

**PELESTARIAN BUDAYA LOKAL  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ELEKTRONIK (MPE)  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN PRINGSEWU  
LAMPUNG TAHUN 2014**

**Edi Suyanto  
FKIP Universitas Lampung**

***Abstract***

*Nowadays, society has begun to abandon warahan, one of local cultural products of Lampung. This has, inevitably, become a problem since its existence is getting more foreign to the present situation, whereas it contains advice to educate people from early age of life. To overcome this situation, a real effort has to be made in order to raise public awareness to appreciate local culture as well as to preserve it. One of ways of doing this is through a learning process. It is intended that from an early age students can appreciate it formally. It is also an effort to develop its learning through an electronic library model of Indonesian Language subject in elementary school level. The method used in this research was a development method. The steps taken were analyzing the needs and objectives, designing a program and testing, expert validation and assessment, as well as program applications. The research sample was intended for the fourth grade pupils in Gadingrejo Subdistrict, Pringsewu Regency Year 2014. The test and discussion of the 30 pupils had a positive result. It means that the model developed was quite effective because it could significantly improve students' appreciation. It had, through t test, proved to improve the learning process and outcome as well as to raise awareness of the importance of preserving local culture by pupils.*

**Key words:** Warahan, local cultural, electronic library model

**A. Pendahuluan**

Minimnya kesadaran terhadap keberadaan budaya lokal dewasa ini makin tergeser karena munculnya budaya lain yang tak dapat ditolak kehadirannya di tengah masyarakat. Apabila hal ini dibiarkan, tanpa adanya upaya nyata dari pemerintah bekerja sama dengan masyarakat, maka dapat dipastikan generasi mendatang tidak lagi mengenal apalagi merasa memiliki budaya yang ada. Apresiasi terhadap budaya lokal pun kian menipis akibat frekuensi kehadiran budaya lokal nyaris tidak tampak. Dalam pagelaran seni, misalnya, baik melalui media cetak maupun elektronik kehadirannya pun minim. Kalau pun ada hanya beberapa persen saja, sedangkan pergelaran budaya yang dipandang lebih menarik justru dimunculkan, meskipun muatan budaya yang ditampilkan sesungguhnya berasal dari budaya asing. Realita ini terjadi dan dirasakan oleh masyarakat Lampung, khususnya di bidang kesastraan.

Seperti halnya daerah lain di Indonesia, Lampung juga memiliki ragam budaya yang menarik yang perlu dilestarikan karena memiliki kearifan lokal yang harus dipertahankan. Khususnya di bidang kesastraan, ragam budaya yang cukup dikenal oleh masyarakat Lampung, antara lain sesikun/sekiman (peribahasa), seganing/teteduhan (teka-teki), memang (mantra), dan warahan (cerita rakyat). Warahan, khususnya, hampir tidak dikenali lagi oleh masyarakat, baik masyarakat awam maupun yang berpendidikan. Padahal secara substansi, warahan berupa cerita berirama yang berisi nasihat yang bersifat mendidik, menyadarkan semua orang agar berbuat baik, karena siapapun orangnya jika berbuat baik akan memperoleh ganjaran setimpal. Adapun ciri-cirinya terlihat pada irama yang menyertai cerita tersebut, dan sifatnya liric karena dipengaruhi pribadi dan emosi si pembawa cerita. Istilah warahan ini dikenal di daerah Lampung Barat. Warahan sering didengar dari pembawa prosa berbentuk cerita berirama, biasanya dibawakan oleh seorang nenek untuk cucu-cucunya, dengan irama sedemikian rupa, menaik dan menurun, menimbulkan kesan tertentu. Si pendengar akan terhanyut oleh irama yang mengiringi cerita yang disampaikan.

Untuk menumbuhkembangkan budaya lokal, khususnya warahan yang makin usang tersebut, peran pendidikan cukup penting dan relevan. Meskipun penyajiannya secara lisan dan biasanya dilakukan secara nonformal, warahan sangat menarik disajikan di sekolah. Hal cukup relevan sebagai upaya pelestarian produk budaya untuk disajikan secara formal. Konkretnya, salah satu cara pembudayaannya dapat ditempuh melalui proses pembelajaran. Adapun upaya dini yang dapat ditempuh dan dipandang efektif adalah melalui model pem-

belajaran perpustakaan (PE) yang diajarkan sejak di bangku sekolah dasar. Dalam hal ini, peneliti sependapat dengan Mubah (2010), yang menjelaskan bahwa nilai-nilai kearifan lokal-lah yang dapat membangun jati diri suatu bangsa yang di dalamnya terdapat penghargaan terhadap nilai budaya, bahasa, solidaritas sosial, kekeluargaan, dan cinta tanah air. Jati diri bangsa yang merupakan nilai identitas suatu bangsa akan kokoh jika masyarakat di dalamnya bersemangat untuk menjaga kearifan lokal di sekitarnya termasuk nilai budaya.

## **B. Pembahasan**

### **1. Model PE**

Suatu proses yang sengaja direncanakan dan dilakukan oleh seseorang dengan tujuan mengubah tingkah laku dapat dimaknai sebagai proses belajar. Dalam pelaksanaannya, belajar merupakan suatu aktivitas yang berlangsung antara pembelajar dengan lingkungannya yang dapat menimbulkan perubahan pada berbagai aspek. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya suatu perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Dalam hal ini, Kingsley dalam bukunya *The Nature and Condition of Learning* menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perkembangan hidup manusia. Dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang (dikutip Soemanto, 1983: 99).

Sekaitan dengan uraian di atas, dapat kita pahami bahwa belajar sangat urgen bagi perkembangan hidup manusia, termasuk bagi murid-murid sejak duduk di SD. Dalam praktiknya, proses belajar harus direncanakan agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Di dalamnya juga tak lepas dari proses dan interaksi antara pendidik dan pembelajar, yang mencakup bahan atau materi ajar termasuk strategi penyajiannya. Agar penyajian bahan ajar menjadi menarik, upaya konstruktif dan seyogyanya terus dikembangkan oleh guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif.

Sejalan dengan perkembangan zaman, terlebih makin berkembangnya teknologi, penyelenggaraan proses belajar-mengajar dapat dimodifikasi melalui model berbasis elektronik. Berbagai penelitian pun telah banyak dilakukan dengan tujuan agar tujuan pembelajaran, khususnya bahasa Indonesia dapat tercapai. Di sisi lain, pembelajaran dengan strategi seperti ini dapat terlaksana secara efektif. Beberapa penelitian terkait juga dilakukan oleh Anggraeni (2010) dengan judul “Pengembangan Iklan Televisi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Siswa Kelas XI Program Bahasa SMA Negeri 1 Manyar Kabupaten Gresik”, dan Setiani (2013) dalam penelitiannya bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cepen Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 5* pada Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap untuk Kurikulum 2013”. Hasil akhir dari kedua peneliti tersebut menyimpulkan bahwa pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah cukup efektif.

Berlandaskan pada temuan di atas, peneliti merasa perlu mengembangkan model serupa, khususnya untuk murid-murid SD dengan menitikberatkan pada pemanfaatan dokumen yang bersifat elektronik. Siregar (2013: 5) mendefinisikan bahwa dokumen yang tersimpan dalam PE adalah suatu lingkungan perpustakaan yang memiliki berbagai objek informasi (dokumen, images, suara dan video clips) yang tersimpan dan dapat diakses dalam bentuk elektronik. Di sisi lain, Fahmi (2004) mengatakan bahwa PE adalah sebuah sistem yang terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), koleksi elektronik, staf pengelola, pengguna, organisasi, mekanisme kerja, serta layanan dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi informasi. Digital Library Federation di Amerika Serikat memberikan definisi perpustakaan digital sebagai organisasi-organisasi yang menyediakan sumber-sumber informasi, termasuk staf dengan keahlian khusus untuk menyeleksi, menyusun, menginterpretasikan, memberikan akses intelektual, mendistribusikan, melestarikan, dan menjamin keberadaan koleksi karya-karya digital sepanjang waktu sehingga koleksi tersebut dapat di-

gunakan oleh komunitas masyarakat tertentu atau masyarakat terpilih secara ekonomis dan mudah (Purtini, 2005). Dengan kata lain PE dapat dimaknai sebuah sistem yang menyediakan informasi dalam bentuk digital untuk menyeleksi, menyusun, menginterpretasikan, memberikan akses intelektual, mendistribusikan, melestarikan, dan menjamin keberadaan koleksi karya-karya digital, termasuk di dalamnya berupa produk budaya lokal.

Dalam perkembangannya, model pembelajaran berbasis komputer (multimedia) dibagi menjadi beberapa model dasar. salah satu di antaranya adalah model tutorial Padmanthara dalam Pustekkom (2007: 134-139). Tutorial adalah suatu model yang menyajikan pembelajaran secara interaktif antara siswa dengan komputer. Materi belajar diajarkan, dijelaskan, dan diberikan melalui interaksi siswa dengan komputer. Pada umumnya, model tutorial ini digunakan untuk menyajikan informasi yang relatif baru bagi siswa, keterampilan tertentu, dan informasi atau konsep tertentu. Tujuan utama program tutorial adalah menyediakan dukungan terhadap pembelajaran dengan buku teks atau ceramah. Siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan konsep-konsep tersebut seperti halnya apa yang diajarkan oleh guru.

Pengembangan multimedia interaktif merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (course team approach) yang secara sinergi menghasilkan produk modul multimedia interaktif, sesuai dengan kebutuhan rancangan modul tersebut (Riyana, 2007; 16-17). Pengembangan multimedia interaktif harus dirancang sedemikian rupa agar mampu mengakomodasi kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Secara khusus prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, dalam hal ini MPE ini diterapkan di kelas IV di SD. Sebagaimana telah diuraikan di awal bahwa upaya ini sengaja diujicobakan sesuai dengan masalah yang ada. Tujuannya selain melestarikan budaya lokal, yakni *warahan* sejak dini, sisi lain secara formal harus ada upaya melalui proses pembelajaran.

Setelah dilakukan serangkaian uji coba melalui MPE diperoleh perbedaan peningkatan proses dan hasil belajar siswa. Deskripsi adanya peningkatan ditandai oleh (1) terjadinya proses belajar yang efektif dan menyenangkan, (2) adanya kesadaran menyimak secara komprehensif terhadap isi dan tema *warahan* sebagai budaya lokal sebelum dan sesudah penerapan MPE, dan (3) hasil pembelajaran pun meningkat secara signifikan. Perbedaan yang dimaksud dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Deskripsi dan Aplikasi Program

Deskripsi dan Aplikasi Program	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	99% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai sebelum penerapan MPE	26,525	29	0	3,73	3,36	4,11
Nilai sesudah penerapan MPE	37,135	29	0	4,33	4,03	4,64

Temuan di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perolehan nilai sebelum dan sesudah mengikuti proses belajar melalui MPE. Secara teknis, prosedur pengembangan dilakukan secara bertahap. Sampel bersumber dari populasi siswa kelas IV SD yang tersebar di Kecamatan Gadingrejo. Dari 52 SD yang ada, secara random masing-masing SD diambil satu orang dan selanjutnya ditetapkan sebanyak 30 siswa sebagai sampel penelitian. Sampel

tersebut selanjutnya disatukan menjadi satu rombel untuk mengikuti proses pembelajaran melalui MPE.

Setelah observasi dilakukan secara komprehensif, langkah pertama yang dilakukan adalah proses pengenalan program belajar. Program belajar yang disajikan berbasis multimedia dan diselenggarakan di Puskom SMK Negeri 1 Gadingrejo dengan alasan memiliki fasilitas pendukung. Pada dasarnya, semua siswa memahami fasilitas yang ada meskipun belum terampil menggunakannya. Pada setiap tahapan, waktu yang digunakan selama 70 menit. Melalui tahapan yang ada, langkah kedua adalah aplikasi program dengan materi warahan dengan judul cerita Anak Dalam dan Raksasa Dua Bersaudara. Dalam pelaksanaannya, guru membentuk kelompok, dan setiap kelompok terdiri lima orang atau enam kelompok. Melalui arahan guru, pada langkah ketiga, setiap kelompok telah mampu mengoperasikan media yang disediakan. Pada langkah ini, selain menyimak cerita, masing-masing kelompok diminta laporan berbentuk hasil belajar. Hasil belajar yang dijadikan indikator berupa keterampilan dan kecepatan menjawab soal-soal yang diberikan guru.

### C. Simpulan

Proses pembelajaran melalui MPE cukup efektif karena siswa dapat menyimak dengan fokus dan merasa senang dalam belajar. Materi *warahan* cukup menarik dan siswa menyadari pentingnya memahami kearifan budaya lokal. Pengembangan pembelajaran warahan melalui MPE dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan wujud pelestarian budaya bangsa.

Secara umum, keterampilan guru menggunakan program berbasis multimedia masih rendah. Untuk mengatasi hal ini, harus ada upaya nyata dari dinas terkait berupa pelatihan bagi guru, khususnya dalam penggunaan MPE. Terbatasnya sarana di sekolah sehingga pelaksanaan MPE membutuhkan biaya yang relatif mahal.

### D. Daftar Pustaka

- Arms. 2000. *Sistem Informasi Perpustakaan Digital*. [www.konsultan-perpustakaan.com](http://www.konsultan-perpustakaan.com)
- Andiyani. 2012. *Sastra Lisan – Puisi*. Bandar Lampung: Elemen Budaya.
- Fahmi, Yusri. 2004. *Kebebasan Informasi dan Demokrasi Indonesia*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri.
- Lesk. 1997. *Sistem Informasi Perpustakaan Digital*. [www.konsultanperpustakaan.com](http://www.konsultanperpustakaan.com)
- Mubah, A. Safril. *Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi*. Unair: Jurnal.
- Purtini. Winy, *Perpustakaan digital*, <http://www.indonesiadln.org>.
- Riyana, Cepi. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT di Sekolah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Siregar, A. Ridwan. 2013. *Peran dan Manajemen Perpustakaan Perguruan Tinggi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Soemanto, Wasty. 1990. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Pengembang. 2008. *Ensiklopedi Sastra Lampung :■ Wawaghahan (Warahan)*. Bandar Lampung: Perpusda.