyat memperkuat fungsi sastra sebagai pembentuk karakter bangsa dan penjaga nilai kemanusiaan. Cerita ini berkontribusi besar dalam melestarikan jati diri budaya serta memperkuat identitas kolektif masyarakat.

4. Sikap Kepedulian Sosial

a. Pengertian Sikap Kepedulian Sosial

Gunawan (2012:12) berpendapat bahwa kepedulian sosial merupakan bentuk sikap moral yang mencerminkan kesadaran seseorang untuk membantu dan berinteraksi secara positif dengan orang lain. Zubaedi (2011:74) menyatakan bahwa sikap ini menuntut kemampuan individu dalam memahami dan bertindak berdasarkan kebutuhan orang lain tanpa pamrih. Kepedulian sosial memperkuat hubungan

antarindividu dalam komunitas dan mendorong terwujudnya lingkungan sosial yang harmonis.

Lestari (2019:92) berpendapat bahwa kepedulian sosial dapat dimaknai sebagai kemampuan individu untuk berempati dan berpartisipasi aktif dalam meningkatkan kesejahteraan bersama melalui tindakan nyata. Hasanah (2020:47) menyatakan sikap ini mencerminkan keterlibatan emosional dan tanggung jawab moral seseorang terhadap kondisi sosial di sekitarnya. Putri (2021:56) menyatakan kepedulian sosial menjadi indikator penting dalam perkembangan karakter sosial yang seimbang antara kepentingan pribadi dan kepentingan umum. Kepedulian sosial membantu membentuk masyarakat yang saling menghargai dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan sosial. Nilai ini menjadi fondasi utama bagi terciptanya kehidupan sosial yang inklusif dan berkeadilan.

b. Indikator Sikap Kepedulian Sosial

Narwanti (2011:32) menyatakan bahwa indikator kepedulian sosial mencakup perilaku empati, suka menolong, kerja sama, menghargai orang lain, dan partisipasi dalam kegiatan sosial. Lickona menambahkan bahwa wujud nyata dari kepedulian sosial terlihat ketika seseorang mampu menempatkan diri dalam posisi orang lain dan bertindak demi kebaikan bersama. Beberapa indikator sederhana yang dapat diamati dalam kegiatan belajar dalam konteks siswa Sekolah Dasar menurut Kemendikbud (2017:18), yaitu: (1) Memperlihatkan empati

terhadap teman yang sedang kesulitan, (2) Mau menolong tanpa pamrih, (3) Bekerja sama dalam kegiatan kelompok, (4) Menghormati pendapat dan perbedaan teman, dan (5) Memperlihatkan tanggung jawab sosial di sekolah.

Indikator-indikator ini dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penilaian sikap sosial siswa dalam pembelajaran berbasis teks cerita rakyat.

c. Pentingnya Sikap Kepedulian Sosial

Pengembangan sikap kepedulian sosial di Sekolah Dasar sangat penting karena pada tahap ini siswa sedang berada dalam masa perkembangan sosial dan moral yang pesat. Gunawan (2012:31) menjelaskan bahwa pembelajaran di sekolah perlu mengintegrasikan nilai-nilai sosial agar siswa tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki kepekaan sosial dan perilaku prososial yang baik. Saraswati (2020:44) menjelaskan bahwa nilai kepedulian sosial dapat ditanamkan melalui pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif, misalnya melalui kegiatan diskusi dan kerja kelompok yang mendorong siswa untuk saling membantu dan menghargai perbedaan. Penanaman nilai kepedulian sosial di Sekolah Dasar merupakan proses penting untuk membentuk karakter siswa yang empatik, bertanggung jawab, dan mampu berinteraksi positif dengan lingkungannya.

C. Penelitian relevan

Penelitian yang relevan yaitu penelitian yang menguraikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang relevan tentang kajian cerita rakyat yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain:

Penelitian oleh (Florida, 2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Penguatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar” bertujuan untuk bertujuan untuk menjelaskan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire, mengetahui kelayakan dan keefektivan media pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penilaian media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire menurut penilaian ahli materi, ahli media dan guru adalah layak digunakan. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire efektif untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda.

Penelitian oleh (Nikmawati, 2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar UMP Banyumas” bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android, respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran, efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar UMP Banyumas. Hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis android sangat layak

digunakan sebagai bahan ajar. Nilai hasil uji kelayakan oleh ahli media sebesar 93%, ahli materi sebesar 93,6%, tanggapan guru IPAS sebesar 98% dan hasil respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif sebesar 94%.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ariani, 2024) yang berjudul "*Development of Interactive Multimedia for Science Learning in Elementary Schools*". Tujuannya adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep sains pada siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media memperoleh validasi ahli sebesar 92% dan meningkatkan hasil belajar siswa hingga 28%.

Penelitian yang dilakukan oleh (Syahadatun dkk, 2023) yang berjudul "*Pengembangan Media Pohon Literasi Berbasis Cerita Rakyat Suku Sasak Untuk Siswa*". Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mengidentifikasi tahapan dalam pembuatan media pohon literasi yang berlandaskan kearifan lokal suku Sasak bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar 44 Ampenan, serta (2) menilai kelayakan atau tingkat validitas media pohon literasi berbasis kearifan lokal tersebut bagi siswa pada tingkat yang sama. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran pohon literasi yang berlandaskan cerita rakyat Suku Sasak. Media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran literasi bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian oleh (Hidayah dkk, 2024) yang berjudul "*Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa komik cerita rakyat yang mengangkat

kearifan lokal suku Mbojo, menjelaskan tahapan dalam proses pengembangannya, serta menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan komik tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil evaluasi memperlihatkan persentase sebesar 86,6% dengan kategori sangat efektif, yang menandakan bahwa mayoritas siswa mampu memahami materi yang disajikan dalam komik cerita rakyat tersebut.

Penelitian oleh (Fauzi, 2023) yang berjudul “*Videos and E-Books Featuring Central Kalimantan Folklore as Resources for Interactive Narrative Text Learning*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video dan *e-book* interaktif berbasis cerita rakyat Kalimantan Tengah sebagai sumber belajar teks naratif interaktif di sekolah menengah. Hasil penelitiannya yaitu media yang dikembangkan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap struktur teks naratif. Integrasi nilai-nilai lokal juga memperkuat karakter budaya dan menumbuhkan apresiasi terhadap warisan daerah.

Penelitian oleh (Rahmawati dkk, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Menumbuhkan Sikap Kepedulian Sosial Siswa Sekolah Dasar”. Tujuannya adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran yang memuat nilai-nilai sosial dan menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sosial. Hasil penelitiannya yaitu media yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ahli materi dan media dengan skor validasi 89%, serta efektif meningkatkan kepedulian sosial siswa sebesar 25% setelah penggunaan.

Penelitian oleh (Hidayati dkk, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kepedulian Sosial Peserta Didik”. Tujuan penelitiannya adalah membuat komik digital tematik yang mengintegrasikan cerita moral dan interaksi sosial. Hasil penelitian yaitu komik dinyatakan layak dan praktis digunakan (validasi 91%) dan meningkatkan skor kepedulian sosial siswa dalam uji lapangan sebesar 23%.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2023) berjudul “*Development of interactive learning media to foster students’ social care in civic education*”. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKn untuk menumbuhkan sikap kepedulian sosial siswa SMP. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media interaktif berbasis video dan simulasi mampu meningkatkan empati, kerja sama, dan partisipasi sosial siswa secara signifikan.

Ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang disajikan berfokus kepada pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui cerita rakyat. Membahas mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal melalui cerita rakyat sehingga bisa dijadikan pembelajaran bagi semua kalangan. Selain menyajikan pembahasan yang sama, penelitian ini memberikan pembaharuan dengan memperluas cakupan faktor yang mempengaruhi definisi tersebut. Penelitian ini berusaha membahas tentang kualitas media pembelajaran yang dihasilkan tersebut ditinjau dari aspek kevalidan, keefektivan, dan kepraktisan, kemudian dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, serta meningkatkan sikap kepedulian sosial.

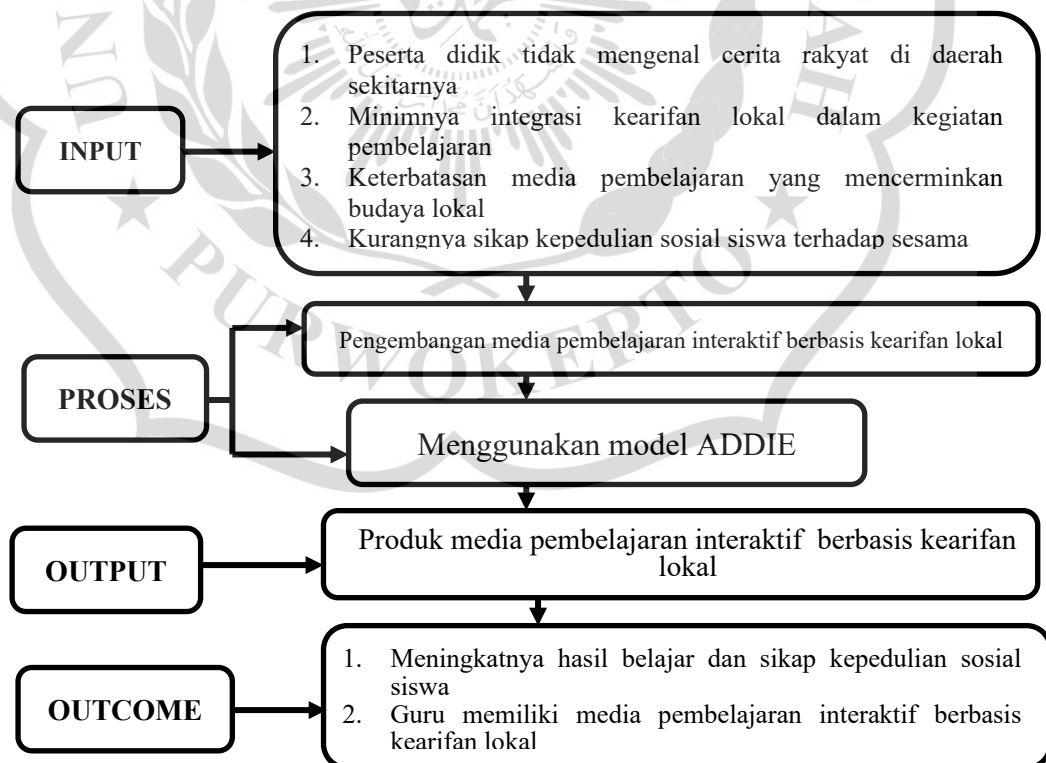
D. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilandasi oleh kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang masih didominasi penggunaan model konvensional serta minim inovasi media. Proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dan belum memiliki pemahaman yang memadai terhadap cerita rakyat serta nilai-nilai kearifan lokal di daerahnya. Keadaan tersebut memperlihatkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berakar pada budaya lokal agar proses belajar menjadi lebih bermakna serta relevan dengan kehidupan peserta didik.

Upaya pengembangan dilakukan melalui pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang mengadaptasi cerita rakyat “Asal Usul Pulau Nusakambangan” dari daerah Cilacap. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis difokuskan pada identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap perancangan menghasilkan rancangan video pembelajaran yang memadukan unsur visual, narasi, dan nilai budaya lokal. Tahap pengembangan dilakukan melalui proses produksi dan validasi oleh ahli materi, bahasa, serta media. Implementasi dilakukan dengan uji coba terhadap peserta didik kelas V Sekolah Dasar, sedangkan tahap evaluasi bertujuan menilai efektivitas media dalam meningkatkan sikap kepedulian sosial.

Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis video cerita rakyat lokal yang layak, komunikatif, dan menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini berfungsi tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter yang menanamkan nilai-nilai sosial, budaya, dan moral.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan sikap kepedulian sosial peserta didik, mencakup empati, gotong royong, dan tanggung jawab. Hasil pengembangan juga berpotensi menumbuhkan kesadaran budaya serta memperkuat karakter sosial peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pengembangan media ini memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran dan pelestarian budaya lokal melalui pendidikan yang kontekstual dan bermakna.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir