Jurnal Studi Edukasi Integratif
ISSN 3047-4329
Volume 1, Nomor 2, (2024)
https://doi.org/10.53696/30474329

Copyright © 2024 pada Penulis
Lisensi Artikel: CC BY 4.0

Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kajian Literatur

Aprilia Rizki Arifah ❶✦

❶ Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

✦ Penulis Korespondensi: apriliarizkiarifah@student.uns.ac.id

Abstrak
Media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu untuk dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan, yaitu *Systematic Literature Review*. Penelitian ini menemukan media pembelajaran yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya, yaitu media komik, aplikasi andorid, audio visual, kalender cerita, Adobe Flash, permainan (Mpa'a Gopa, Roro Jonggrang, Benkangen game), karikatur, gambar berseri, pop-up, Powtoon, Youtube, Flipbook, E-story book, poster digital, Quizizz, dan virtual reality. Akan tetapi, media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia didominasi untuk jenjang SD. Selain itu, materi bahasa Indonesia yang menggunakan media berbasis kearifan lokal didominasi materi mengenai cerita rakyat. Maka dari itu, rekomendasi penelitian ini untuk penelitian selanjutnya, yaitu melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk jenjang SMP dan SMA/SMK. Media yang dikembangkan juga dilakukan untuk materi bahasa Indonesia yang lain, tidak hanya terpaku pada cerita rakyat.

Kata Kunci
media pembelajaran, pembelajaran bahasa Indonesia, kearifan lokal

Pendahuluan

Pelestarian kearifan lokal menjadi perhatian dalam bidang pendidikan. Sekolah sebagai lembaga peningkatan mutu SDM perlu lebih serius mengupayakan penguatan pendidikan karakter unggul yang selaras dengan kearifan lokal (Maisaroh & Hayani, 2022). Pemberlakuan kurikulum merdeka belajar memberikan peluang yang sangat besar dalam penguatan nilai-nilai kearifan lokal (Santika, 2022). Kearifan lokal dibangun dan ditumbuhkan dari pandangan hidup dan nilai-nilai yang menjadi pedoman masyarakat dalam menyelenggarakan kehidupannya (Iswatiningsih, 2019). Generasi muda harus tetap memegang teguh kearifan lokal bangsa Indonesia untuk dijadikan sebagai pedoman meraih masa depan (Zulkarnaen, 2022). Jiwa akan menjadi lebih berbudi luhur dengan mempelajari dan memperoleh pengetahuan tentang kearifan lokal (Rizki & Maknun, 2024).

Kearifan lokal penting untuk diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Anengsih et al., 2023). Penyampaian kearifan lokal melalui pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan siswa lebih mudah dan lebih menikmati belajar karena berhadapan dengan topik atau masalah yang bersumber dari lingkungannya (Kharisma & Talan, 2023). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal juga merupakan salah satu cara efektif untuk melestarikan eksistensi kebudayaan lokal melalui pembelajaran terpadu di sekolah (Dewa et al., 2022). Hasil penelitian sebelumnya menemukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis kearifan lokal dapat memberikan dampak yang sangat positif terhadap pembentukan karakter siswa (Irfan et al., 2021).

Cara untuk mewujudkan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran, yaitu dengan penggunaan media yang efektif dan interaktif untuk siswa. Pada kenyataannya, masih terdapat masalah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Masalah tersebut, seperti media yang terbatas sehingga membuat siswa jenuh (Harjanto & Elvadolla, 2021). Guru dituntut agar lebih kreatif dalam menyiapkan media dan sumber belajar anak yang bersumber dari lingkungan sekitar (Parmadi et al., 2022). Kearifan lokal dapat dijadikan guru sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka penting dilakukan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian dapat dijadikan wawasan mengenai khazanah media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga berkontribusi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Penelitian sebelumnya mengenai media pernah dilakukan oleh Akbar et al. (2021). Penelitian tersebut merupakan kajian literatur yang membahas mengenai pemanfaatan media grafis dalam pembelajaran bahasa. Penelitian mengenai media pembelajaran buku saku berbasis kearifan lokal juga pernah dilakukan oleh Komalasari et al. (2023). Penelitian relevan mengenai kearifan lokal, yaitu pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal Indonesia juga pernah dilakukan oleh Ibda & Wijayanti (2023). Penelitian Jumriani et al. (2021) membahas mengenai pentingnya memanfaatkan konten kearifan lokal sebagai sumber belajar IPS. Berdasarkan penelitian relevan tersebut, masih ada kekosongan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menjadi penting untuk dikaji agar dapat menambah khazanah mengenai media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Tahapan SLR meliputi (1) menyusun pertanyaan atau rumusan masalah, (2) mengidentifikasi sumber data atau literatur yang relevan (artikel cetak maupun non cetak), (3) mengevaluasi literatur, (4) mensintesis data, dan (5) menafsirkan temuan (Khan et al., 2003). Pencarian artikel menggunakan aplikasi *Publish or Perish* kemudian dibuka melalui Google Scholar. Artikel jurnal yang dicari, berupa artikel mengenai media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Artikel kemudian diklasifikasikan berdasarkan tahun yang dikaji, yaitu tahun 2020-2024. Data kemudian dianalisis dan diinterpretasikan dalam hasil dan pembahasan.

Hasil Temuan

Penelusuran dilakukan dengan mencari artikel penelitian dan pengembangan berkaitan dengan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Hasilnya terdapat 20 artikel media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Pada tahun 2020 terdapat 4 media, tahun 2021 5 media, tahun 2022 ada 5 media, tahun 2023 ada 4 media, dan tahun 2024 ada 2 media. Media pembelajaran didominasi oleh jenjang SD. Materi bahasa Indonesia yang menggunakan media berbasis kearifan lokal didominasi untuk materi cerita rakyat. Berikut ini paparan secara ringkas hasil penelitian media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal tahun 2020-2024.

Tabel 1. Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Bahasa Indonesia tahun 2020-2024

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Media Pembelajaran	Jenjang
1	(Suwarti et al., 2020)	Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa sekolah dasar	Komik	SD
2	(Amil et al., 2020)	Pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca berbasis android pokok pembahasan legenda desa-desa di Madura pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Bangkalan	Media "Jokotole Acareta"	SMP
3	(Darihastining et al., 2020)	Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini	Media audio visual	MI
4	(Siburian et al., 2020)	*Development of Adobe Flash CS6 learning media in short story-based on learning text of advanced local community of Batak Toba students in Tanjungmorawa*	Adobe Flash CS6	SMA
5	(Faqih & Setyawan, 2021)	Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada tema cerita fantasi berkearifan lokal Madura berbasis android	Aplikasi android	
6	(Kuswantoro et al., 2021)	Game "Roro Jonggrang" sebagai media belajar untuk mengenalkan cerita rakyat	*Game* "Roro Jonggrang"	-
7	(Dellia & Amil, 2021)	Pengembangan media *virtual reality* tentang perkapalan dan strategi peperangan laut dalam cerita rakyat Jokotole pada pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pasean Pamekasan	*Virtual Reality*	SMP
8	(Saidah & Damariswara, 2021)	Development of interactive folklore based on android oriented to local wisdom to	Aplikasi dongeng	SD

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Media Pembelajaran	Jenjang
		improve reading comprehension of elementary school students		
9	(Mustadi & Irvan, 2021)	*Local wisdom-based story calendar: Improving student's narrative writing skills in elementary school*	Kalender cerita	SD
10	(Istiningsih & Heri, 2022)	Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal permainan Mpa'a Gopa untuk keterampilan Berbahasa Indonesia siswa kelas IV tahun ajaran 20121/2022	Permainan *Mpa'a Gopa*	SD
11	(Daryanti et al., 2022)	Pengembangan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri bagi siswa sekolah dasar	Media karikatur	SD
12	(Istiningsih et al., 2022)	Pengembangan media gambar berseri pop up box berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran cerita fiksi untuk pendidikan inklusi kelas IV SD Negeri 1 Darek	Gambar berseri *pop up box*	SD
13	(Jumriyati & Fatimah, 2022)	Pengembangan media pop up Burima berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa	Pop-Up Burima	SD
14	(Nuraeni, 2022)	Peningkatan kemampuan menulis teks prosedur berbasis kearifan lokal Batik Cianjur dengan menggunakan media Powtoon	Powtoon	SMK
15	(Kartika & Fatonah, 2023)	Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat bagi siswa kelas V di SD Negeri Bonisari I Kabupaten Tangerang	Youtube	SD
16	(Lake et al., 2023)	Pengembangan media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa	Flipbook	SD
17	(Aryani et al., 2023)	Pengembangan media *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dongeng sastra anak kelas III sekolah dasar	E-story book	SD
18	(Darihastining et al., 2023)	Media poster digital etnobotani wujud sesaji pada sastra pentas sebagai bahan ajar mapel Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang	Media Poster Digital	
19	(Zakiyah et al., 2024)	Pengaruh penggunaan quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD N 8 Cakranegara	Quizizz	SD
20	(Mar'atussolichah et al., 2024)	*Benkangen game: digital media in elementary school Indonesian language*	*Benkangen game*	SD

Diskusi

Jenis-jenis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal

Tabel 2. Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Bahasa Indonesia tahun 2020

No	Nama Peneliti dan Tahun	Media Pembelajaran	Jenjang	Hasil Penelitian
1	(Suwarti et al., 2020)	Komik "Totok Kerot"	SD	Penggunaan media komik Totok Kerot yang disajikan berbasis kearifan lokal layak digunakan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar
2	(Amil et al., 2020)	Aplikasi android "Jokotole Acareta"	SMP	Secara keseluruhan media pembelajaran "Jokotole Acareta" dapat diterapkan dengan baik dan digunakan siswa dengan mudah.
3	(Darihastining et al., 2020)	Audio visual	MI	Anak-anak yang berani maju ke depan kelas menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam dongeng. Selain itu anak juga sudah cukup bagus mengetahui pesan moral dan dapat menerapkan pesan moral dalam aktifitas mereka disekolah.
4	(Siburian et al., 2020)	Adobe Flash CS6	SMA	Hasil Belajar Teks Pendek sebelum menggunakan media pembelajaran adobe flash CS6 adalah 51 sedangkan hasil belajar Teks Pendek setelah menggunakan media pembelajaran adobe flash CS6 adalah 81

Tahun 2020 terdapat 5 media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal yang digunakan, yaitu komik, aplikasi antroid, pop up, dan adobe flash CS6. Penelitian dan pengembangan mengenai aplikasi tersebut dilakukan di 3 jenjang, yaitu PAUD, SMP, dan SMA. Masing-masing media tersebut memiliki keunikan atau ciri khas tersendiri. Berikut ini penjelasan masing-masing media pembelajaran.

Penelitian media komik "Totok Kerot" dilakukan oleh (Suwarti et al., 2020). Media pembelajaran komik "Totok Kerot" digunakan untuk siswa kelas 3 SD. Media tersebut digunakan untuk mempelajari materi dongeng. Komik merupakan cerita bergambar yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk alur cerita. Kearifan lokal Kediri yang diambil berupa dongeng Totok Kerot yang berasal dari daerah Kecamatan Pagu, Kabupaten Kediri. Berdasarkan hasil penelitian, media ini dinyatakan dibutuhkan oleh guru dan siswa, sangat valid, dan sangat efektif.

Aplikasi andorid juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Media Jokotole Acareta disusun berpedoman pada cerita Jokotole, media pembelajaran disusun berdasarakan aplikasi unity dan media Jokotole bisa dipasangkan pada media android dan PC (laptop) (Amil et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian, ada 6 tahap pembuatan media, yaitu (1) membuat konsep (*story board*), (2) menyusun dengan menggunakan aplikasi unity, (3) memvalidasi media pembelajaran (meliputi tampilan, kemudahan, dan desain), (4) memvalidasi materi (certa rakyat jokotole yang ada di dalam aplikasi), (5) merevisi, dan (6) melakukan uji coba ke sekolah.

Media pembelajaran selanjutnya, yaitu media audio visual pada materi cerita rakyat siswa kelas II MI. Siswa diberikan tampilan media audio visual cerita Malin Kundang dan media non visual cerita Si Kancil yang diceritakan pendidik. Kemudian siswa diminta untuk menyampaikan pendapat serta respons terhadap cerita yang ditampilkan. Siswa merespons dengan menyatakan bahwa lebih menyukai pembelajaran menggunakan audio visual, yaitu melalui video yang ditampilkan. Media audio visual melatih siswa untuk mendengarkan, melihat secara langsung bahan yang diajarkan agar mereka mampu berbicara secara langsung, menambah kosakata melalui film (Darihastining et al., 2020).

Software yang dapat digunakan untuk media pembelajaran salah satunya adalah Adobe Flash. Berikut ini paparan penggunaan Adobe Flash pada siswa SMA berdasarkan hasil temuan (Siburian et al., 2020). Adobe Flash merupakan program animasi yang mendukung pemrograman dengan bahasa pemrograman. Flash cocok untuk dikembangkan Media Pembelajaran karena mendukung animasi, gambar, teks. Media pembelajaran menghasilkan Teks Cerpen Berbasis Masyarakat Lokal Batak Toba siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Morawa terdiri dari 4 (empat) menu utama yaitu Kompetensi Pembelajaran, Materi Cerpen, Kuis Pembelajaran dan Profil. Berikut ini jenis media yang digunakan pada tahun 2021.

Tabel 3. Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Bahasa Indonesia tahun 2021

No	Nama Peneliti dan Tahun	Media Pembelajaran	Jenjang	Hasil
1	(Faqih & Setyawan, 2021)	Aplikasi android	SMP	Hasil dari uji produk juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hal itu terlihat dari rerata nilai yang didapatkan peserta didik yang menunjukkan di atas KKM.
2	(Kuswantoro et al., 2021)	Game “Roro Jonggrang”	-	Pembuatan game edukasi RPG bertema cerita rakyat Indonesia berbasis android mendapatkan apresiasi yang baik dengan mendapat hasil 82% dari responden.
3	(Dellia & Amil, 2021)	Virtual Reality	SMP	Proses pembelajaran sastra menggunakan VR membuat siswa lebih bersemangat, dan memudahkan mereka dalam menulis kaitannya dengan penggalian ide, karena media tersebut sangat atraktif.

No	Nama Peneliti dan Tahun	Media Pembelajaran	Jenjang	Hasil
4	(Saidah & Damariswara, 2021)	Aplikasi andorid dongeng	SD	Aplikasi dongeng telah divalidasi oleh ahli multimedia dan ahli pembelajaran bahasa dengan tingkat validitas produk sebesar 85,5%.
5	(Mustadi & Irvan, 2021)	Kalender cerita	SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kalender cerita yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kriteria sangat baik dan kalender cerita berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi berdasarkan hasil uji t dengan taraf signifikansi < 0,05 yaitu 0,000

Media aplikasi juga diterapkan pada penelitian ini yang digunakan pada materi cerita fantasi. Penelitian yang dilakukan oleh Faqih & Setyawan (2021) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran cerita fantasi berbasis android. Cerita fantasi dalam media pembelajaran ini memuat nilai-nilai kearifan lokal Madura yang dikembangkan menggunakan metode pengembangan 4D. Isi media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yaitu penjabaran materi cerita fantasi, contoh teks cerita fantasi, dan tes untuk siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia juga bisa dilakukan dengan permainan. Media pembelajaran game telah dikembangkan oleh (Kuswantoro et al., 2021). Game dibuat menggunakan software RPG Maker. RPG Maker merupakan salah satu program yang digunakan untuk membuat game RPG berbasis *role play* strategi. Game tersebut berisikan cerita mengenai Roro Jonggrang. Menu yang ada pada game, yaitu *New Game*, *Continue*, *Option*, dan *Exit*.

Produk yang dikembangkan oleh Dellia & Amil (2021) adalah pengembangan media pembelajaran menulis berbasis *Virtual Reality* (VR) untuk pengembangan pembelajaran sastra maritim bersumber dari pengetahuan lokal masyarakat Madura mengenai kapal dan strategi peperangan yang ada dalam cerira rakyat Jokotole. Pembuatan VR tersebut dibangun dari pembagian episode yang terdiri dari lima episode. Lima episode tersebut, yaitu (1) pertemuan Jokotole dan Adipoday di pertapaan gunung geger, (2) Adipoday memberikan kuda megaremeng kepada Jokotole untuk berperang (3) peperangan mulai berlangsung dan Jokotole mengalami kekalahan, (4) Jokotole dan rakyat berdiskusi (strategi peperangan) tentang cara mengalahkan Dampo Abang, (5) peperangan usai, Jokotole dan rakyat menang.

Media selanjutnya, yaitu aplikasi android pada materi dongeng. Penelitian Saidah & Damariswara (2021) menghasilkan dongeng interaktif berbasis aplikasi android. Dongeng yang disajikan merupakan dongeng-dongeng sesuai dengan kearifan lokal Jawa Timur. Aplikasi dongeng dilengkapi dengan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dongeng. Kelebihan dari aplikasi dongeng yang dikembangkan adalah materi dikemas sederhana dan menarik, memuat permainan bahasa, serta dapat dibuka menggunakan smartphone secara offline. Sedangkan kekurangan produk yaitu kalimat perintah dalam kuis kurang spesifik dan tidak ada pembahasan dalam permainan. Selain itu, produk hanya dapat dibuka menggunakan *smartphone*.

Kalender cerita berbasis kearifan lokal yang dikembangkan Mustadi & Irvan (2021) terdiri dari tiga komponen utama, yaitu gambar yang membantu mengilustrasikan cerita, cerita berbasis kearifan lokal, dan kegiatan literasi yang menunjang keterampilan menulis narasi. Kalender cerita dibuat menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Kalender cerita berbasis kearifan lokal mempunyai unsur gambar sebagai penunjang cerita. Gambar yang digunakan merupakan gabungan gambar nyata untuk setting tempat dan gambar animasi untuk tokoh dalam cerita. Penggunaan gambar untuk membantu siswa dalam membayangkan latar cerita sekaligus mengenali kondisi lingkungannya. Cerita berbasis kearifan lokal memberikan stimulus kepada siswa. Siswa akan lebih mudah mempelajari sesuatu jika dikaitkan dengan dirinya.

Tabel 4. Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Bahasa Indonesia tahun 2022

No	Nama Peneliti dan Tahun	Media Pembelajaran	Jenjang	Hasil
1	(Istiningsih & Heri, 2022)	Permainan Mpa'a Gopa	SD	Kearifal lokal berbasis permainan Mpa'a Gopa layak digunakan pada konteks pembelajaran tematik khususnya materi bahasa indonesia bercerita di kelas IV SDN 1 DENA.
2	(Daryanti et al., 2022)	Media karikatur	SD	Media karikatur dikembangkan berpengaruh signifikan terhadap nilai belajar siswa, yang secara terbukti oleh pre-test dengan post-test
3	(Istiningsih et al., 2022)	Gambar berseri pop up box	SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri pop up box berbasis kearifan lokal layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan inklusi
4	(Jumriyati & Fatimah, 2022)	Pop-Up Burima	SD	Media pop-up BURIMA berbasis kearifan lokal dari hasil penilaian diperoleh hasil yang sangat baik yang tergolong dalam kriteria sangat valid sehingga sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
5	(Nuraeni, 2022)	Powtoon	SMK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar menulis teks prosedur siswa mengalami peningkatan, dilihat dari pemerolehan nilai rata-rata tes awal sebesar 66, sedangkan nilai rata-rata dari tes akhir sebesar 87,83.

Media permainan Mpa'a Gopa digunakan untuk pembelajaran bercerita siswa SD. Produk hasil penelitian Istiningsih & Heri (2022) berupa permainan bebrbasis kearifan lokal Mpa'a Gopa dengan materi cerita untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Permainan mpa'a gopa yang menarik adalah permainan mpa'a gopa yang memiliki kombinasi antara gambar, warna, dan tulisan yang sesuai. Permainan ini didesain menggunakan Canva. Respons siswa menunjukkan ketertarikan permainan Mpa'a.

Media berikutnya, yaitu gambar karikatur yang digunakan pada siswa SD. Penyajian materi terdapat gambar karikatur tokoh-tokoh kearifan lokal Kediri, dan dapat dipaparkan secara ringkas, menarik untuk siswa dan memudahkan siswa dalam kompetensi membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi. Pengembangan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri akan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membandingkan watak tokoh fiksi untuk kelas IV SDN Lirboyo 1 kota Kediri.

Media pembelajaran selanjutnya, yaitu gambar berseri pop up box yang dikembangkan oleh Istiningsih et al. (2022). Media pembelajaran gambar berseri *pop up box* merupakan hasil inovasi dari penggabungan dua media pembelajaran yaitu *pop up box* dan *pop up book*. Dalam media pembelajaran *pop up box* ini pada bagian sisi kotak/box memiliki lipatan, saat membuka lipatan muncul gambar berseri yang timbul dan gambar-gambar tersebut seolah-olah bergerak saat bagian sisinya dibuka. Pada bagian sisi box juga terdapat buku pop up yang berisi materi singkat untuk membantu peserta didik dengan mudah memahami isi cerita.

Penelitian mengenai pop-up juga dilakukan oleh Jumriyati & Fatimah (2022). Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran pop up BURIMA berbasis kearifan lokal pada materi Bahasa Indonesia yaitu materi membaca teks bacaan. Pop up BURIMA adalah inovasi media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan untuk menunjang dalam proses pembelajaran karena media ini dikreasikan semenarik mungkin. Media pembelajaran yang dibuat didesain dengan menyesuaikan materi yang dipelajari oleh siswa yaitu mengombinasikan buku cerita tentang permainan tradisional dan cerita yang terdapat dalam Pop up BURIMA. Pop up BURIMA disajikan dengan dua bahasa di antaranya Bahasa Indonesia dan Bahasa Bima.

Media berikutnya, yaitu menggunakan Powtoon yang diteliti oleh Nuraeni (2022). Melalui media Powtoon, topik yang dipilih dalam pembelajaran menulis teks prosedur ialah berbasis kearifan lokal, yaitu tentang "Cara Membuat Batik Cianjur". Pemilihan topik tersebut dimaksudkan untuk memperkenalkan terhadap kearifan lokal yang terdapat di kabupaten Cianjur, salah satunya yaitu batik kepada siswa. Respons siswa terhadap penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran menulis teks prosedur sebagian besar menunjukkan respon sangat setuju. Hal ini terbukti 92% bahwa siswa senang mempelajari materi teks prosedur berbasis kearifan lokal batik Cianjur menggunakan media Powtoon.

Pada tahun 2023, terdapat 4 penelitian mengenai media yang digunakan dalam pembelejaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Media yang digunakan, yaitu Youtube, flipbook, e-story book, dan poster digital. Implementasi penelitian ini didominasi oleh jenjang sekolah dasar. Berikut ini ringkasan hasil penelitiannya.

Tabel 5. Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Bahasa Indonesia tahun 2023

No	Nama Peneliti dan Tahun	Media Pembelajaran	Jenjang	Hasil
1	(Kartika & Fatonah, 2023)	Youtube	SD	YouTube sebagai alat bantu belajar menyimak dapat sangat bermanfaat bagi siswa dan guru. Siswa menunjukkan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Media Pembelajaran	Jenjang	Hasil
				semangat antusiasme dan keaktifan yang tinggi saat belajar menyimak cerita rakyat melalui YouTube.
2	(Lake et al., 2023)	Media flipbook	SD	Produk media pembelajaran Flipbook cerita rakyat Nusa Tenggara Timur yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran pendukung untuk meningkatkan literasi budaya siswa.
3	(Aryani et al., 2023)	E-story book	SD	Produk e-story book efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan literasisiswa.
4	(Darihastining et al., 2023)	Media Poster Digital	SMK	Hasil penelitian melalui desain RPP guru pada siklus I dan siklus II menunjukkan antusias dengan besaran 85% pada siklus I dan 95% pada siklus II dari peserta didik yang berjumlah 17 orang di kelas Akutansi, dalam mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.

Youtube dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian Kartika & Fatonah (2023) menjelaskan bahwa cerita rakyat yang disajikan guru melalui video YouTube dapat memotivasi siswa untuk menyimak. Bahan simakan yang diberikan adalah tiga cerita rakyat yang berasal dari Banten, yakni “Asal-Usul Kota Pandeglang”, “Asal-Usul MasjidTerate Udik”, dan “Asal-Usul Tanjung Lesung”. Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas V memiliki berbagai manfaat. Hasil penelitian menjelaskanbahwa siswa lebih termotivasi untuk menyimak dan mudah memahami materi cerita rakyat dengan menggunakan YouTube.

Media pembelajaran selanjutnya, yaitu flipbook. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Lake et al. (2023) menghasilkan sebuah produk media pembelajaran flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Bahan materi berupa naskah teks cerita rakyat yang berasal dari NTT. Berdasarkan hasil penilaian (respon) siswa terhadap media pembelajaran flipbook menunjukkan bahwa produk media pembelajaran flipbook cerita rakyat yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan oleh siswa.

Media digital yang dikembangkan oleh Aryani et al. (2023) yaitu *e-story book* berkearifan lokal Grobogan. Video pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi yang disajikan dalam bentuk animasi sehingga memudahkan siswa mengakses isi konteks pembelajaran dengan interaktif. Cover media mengilustrasikan keseluruhan isi media yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu bagi pembaca. Desain ilustrasi setiap halaman chapterdisesuaikan dengan alur isi teks cerita. Kegiatan Ayo Ketahui terintegrasi kearifan lokal Grobogan sehingga siswa memiliki sumber bacaan yang memadai.

Penerapan poster digital etnobotani dalam bentuk sesaji pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang memiliki dampak yang cukup besar bagi siswa. Hasil dari penelitian Darihastining et al.9 2023) ada 85% siswa di kelas yang berjumlah 17 orang siswa pada kelas Akutansi. Siswa mampu dan mau mengungkapkan pendapat mereka dan menceritakan berbagai bentuk sesaji yang ada dan berkembang di daerah mereka dengan penuh antusias. Adanya poster digital ini juga sebagai bantuk latihan awal dalam penerapan kurikulum merdeka, yang memuat 4 kompetensi dasar yang salah satunya adalah kolaboratif.

Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal pada tahun 2024 ditemukan ada 2. Dua media tersebut, yaitu Quizizz dan Benkangen *game*. Keduanya diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian menemukan bahwa kedua media pembelajaran etrsebut berpengaruh pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Berikut ini paparan ringkas media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal pada tahun 2024.

Tabel 6. Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Bahasa Indonesia tahun 2024

No	Nama Peneliti dan Tahun	Media Pembelajaran	Jenjang	Hasil
1	(Zakiyah et al., 2024)	Quizizz	SD	Terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 8 Cakranegara sebesar 0,70 yang termasuk kategori sedang.
2	(Mar'atussolichah et al., 2024)	Benkangen game	SD	Pemahaman pembelajaran meningkat sebesar 95% setelah menggunakan media permainan benkangen berbasis kearifan lokal Magelang.

Media Quizizz ini berisi tentang serangkaian pertanyaan yang mampu meningkatkan konsentrasi, kecakapan dan keaktifan serta ketepatan untuk menyelesaikan masalah. Media Quizizz berbasis kearifan lokal akan memuat materi pembelajaram Bahasa Indonesia yang dikemas secara interaktif, dari segi penampilan dan juga penerapannya. Media ini memuat quiz yang akan disajikan dalam bentuk permainan paper mode dengan perolehan skor setiap peserta didik ditampilkan di layar. Media ini diharapkan membuat peserta didik termotivasi untuk

mendapatkan skor tinggi dengan cara menjawab soal dengan benar. Hal tersebut juga kemudian akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Permainan Benkangen merupakan akronim dari Bahasa Indonesia dengan permainan kearifan lokal Magelang yang dikembangkan oleh Ibda et al. (2024). Benkangen dalam bahasa Jawa artinya "diingat", artinya permainan belajar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Magelang ini diharapkan dapat menjadi stimulus bagi siswa kelas 5 khususnya agar mudah mengingat materi bahasa Indonesia yang ada di dalamnya. Game Benkangen terdapat unsur kompetitif yang membuat siswa bersaing dengan dirinya sendiri untuk menyelesaikan permainan dengan poin tertinggi di setiap misinya, sehingga siswa perlu menyusun strategi dalam menyelesaikan permainan. Permainan Benkangen merupakan hasil inovasi dan pengembangan melalui Microsoft PowerPoint yang kemudian diubah menjadi aplikasi permainan dengan menggunakan software APK Building dan iSpiring Free 9 yang mempunyai ciri khas berupa kompetisi, tantangan, dan fantasi khayalan yang baik untuk anak-anak.

Kesimpulan

Terdapat 20 artikel media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Pada tahun 2020 terdapat 4 media, tahun 2021 5 media, tahun 2022 ada 5 media, tahun 2023 ada 4 media, dan tahun 2024 ada 2 media. Penelitian ini menemukan media pembelajaran yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya, yaitu media komik, aplikasi andorid, audio visual, kalender cerita, Adobe Flash, permainan (Mpa'a Gopa, Roro Jonggrang, Benkangen game), karikatur, gambar berseri, pop-up, Powtoon, Youtube, Flipbook, E-story book, poster digital, Quizizz, dan virtual reality.

Akan tetapi, media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia didominasi untuk jenjang SD. Selain itu, materi bahasa Indonesia yang menggunakan media berbasis kearifan lokal didominasi materi mengenai cerita rakyat. Maka dari itu, rekomendasi penelitian ini untuk penelitian selanjutnya, yaitu melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk jenjang SMP dan SMA/SMK. Media yang dikembangkan juga dilakukan untuk materi bahasa Indonesia yang lain, tidak hanya terpaku pada cerita rakyat.

Referensi

Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian literatur media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *11*(2), 46–56. https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527

Amil, A. J. U., Setyawan, A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca berbasis android pokok pembahasan legenda desa-desa di Madura pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, *5*(2), 83–86. https://doi.org/https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i2.8628

Anengsih, A., Muryani, M., & Jamaludin, U. (2023). Penerapan berbalas pantun dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *9*(1), 188–192. http://dx.doi.org/10.58258/jime.v9i1.4072

Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023). Pengembangan media e-story book berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dongeng sastra anak kelas III sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 1939–1954. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7827

Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan*

Anak Usia Dini, *5*(2), 1594–1602. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923
Darihastining, S., Chalimah, C., & Rizka, A. M. (2023). Media Poster Digital Etnobotani Wujud Sesaji pada Sastra Pentas sebagai Bahan Ajar Mapel Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, *3*(2), 250–261. https://doi.org/https://doi.org/10.37304/enggang.v3i2.9137
Daryanti, E. W., Laila, A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri bagi siswa sekolah dasar. *Efektor*, *9*(1), 11–22. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16433
Dellia, P., & Amil, A. J. U. (2021). Pengembangan media virtual reality tentang perkapalan dan strategi peperangan laut dalam cerita rakyat Jokotole pada pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pasean Pamekasan. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, *7*(2), 134–142. https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v7i2.10607
Dewa, M. D. Z., Rusdyanti, & Astari, A. (2022). Pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal Balumbo Biduk Sarolangun menggunakan aplikasi 3D pageflip professional di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(3), 866–873. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4580
Faqih, F. I., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada tema cerita fantasi berkearifan lokal Madura berbasis android. *Indonesian Language Education and Literature*, *7*(1), 71–87. https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.9032
Harjanto, A., & Elvadolla, C. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan aplikasi Prezi di sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(1), 1094–1102.
Ibda, H., & Wijayanti, D. M. (2023). Pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal Indonesia: tinjauan literatur sistematis. *As-Sibyan*, *6*(2), 64–89. https://doi.org/https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v6i2.437
Irfan, M., Firmansyah, E., Nasruddin, N., & Setiyadi, M. W. (2021). Pembentukan karakter siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(1), 244–251. https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.938
Istiningsih, S., & Heri, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal permainan Mpa'a Gopa untuk keterampilan Berbahasa Indonesia siswa kelas IV tahun ajaran 20121/2022. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(1), 825–835. https://doi.org/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME
Istiningsih, S., Marijo, M. O. D. S. F., Angga, P. D., & Nurmawanti, I. (2022). Pengembangan media gambar berseri pop up box berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran cerita fiksi untuk pendidikan inklusi kelas IV SD Negeri 1 Darek. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, *5*(1), 15–22. https://doi.org/https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6162
Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, *3*(2), 155–164. https://doi.org/https://doi.org/10.22219/satwika.v3i2.10244
Jumriani, J., Mutiani, M., Putra, M. A. H. Syaharuddin, S., & Abbas, E. W. (2021). The urgency of local wisdom content in social studies learning: literature review. *The Innovation of Social Studies Journal*, *2*(2), 103–109. https://doi.org/https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3076
Jumriyati, J., & Fatimah, N. (2022). Pengembangan media pop up Burima berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, *6*(1), 65–78. https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v6i1.987
Kartika, R., & Fatonah, K. (2023). Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran menyimak cerita rakyat bagi siswa kelas V di SD Negeri Bonisari I Kabupaten Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 3477–3490. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10579

Khan, K. S., Kunz, R., Kleijnen, J., & Antes, G. (2003). Five Steps to Conducting a Systematic Review. *Journal of The Royal Society of Medicine*, *96*(3), 118–121. https://doi.org/https://doi.org/10.1177/014107680309600304

Kharisma, G. I., & Talan, M. R. (2023). Menumbuhkan nilai-nilai budaya melalui model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *8*(1), 61–66.

Komalasari, M. D., Widyaningsih, N., Kassymova, G. K., Yuqi, F., Mustafa, L. M., & Bamiro, N. B. (2023). Exploring the potential of integrating local wisdom into the development of pocket book learning media: a systematic literature review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *22*(10), 130–151. https://doi.org/https://doi.org/10.26803/ijlter.22.10.8

Kuswantoro, E. N. T., Rachman, T., & Munadzar, A. F. (2021). Game "Roro Jonggrang" sebagai media belajar untuk mengenalkan cerita rakyat. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *5*(1), 33–38. https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379

Lake, A. C. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook cerita rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa. *Cakrawala Indonesia*, *8*(1), 1–10. https://doi.org/https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872

Maisaroh, I., & Hayani, R. A. (2022). Urgensi kearifan lokal dalam penguatan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, *8*(1), 85–102. https://pustaka.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/article/view/15618

Mar'atussolichah, Ibda, H., Al Hakim, M. F., Faizah, F., Aniqoh, A., & Mahsun, M. (2024). Benkangen game: digital media in elementary school Indonesian language. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, *18*(2), 480–488. https://doi.org/https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21091

Mustadi, A., & Irvan, F. (2021). Local wisdom-based story calendar: Improving student's narrative writing skills in elementary school. *Ilkogretim Online*, *20*(1), 1364–1373. https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.01.131

Nuraeni, W. (2022). Peningkatan kemampuan menulis teks prosedur berbasis kearifan lokal Batik Cianjur dengan menggunakan media Powtoon. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, *11*(1), 14–24.

Parmadi, B., Agiustora, O., Wembrayarli, W., & Noperman, F. (2022). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di masa pandemi dalam konteks eksistensi dan kreativitas guru. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *1*(1), 13–22.

Rizki, K. W., & Maknun, L. L. (2024). Urgensi kearifan lokal dalam mewujudkan Profile Pelajar Pancasila pada siswa MI/SD. *JUPEK: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *1*(1), 1–10.

Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of interactive folklore based on android oriented to local wisdom to improve reading comprehension of elementary school students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *8*(2), 276–290. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i2.7035

Santika, I. W. E. (2022). Penguatan nilai-nilai kearifan lokal bali dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan DAN Konseling (JPDK)*, *4*(4), 6182–6195. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6472

Siburian, S., Hutagalung, S. M., & Daulay, S. (2020). Development of Adobe Flash CS6 learning media in short story-based on learning text of advanced local community of Batak Toba students in Tanjungmorawa. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, *3*(1), 591–599. https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.855.g1158

Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, *7*(2), 140–151. https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553

Zakiyah, A., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengaruh penggunaan quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD N 8 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 4736–4748.

https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.13087
Zulkarnaen, M. (2022). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di era milenial. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, *4*(1), 1–11. https://doi.org/https://doi.org/10.35905/almaarief.v4i1.2518

Sponsor

Riset dilakukan secara mandiri, tidak didanai oleh siapa pun.