



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 1990-1998

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Menyatukan Tradisi dan Teknologi: Pelestarian Budaya Lampung dalam Kerangka Pendidikan Berkelanjutan di Era SDGs

M.Mifta Yoga Fahreza^{1✉}, Aufar Robbani², Ardian Fahri³

SMA IT Insan Mulia Boarding School Pringsewu

Email: m.mifta60@sma.belajar.id[✉]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan melestarikan budaya Lampung dengan melibatkan generasi muda melalui pendekatan teknologi, sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Tantangan budaya lokal, termasuk bahasa dan aksara Lampung, muncul akibat kemajuan teknologi dan globalisasi, sehingga diperlukan metode baru untuk menjaga kelestariannya. Penelitian ini mengembangkan aplikasi edukatif "SEBULA" yang menggabungkan pembelajaran digital dengan sejarah dan budaya Lampung. Dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dan metode Research and Development (R&D), aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan budaya di kalangan generasi muda. Melalui konten sejarah, video interaktif, dan permainan edukatif, aplikasi ini bertujuan mendorong siswa mempelajari budaya Lampung, membentuk karakter yang kuat, dan mempertahankan identitas budaya di era teknologi. Dengan dukungan komunitas dan teknologi, pelestarian budaya Lampung dapat diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari generasi muda.

Kata Kunci: *Pelestarian Budaya, Generasi Muda, Teknologi Edukatif, Budaya Lampung, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)*

Abstract

This research aims to preserve Lampung culture by engaging the younger generation through technological approaches, aligned with the Sustainable Development Goals (SDGs). The challenges faced by local cultures, including the Lampung language and script, due to technological advancement and globalization, necessitate new preservation methods. This study developed the educational application "SEBULA," which integrates digital learning with Lampung's history and culture. Utilizing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) and Research and Development (R&D) methods, the application is designed to enhance cultural and historical awareness among the youth. Through historical content, interactive videos, and educational games, this application encourages students to explore Lampung culture, build strong character, and maintain cultural identity in the digital era. With the support of communities and technology, Lampung cultural preservation can be seamlessly integrated into the daily lives of the younger generation.

Keywords: Cultural Preservation, Youth Generation, Educational Technology, Lampung Culture, Sustainable Development Goals (SDGs)

PENDAHULUAN

Berbagai tradisi dan kebiasaan yang tersebar dari Sabang hingga Merauke, Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya. Mereka memiliki berbagai ras, suku bangsa, agama, bahasa, dan kepercayaan, yang menunjukkan keberagaman mereka. Koentjaraningrat (2009) mendefinisikan kebudayaan sebagai sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia melalui proses belajar. Kebudayaan ini berasal dari karya manusia dan merupakan identitas nasional. Budaya ialah cara hidup yang dimiliki oleh sekelompok orang dan selalu mengalami perkembangan yang selanjutnya diwariskan kepada generasi berikutnya (Fitri, 2024). Kebudayaan terdiri dari banyak elemen yang sangat kompleks, termasuk agama, adat istiadat, sistem politik, bahasa, perkakas rumah tangga, pakaian adat, bangunan, dan karya seni lainnya. Sebagai bagian dari Indonesia, Lampung memiliki warisan budaya yang mencerminkan kearifan lokal orang-orang di sana. Hadikusuma (1989) mengatakan bahwa masyarakat Lampung Saibatin dan Pepadun berbeda dalam dialek, dengan huruf A dan O.

Perkembangan teknologi telah berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Menurut Ardianti (2024) Pendidikan adalah proses belajar yang dilakukan siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan memperluas Pemahaman. Safira (2023) mengatakan bahwa dunia pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan

kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sekarang, mendapatkan informasi lebih mudah dan lebih cepat dengan bantuan teknologi pendidikan. Pendidikan merupakan aset utama untuk menciptakan karakter dan memperluas pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran digital sangat penting dan tak pernah lepas dari proses belajar mengajar, dimana ruang lingkup media pembelajaran meliputi alat peraga, bahan ajar, serta sarana dan prasarana sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena umumnya guru menggunakan media pembelajaran berupa media cetak, media gambar, dan ada beberapa guru menggunakan media audio visual jika media tersebut tersedia di Sekolah (Hafzah dalam jurnal Rozikin, 2020, p. 542).

Pembelajaran tentang sejarah dan budaya lokal, termasuk budaya Lampung, sangat penting dalam membentuk kesadaran dan karakter bangsa, oleh Andriani (2024) Belajar merupakan sebuah proses perubahan hal kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Toyo (2024) diperlukan pendekatan inovatif yang dapat mengintegrasikan teknologi informasi dengan upaya pelestarian dan promosi situs sejarah. Menurut Shavab & Yani (2020), pendidikan sejarah dan budaya membantu siswa memahami nilai-nilai moral dan etika yang diperlukan untuk membentuk karakter yang baik.

Pendidikan adalah konsep yang menyangkut pertumbuhan dan perkembangan pikiran Raharjo (2024). Pembelajaran tentang sejarah dan budaya lokal Lampung dapat membantu siswa memahami identitas Lampung dan meningkatkan kesadaran sejarah mereka. Situs Batu Brak, Prasasti Palas Pasemah, Taman Purbakala Pugung Raharjo, Bendung Argo Guruh, dan Museum. Pendidik harus mencari cara baru dan inovatif untuk mengajar, serta menggunakan teknologi digital, seperti aplikasi berbasis Android yang menarik untuk belajar sejarah.

Kemajuan teknologi juga dapat berdampak negatif, terutama pada generasi muda yang lebih tertumpu pada ponsel mereka, baik untuk bermain game online, bergabung dengan media sosial, atau bahkan mengakses konten yang tidak pantas. Nilai-nilai tradisi Lampung juga dirusak oleh globalisasi, yang mengakibatkan penurunan penggunaan aksara dan bahasa Lampung. Studi menunjukkan bahwa penutur bahasa Lampung semakin menurun, terutama di perkotaan, dan bahwa bahasa ini terancam punah jika tidak ada upaya pelestarian. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan inovasi dengan menggunakan teknologi untuk menjaga bahasa, aksara, dan budaya Lampung. Untuk mencapai hal ini, Sustainable Development Goals (SDGs) mencakup target yang berkaitan dengan penghargaan kebudayaan.

Mengintegrasikan kearifan lokal dengan tujuan SDGs merupakan langkah strategis untuk menciptakan pembangunan berkelanjutan yang berakar pada nilai-nilai budaya. Kearifan lokal, seperti nilai-nilai gotong royong, pelestarian lingkungan, dan penghormatan terhadap alam, sejalan dengan tujuan SDGs dalam upaya menjaga keseimbangan ekologi, memperkuat keterlibatan komunitas, dan mendorong inklusivitas sosial

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi "SEBULA" yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran budaya Lampung untuk melestarikan budaya lokal. Dengan metode ADDIE, penelitian ini fokus pada bagaimana teknologi dapat mendukung pelestarian budaya dan fitur apa saja yang perlu ada dalam aplikasi agar efektif meningkatkan pemahaman generasi muda tentang budaya Lampung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Maret 2024, dengan lokasi utama di Dusun Air Nainingan, Kabupaten Tanggamus. Pemilihan tempat ini dilakukan secara strategis untuk memperoleh data yang relevan dan komprehensif terkait sejarah dan budaya Lampung. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi manuskrip sejarah serta kebudayaan Lampung lainnya yang diperoleh selama proses penelitian. Untuk menunjang kelancaran penelitian, berbagai alat dan bahan digunakan, antara lain kamera, smartphone, perekam suara, LCD proyektor, papan tulis, laptop, dan printer.

Proses pengumpulan data merupakan komponen penting dalam penelitian ini, karena menjadi dasar dalam memperoleh informasi yang diperlukan. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Teknik dokumentasi, menurut Basrowi dan Suwandi (2008:158), merupakan metode untuk mengumpulkan data yang menghasilkan catatan-catatan tertulis. Sementara itu, observasi sebagai teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung yang disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek yang diteliti. Wawancara, sebagaimana diuraikan oleh Ali (1998:64), adalah metode pengumpulan data melalui tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang valid dan mendalam. Selain itu, studi kepustakaan.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat, seperti media edukasi yang berkontribusi pada pelestarian budaya oleh

generasi muda. Untuk itu, penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama. Pada tahap analisis, informasi awal dikumpulkan melalui studi pustaka dan studi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta potensi media edukasi yang akan dikembangkan. Tahap desain melibatkan pembuatan storyboard yang berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan media, memudahkan visualisasi, dan perencanaan konten. Di tahap pengembangan, media edukasi berbasis Android mulai dirancang menggunakan perangkat lunak seperti Articulate Storyline, sesuai dengan hasil analisis dan desain yang telah dilakukan. Setelah melalui proses validasi, media diuji coba pada kelompok kecil dan besar di SMPIT Insan Mulia Boarding School untuk melihat efektivitasnya di lapangan dan mendapatkan umpan balik. Tahap akhir adalah evaluasi, di mana efektivitas media edukasi dinilai, serta diidentifikasi area yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kualitasnya.


HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Aplikasi SEBULA

Pengembangan aplikasi adalah serangkaian proses pembuatan aplikasi, yang dimulai dengan analisis kebutuhan, pembuatan prototype, implementasi, dan pengujian akhir, hingga aplikasi selesai dan siap untuk digunakan. Model yang digunakan untuk pengembangan aplikasi penelitian ini adalah (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini merupakan pendekatan pengembangan sistem yang umum digunakan di bidang pendidikan. Media edukasi yang dibuat sebagai hasil dari pengembangan aplikasi ini menyajikan perjalanan ke sejarah dan budaya lampung dan budaya di Provinsi Lampung.

Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan Articulate Storyline software yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi, agar dapat berjalan sesuai dengan kecanggihan teknologi yang ada serta mampu memicu semangat dan motivasi pelajar atau peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Leztiyani, I. 2021). Media edukasi juga terbukti meningkatkan fungsi kognitif peserta didik. Media edukasi sudah bisa dipastikan memegang peranan dalam keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas mutu pendidikan (Indriyani, 2019). Hasil dari pengembangan dari penelitian ini adalah Aplikasi Pembelajaran sejarah dan budaya lampung dan budaya di Lampung

Berikut ini adalah fitur-fitur yang berada di aplikasi SEBULA:

No.	Tampilan SEBULA	Keterangan
1.		<p>Tampilan Menu Utama: Bagian ini merupakan tampilan awal yang berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo SEBULA : berada di tengah serta diatas nya tulisan SEBULA yang berwarna merah. 2. Tombol Mulai:yakni tombol untuk memulai pembelajaran/ menu. 3. Slogan SEBULA: yang berbunyi Lestari budaya,Cintai Aksara,Majulah Indonesia.
2.		<p>Menu tapis memuat informasi tapis yang ada di provinsi lampung, disertai tampilan visual yang lucu serta menarik.</p>
3.		<p>Menu sebula memuat informasi aplikasi sebula serta portal menuju website sebula yang dapat di akses secara online.</p>
4.		<p>Menu seruit merupakan portal dari sub menu makanan khas , seruit sendiri sambal dari lampung yang terkenal memiliki citarasa khas.</p>

5.



Menu perbedaan berisikan informasi mengenai suku lampung sai batin dan pepadun.

Oleh penulis | 2024

Aplikasi SEBULA yang membahas tentang tempat bersejarah dan budaya lampung dan budaya lokal di Provinsi Lampung. Berdasarkan hasil analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) Banyak nilai yang dapat diteladani dengan mempelajari sejarah dan budaya lampung Lokal yang ada d Lampung sekaligus turut melestarikan warisan budaya dan sejarah dan budaya lampung. Aplikasi SEBULA juga dapat menjadi sarana pendidikan digital yang ditunjukkan kepada generasi alpha dalam upaya pendidikan budaya daerah lampung agar tidak punah. Dengan demikian, pengembangan aplikasi "SEBULA dengan metode ADDIE menggunakan bantuan aplikasi Artificulate Story Line dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat dan siswa di Provinsi Lampung. Aplikasi ini tidak hanya dapat meningkatkan kesadaran masyarakat & siswa terhadap sejarah dan budaya lampung dan budaya lokal, Pengguna dapat menemukan informasi mengenai tempat-tempat sejarah dan budaya lampung yang populer di daerah tersebut. Fitur-fitur dalam aplikasi ini seperti Materi tempat-tempat Bersejarah dan budaya lampung, Video, Game Interaktif, Info dan maps yang dikemas menarik sehingga dapat membantu pengguna untuk lebih memahami budaya dan kehidupan sehari-hari masyarakat Lampung.

Studi ini memiliki kekuatan utama dalam menggabungkan teknologi digital dengan pelestarian budaya, khususnya melalui pengembangan aplikasi SEBULA, yang dimaksudkan untuk membantu generasi muda mempelajari dan menghargai sejarah dan budaya Lampung dengan cara yang interaktif dan menarik. Penelitian ini dapat menghasilkan media pendidikan yang meningkatkan kesadaran budaya dan memberikan pembelajaran yang relevan dan menyenangkan dengan menggunakan model ADDIE dan metode R&D. Fokus yang kuat pada generasi muda sebagai target pengguna menunjukkan komitmen penelitian ini untuk melestarikan budaya Lampung dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kemajuan zaman dan memenuhi persyaratan pendidikan kontemporer.

Namun, masalah lain yang dihadapi penelitian ini adalah potensi ketergantungan generasi muda pada teknologi, yang dapat mengurangi minat mereka terhadap budaya lokal secara langsung. Selain itu, untuk menerapkan aplikasi ini, diperlukan infrastruktur yang memadai, seperti koneksi internet dan perangkat digital, yang mungkin tidak tersedia secara merata di Lampung. Meskipun demikian, aplikasi SEBULA memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam mendukung pendidikan berkelanjutan dan pelestarian budaya Lampung di era SDGs, dengan adanya peluang untuk bekerja sama dengan komunitas lokal dan lembaga pendidikan.

Aplikasi SEBULA juga berfungsi sebagai jembatan antara tradisi dan modernitas, memungkinkan generasi muda untuk memanfaatkan kemajuan teknologi sambil tetap terhubung dengan akar budaya mereka. Aplikasi ini tidak hanya memberikan informasi budaya secara pasif tetapi juga mendorong pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam pelestarian budaya melalui pendekatan yang interaktif dan ramah pengguna. Ini memberikan kesempatan untuk menghidupkan kembali tradisi yang mungkin telah dilupakan dan memasukkannya ke dalam rutinitas kehidupan sehari-hari generasi muda. Oleh karena itu, SEBULA berfungsi sebagai alat untuk melestarikan budaya Lampung dan menanamkan kesadaran identitas budaya yang kuat di kalangan remaja.

SIMPULAN

Aplikasi SEBULA, yang dikembangkan menggunakan Articulate Storyline, dirancang untuk memudahkan generasi muda dalam mengenal dan mempelajari sejarah serta budaya Lampung. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur interaktif, aplikasi ini meningkatkan aksesibilitas informasi sejarah dan budaya Lampung. SEBULA memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi tempat bersejarah secara mendalam dan menarik, memperkuat kesadaran serta pemahaman terhadap warisan budaya Lampung. Melalui fitur-fitur aplikasinya, SEBULA berperan penting dalam melestarikan dan menyebarkan pengetahuan sejarah dan budaya Lampung secara efektif kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1998. Strategi Penelitian Pendidikan. Jakarta. Angkasa.
- Andriani, S. M., Siswanto, J., Prayito, M., & Nindyasari, W. (2024). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VA di SD Negeri Palebon 02. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10166–10175.

<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13884>

- Basrowi dan Suwandi. 2008. Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta : Rineka Cipta.
- Charisa Raharjo, L. W., Norend Mandagie, M. N., Sembiring, K. V., & Hutabarat, L. F. (2024). Dinamika Guru Sebagai Tonggak Dalam Mewujudkan Pendidikan Berkualitas di Jakarta. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1071–1083. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12365>
- Fitri, M., Muhammad Agha, K., & Suyuti, S. (2024). Upaya Menjaga Keharmonisan Masyarakat melalui Budaya Lokal. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 8874–8886. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13883>
- Hadikusuma.1989. Masyarakat dan Adat Budaya Lampung. Bandung. Mandar Maju
- Indriyani, L. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa”. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultang Ageng Tirtayasa, Vol. 2 No. 1 Hal. 17 - 26
- Koentjaraningrat.2009. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta. Rineka Cipta.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24-35 <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i01.63>
- Raharjo, L. W. C., Mandagie, M. N. N., Sembiring, K. V., & Hutabarat, L. F. (2024). Dinamika Guru Sebagai Tonggak Dalam Mewujudkan Pendidikan Berkualitas di Jakarta. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1071-1083.
- Rozikin, F., Heldayani, E., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Educational Game Berbasis Multimedia untuk Muatan Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Siswa SD N 14 Banyuasin 1. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 4578–4594. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12507>
- Safira, R. (2023). Dampak Kemajuan Teknologi Pada Pendidikan Bahasa Indonesia. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 54–62. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1329>
- Toyo, J., Nurul Akbar, A. M., Yapono, P., & Aulia, N. I. (2024). Pemanfaatan Sistem Informasi terhadap Situs Sejarah di Wakatobi dengan Menggunakan Aplikasi Website. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 8934–8947. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14081>.