

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari kegiatan setiap hari manusia, mulai dari kegiatan rumah tangga hingga transportasi dan sosial media, begitu pula dengan dunia pendidikan. Dunia pendidikan dalam dua hingga tiga dekade terakhir menyaksikan perubahan besar yang didorong oleh pesatnya perkembangan teknologi. Perubahan ini melahirkan paradigma belajar yang lebih luwes, dinamis, dan tidak kaku. Lebih jauh lagi, menurut Mayer dalam teorinya tentang multimedia learning menemukan bahwa jika prinsip-prinsip desain seperti segmentasi konten dan integrasi multimodal diterapkan dengan baik, integrasi teknologi multimedia dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi hingga 40% jika dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional¹. Lebih dari sekadar alat penyampai materi, teknologi dalam pembelajaran berperan penting sebagai katalis untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Ketika siswa menggunakan perangkat digital sebagai media belajar, mereka didorong untuk aktif melakukan eksplorasi mandiri: mencari data, membandingkan sudut pandang yang berbeda, serta menelaah informasi dari beragam sumber. Praktik semacam ini sejalan dengan spirit pendidikan abad 21 yang mengutamakan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Di sisi lain, guru pun bisa memanfaatkan teknologi untuk merancang bahan ajar yang lebih menarik dan adaptif,

¹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2022), hlm. 45-47.

sehingga mampu mengakomodasi beragam kebutuhan serta preferensi gaya belajar peserta didik. Jadi, integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah memperkaya pengalaman belajar sekaligus membentuk siswa yang lebih kritis dan peka terhadap kompleksitas sosial-budaya di sekitar mereka².

Pendidikan merupakan suatu aspek penting yang dapat membentuk karakter siswa dan kesadarannya terhadap sejarah dari tempat tempat di sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mencakup pengetahuan sejarah menjadi salah satu subjek yang strategis untuk mengajarkan nilai-nilai pendidikan berbasis media interaktif. Dalam bingkai Undang-Undang Dasar 1945, urgensi pembelajaran sejarah tidak bisa dilepaskan dari upaya membangun kesadaran kolektif dalam hidup berbangsa dan bernegara.³ Mata pelajaran ini memiliki kedudukan yang fundamental, bukan sekadar pelengkap. Meskipun tidak disebutkan secara eksplisit, pentingnya pembelajaran sejarah dapat dipahami melalui nilai-nilai filosofis, tujuan pendidikan, dan semangat kebangsaan yang tertuang dalam UUD 1945. Banyaknya ragam budaya dan sejarah panjang yang ada di Indonesia memberikan peluang bagi siswa untuk dapat mempelajari dan memahami peran mereka dalam melindungi dan melestarikan budaya lokal. Salah satu masalah utama dalam pendidikan adalah minimnya pemahaman identitas budaya di kalangan generasi muda. Pendidikan sejarah lokal dapat membantu siswa dalam memahami akar budaya mereka, ini menjadi penting untuk

² Rina Sari, "Inovasi Pembelajaran Sejarah Melalui Teknologi Informasi," Jurnal Inovasi Pendidikan 6, no. 3 (2021): 85-92.

³ Tim Penyusun, "Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Penjelasannya" (Jakarta: Sekretariat Jenderal MPR, 2015), Pasal 31 dan Penjelasan Umum tentang Pendidikan Nasional.

membangun rasa percaya diri dan kebanggaan. Mengetahui sejarah daerah mereka dapat memberikan konteks yang lebih dalam tentang tradisi dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Mengintegrasikan sejarah lokal ke dalam kurikulum pembelajaran memperkuat identitas budaya dengan mengembangkan rasa kebersamaan, memahami akar budaya, dan berpikir kritis.⁴ Pendidikan sejarah adalah fondasi bagi terciptanya generasi yang peduli terhadap warisan budaya dan sejarah lokal. Melalui pendidikan sejarah, siswa dapat memahami bagaimana suatu peristiwa dapat mempengaruhi kultur suatu wilayah hingga kemasa yang akan datang.

Pendidikan IPS dengan materi sejarah lokal memiliki beberapa nilai sosial. Pendidikan sejarah menanamkan nilai sosial yang dapat di ambil siswa sebagai teladan sekaligus tambahan informasi terkait. Ketika siswa menggali dan menghayati nilai-nilai warisan dari sebuah situs bersejarah, mereka sebenarnya sedang berkenalan dengan dua hal sekaligus fakta masa lalu di satu sisi, dan cerminan jati diri serta akar budayanya di sisi lain. Harapan dari penelitian ini adalah agar para pendidik mendapatkan sudut pandang baru untuk mengemas metode belajar yang tidak hanya relevan tetapi juga menggugah selera, sehingga mampu menjadi jembatan antara siswa dan cerita sejarah di sekitarnya. Meski begitu, realitas di lapangan menunjukkan hal lain, pelajaran sejarah acap kali dipandang membosankan oleh siswa Indonesia. Dampaknya, minat mereka rendah dan pemahaman terhadap warisan budaya lokal menjadi dangkal. Buktinya tidak sulit dicari. Banyak siswa yang kesulitan

⁴ ariyatun dan Leni Marpelina, "Strengthening Identity Through the Integration of Local History in the Learning Curriculum," *Historia* 12, no. 1 (2023): 302.

mempertahankan fokus selama jam pelajaran, bahkan tidak jarang dari mereka memejamkan mata bukan karena mengatur konsentrasi, tapi karena rasa bosan yang menggunung. Kondisi semacam ini tentu merepotkan dua pihak sekaligus, guru yang berusaha menyampaikan materi dan siswa yang diharapkan menerimanya. Salah satu jalan keluar yang dinilai paling menjanjikan adalah mengintegrasikan media belajar yang interaktif dan memikat misalnya video ke dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan memanfaatkan media interaktif semacam ini, diharapkan semangat siswa untuk mendalami sejarah dan budaya lokal akan ikut terpantik. Satu contoh konkret yang menjadi fokus penelitian ini adalah Situs Petilasan Eyang Jugo yang terletak di Kecamatan Kesamben, Kabupaten Blitar, Jawa Timur.

Situs petilasan atau pesanggrahan Eyang Jugo, terletak di Desa Jugo, Kecamatan Kesamben, Tempat ini merupakan padepokan Eyang Jugo atau dikenal dengan sebutan Kiyai Zakaria sebelum pindah ke Gunung Kawi⁵. Situs Petilasan Eyang Jugo merupakan salah satu tempat yang kaya akan nilai-nilai sejarah dan budaya. Situs ini tidak hanya menyimpan cerita tentang perjalanan sejarah, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun pengetahuan tentang situs ini masih belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian yang mendalam untuk mengeksplorasi nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya dan bagaimana situs ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang efektif. Pada penelitian ini, kami

⁵ Pusaka Jawa Timur, "Pesanggrahan Eyang Jugo," Jawa Timuran, diakses 16 November 2025, <https://jawatimuran.disperpusip.jatimprov.go.id/2012/03/16/pesanggrahan-eyang-djugo/>.

menargetkan siswa kelas 11 Sekolah Menengah Atas karena siswa kelas 11 SMA merupakan kelompok usia yang kritis dalam pengembangan sikap dan perilaku. Di usia SMA kelas 11, para siswa umumnya sedang berada dalam masa kritis. Mereka mulai menyusun cara pandang terhadap dunia dan merumuskan nilai-nilai hidup yang kelak akan mempengaruhi pilihan-pilihan mereka. Ini bukan proses yang bisa dianggap enteng. Karena itulah, metode pembelajaran yang membosankan jelas tidak akan mempan. Justru sebaliknya, mereka butuh pendekatan yang relevan dan menarik. Berangkat dari kebutuhan itulah, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar yang interaktif dengan salah satu caranya yakni menggunakan pendekatan Research and Development, tepatnya model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran . Model ini mencakup lima tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, implementasi di lapangan, dan evaluasi akhir terhadap media yang sudah dibuat.

Kondisi era digital saat ini mendorong perubahan dalam cara kita mengajar. Salah satu inovasi yang cukup menonjol adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis video, yang diyakini efektif bagi peserta didik. Apa bedanya dengan media biasa? Media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengundang respons. Ia bekerja sebagai alat perantara yang mengoptimalkan teknologi multimedia untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, bukan pasif. Lebih dari itu, media ini membuka ruang komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Fitur-fitur seperti video animasi,

hingga simulasi membuat siswa bisa merespons, bukan sekadar menonton.⁶ Media semacam ini bisa menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna siswa. Digunakannya teknologi, peneliti berharap siswa lebih terlibat dalam belajar dan minatnya terhadap sejarah ikut naik. Sebab itu, penelitian ini mengembangkan media video interaktif yang mengangkat nilai-nilai pendidikan dari situs Petilasan Eyang Jugo. Harapannya, media ini bisa menarik perhatian siswa sekaligus memperdalam pemahaman sejarah mereka melalui materi sejarah lokal. Penggunaan media seperti video maupun animasi ternyata mampu mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih kolaboratif sekaligus menyenangkan. Dalam pendekatan semacam ini, posisi siswa tidak lagi sekadar penerima informasi yang pasif, melainkan ikut ambil bagian secara aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya membantu mereka menyerap materi dengan lebih mudah. Memang, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Akan tetapi, tantangan di lapangan terkait implementasinya di kelas tetap ada. Berangkat dari situ, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan metode Research and Development (R&D) dalam mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah dan budaya pada muatan lokal.

⁶ Sri Widoyoningrum, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0," Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 7, no. 2 (2021): 45.

Penelitian ini mengaplikasikan metode R&D dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, dimana pendekatan desain penelitian yang dipakai adalah deskriptif kualitatif dan juga kuantitatif, yang tujuannya untuk mengumpulkan data dengan fokus utama pada respon, komentar, serta proses perbaikan produk, selain itu juga untuk melakukan uji coba terkait kelayakan dan efektivitas fungsional dari media yang dikembangkan. Dari hasil penelitian yang diperoleh, diharapkan ada rekomendasi yang bisa diberikan kepada para pendidik, khususnya dalam hal mengembangkan metode pengajaran yang sifatnya lebih inovatif dan tidak monoton. Ketika nilai-nilai pendidikan dari situs bersejarah seperti Petilasan Eyang Jugo ini berhasil diintegrasikan ke dalam kemasan media pembelajaran interaktif, maka secara tidak langsung siswa akan tumbuh kesadarannya untuk lebih menghargai dan memahami betapa pentingnya sejarah dan warisan budaya yang mereka miliki. Rekomendasi dari penelitian ini pun diharapkan bisa menjadi salah satu acuan untuk menyusun kurikulum yang lebih tanggap terhadap apa yang sesungguhnya dibutuhkan oleh siswa, sehingga pada gilirannya proses belajar mengajar sejarah bisa berjalan dengan lebih efektif. Pada akhir dari semua ini, penelitian ini sesungguhnya bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran di kalangan generasi muda mengenai betapa perlunya upaya pelestarian warisan budaya dan sejarah. Menggunakan cara menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah lewat pendekatan-pendekatan yang tidak biasa dan inovatif, maka rasa tanggung jawab untuk ikut menjaga serta melestarikan warisan budaya yang ada di sekitar lingkungan mereka pun diharapkan akan semakin kuat. Lewat upaya ini, kita bisa berharap bahwa generasi yang akan

datang tidak hanya akan lebih menghargai warisan budaya yang ada, tetapi juga ikut aktif menjaganya, dan pada saat yang sama membangun rasa cinta terhadap tanah air serta memperkuat identitas bangsa. Oleh karenanya, penelitian ini tidak hanya menyentuh aspek pendidikan semata, tetapi juga menysar dampak sosial yang lebih besar di tengah kehidupan bermasyarakat. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat turut serta memberikan kontribusi nyata dalam upaya melestarikan warisan budaya dan sejarah yang kita miliki bersama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, identifikasi masalah dapat di kerucutkan pada dua aspek, yakni:

- Masih rendahnya penggunaan media digital dalam penyampaian muatan lokal, terutama pada materi sejarah, sedangkan nilai-nilai kearifan lokal seperti yang terkandung dalam situs petilasan Eyang Jugo memerlukan pendekatan visual dan interaktif untuk pemahaman yang mendalam.
- Potensi situs Petilasan Eyang Jugo yang juga belum dimanfaatkan secara optimal terutama dalam dunia pendidikan. Sedangkan pada situs Petilasan Eyang Jugo sangat erat kaitannya dengan sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia serta kuatnya kebudayaan daerah.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, batasan masalah difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam situs Petilasan Eyang Jugo.

1. Materi dan Sumber Konten

Penelitian ini hanya berfokus pada nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam situs petilasan Eyang Jugo, meliputi aspek spiritual, moral, kearifan lokal, dan sejarah yang relevan dengan muatan lokal di tingkat SMA. Penelitian tidak mencakup seluruh aspek budaya atau kepercayaan masyarakat sekitar, melainkan hanya nilai-nilai yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Sumber data dibatasi pada dokumen sejarah, wawancara terbatas dengan tokoh masyarakat, dan literatur terkait situs tersebut, tanpa melakukan eksplorasi arkeologis mendalam.

2. Bentuk dan Fitur Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis video interaktif dengan elemen visual, teks pendukung, dan kuis sederhana. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan media berbasis augmented reality (AR), virtual reality (VR), atau aplikasi mobile. Interaktivitas dibatasi pada fitur navigasi dasar, pertanyaan refleksi, dan umpan balik instan, tanpa melibatkan sistem adaptif berbasis kecerdasan buatan (AI).

3. Lingkup Uji Coba dan Evaluasi

Uji coba produk terbatas pada siswa dan guru di sekolah-sekolah sekitar wilayah petilasan Eyang Jugo yang mengimplementasikan muatan lokal terkait. Evaluasi kelayakan media melibatkan ahli materi (pendidikan sejarah/kebudayaan) dan ahli media, tetapi tidak mencakup uji coba skala nasional atau komparasi dengan media sejenis. Pengukuran efektivitas dibatasi pada aspek minat dan pemahaman awal siswa, bukan dampak jangka panjang terhadap hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di sampaikan, kami mendapatkan tiga rumusan masalah yang menjadi focus dalam pembahasan selanjutnya, yakni:

- a. Bagaimana desain rancangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi nilai-nilai pendidikan dari Situs Petilasan Eyang Jugo?
- b. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi serta kepraktisannya dalam menyampaikan nilai-nilai pendidikan dari Situs Petilasan Eyang Jugo?
- c. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari rumusan masalah yang sudah di jabarkan yakni:

- a. Untuk mengetahui desain rancangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi nilai-nilai pendidikan dari Situs Petilasan Eyang Jugo.
- b. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPS sejarah materi muatan local terkait nilai nilai pendidikan pada situs Petilasan Eyang Jugo.
- c. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video pada pelajaran IPS sejarah materi muatan local terkait nilai nilai pendidikan pada situs Petilasan Eyang Jugo.

F. Spesifikasi produk

Pada penelitian ini, produk yang akan di buat berdasarkan hasil observasi terlebih dahulu untuk menyesuaikan kebutuhan materi. Sehingga diperlukan observasi terlebih dahulu untuk menentukan materi apa yang akan dicantumkan pada produk. Terkait media pembelajaran interaktif, dalam hal ini akan di gunakan video animasi pembelajaran dimana didalamnya terdapat materi, quest, dan game sederhana yang dapat menarik minat siswa terhadap muatan

lokal sejarah, terutama sejarah mengenai Petilasan Eyang Jugo. Digunakannya video animasi pembelajaran yang akan di rancang diharapkan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini akan berfokus pada hasil respon, komentar, dan perbaikan produk serta untuk menguji kelayakan dan efektivitas fungsional pada media pembelajaran berbasis video yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

G. Kegunaan Penelitian

Di dalam penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS, khususnya pada materi yang berkaitan dengan sejarah dan budaya lokal ini terdapat beragam manfaat yang bisa didapatkan. Manfaat-manfaat ini tidak hanya akan bisa dirasakan oleh peserta didik saja, tetapi juga oleh para guru, dan bahkan untuk dunia pendidikan secara lebih luas lagi. Adapun beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkan Keterlibatan Siswa

Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis video ini, nantinya bisa menumbuhkan rasa keaktifan pada diri siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Ketika model ADDIE ini diterapkan dalam proses pengembangannya, maka media yang dihasilkan pun diharapkan bakal lebih cocok dan pas dengan kebutuhan serta karakteristik yang dimiliki oleh para siswa, sehingga dengan sendirinya siswa bakal lebih aktif saat ikut berpartisipasi dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi yang

berkaitan dengan sejarah dan juga budaya lokal. Apabila keterlibatan siswa sudah tinggi, maka hal ini tentu bisa mendorong mereka untuk menjadi lebih fokus dan juga lebih termotivasi.

2. Pemahaman yang lebih baik

Dari sisi lain, penelitian semacam ini juga berguna untuk memperbaiki pemahaman kita tentang bagaimana cara melestarikan warisan budaya. Dengan dikenalkannya nilai-nilai dari Situs Petilasan Eyang Jugo, sedikit demi sedikit siswa diharapkan bisa memupuk rasa cinta dan juga rasa tanggung jawab terhadap warisan budaya yang ada di sekitar mereka. Hal ini penting untuk membangun kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan situs-situs bersejarah di Indonesia.

3. Memanfaatkan Kolaborasi Antara Masyarakat dan Sekolah

Penelitian ini juga dapat memperkuat kolaborasi antara sekolah dan masyarakat. Kolaborasi yang melibatkan masyarakat setempat dalam proses pembelajaran, siswa dapat belajar langsung dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh orang-orang di sekitar mereka. Hal ini akan menciptakan hubungan yang lebih erat antara siswa, sekolah, dan komunitas, serta meningkatkan rasa kepemilikan terhadap budaya.

Ketika media pembelajaran interaktif ini digunakan, para peserta didik sebenarnya tidak hanya terbatas pada kegiatan belajar seputar materi inti saja, tetapi mereka juga punya kesempatan untuk mengembangkan bermacam-macam keterampilan, misalnya keterampilan dalam hal berpikir kritis, kemampuan bekerja sama atau kolaborasi, serta keterampilan berkomunikasi.

Jenis-jenis keterampilan semacam ini sangat diperlukan sebagai bekal awal untuk mempersiapkan diri para peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan, baik itu tantangan yang sifatnya akademis maupun tantangan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian yang saya lakukan ini juga diharapkan bisa ikut serta memberikan kontribusi terhadap adanya inovasi dalam proses pembelajaran IPS yang berlangsung di sekolah-sekolah. Dengan dihasilkannya sebuah media video yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif penggunaannya, maka media ini pun diharapkan bisa menjadi semacam model atau contoh bagi pengembangan media-media pembelajaran lainnya di dunia pendidikan. Tidak hanya itu, hal ini pada gilirannya juga bisa memicu atau memotivasi para guru untuk lebih kreatif lagi dalam hal menyampaikan materi pelajaran kepada siswa-siswinya.

Melalui metode ADDIE, penelitian ini juga akan memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Umpan balik dari siswa dan guru akan menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, sehingga media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

H. Penegasan Istilah

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video merupakan suatu proses yang sistematis dalam merancang, menghasilkan, menguji, serta menyempurnakan produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Sugiyono, pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan

untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut sebelum diterapkan secara luas.⁷ Dalam konteks pendidikan, produk yang dikembangkan dapat berupa media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan agar proses belajar berlangsung lebih efektif. Selanjutnya, media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran melalui berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi, maupun video sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan respons terhadap materi yang dipelajari.⁸ Salah satu bentuk media yang banyak digunakan adalah media video, yaitu media audiovisual yang mampu menyajikan informasi melalui perpaduan unsur gambar bergerak dan suara secara bersamaan sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.⁹ Berdasarkan pengertian tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam penelitian ini dimaknai sebagai proses perancangan dan penyusunan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur video, animasi, gambar, suara, serta fitur interaktif untuk menyampaikan materi nilai-nilai pendidikan dari Situs Petilasan Eyang Jugo sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran muatan lokal.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 28–30.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), hlm. 3–8.

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 88–91.

Nilai-nilai pendidikan merupakan seperangkat nilai yang menjadi dasar dalam proses pembentukan karakter, sikap, dan perilaku peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Nilai tersebut mencakup nilai moral, sosial, religius, budaya, serta tanggung jawab yang diinternalisasikan kepada peserta didik agar mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, nilai-nilai pendidikan yang dimaksud berupa nilai religius, moral, sosial, kepemimpinan, kerja keras, dan pelestarian budaya yang terkandung dalam Situs Petilasan Eyang Jugo sebagai materi pembelajaran muatan lokal.¹⁰ Nilai-nilai pendidikan sendiri meliputi prinsip, norma, dan keyakinan yang dianggap penting dalam proses pendidikan dan pengembangan karakter individu. Nilai-nilai ini mencakup aspek moral, etika, sosial, dan budaya yang berperan dalam membentuk sikap dan perilaku siswa. Selain itu, dalam beberapa jurnal nilai-nilai pendidikan juga diartikan sebagai prinsip moral, etika, dan sosial yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan karakter peserta didik yang mencakup nilai spiritual (keimanan, ketakwaan), nilai sosial (toleransi, kerja sama), nilai kewarganegaraan (patriotisme, tanggung jawab), dan nilai kearifan lokal (pelestarian budaya)¹¹.

Situs Petilasan Eyang Jugo merupakan tempat bersejarah yang berada di Dusun Sanggrahan, Desa Jugo, Kecamatan Kesamben, Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan tiga juru kunci, yakni Bapak

¹⁰ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 56–58.

¹¹ Anisah Ardiana, dkk., "Integration of Character Education Values in Online Learning During Pandemic Era," *Journal of Education and Learning* 15, no. 2 (2021): 216.

Arif Yulianto Wicaksono, Bapak Yasibun, dan Bapak Agus, situs ini tidak hanya menjadi tempat yang menyimpan sejarah perjuangan Eyang Jugo (Kyai Zakaria II), tetapi juga mengandung berbagai nilai pendidikan seperti keteladanan, kepedulian sosial, pelestarian budaya, serta penghormatan terhadap sejarah lokal. Ketiga narasumber juga menyatakan bahwa potensi situs tersebut sangat layak dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran sejarah dan muatan lokal bagi peserta didik.¹² Muatan lokal merupakan program pembelajaran yang dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan potensi, keunggulan, karakteristik daerah, serta kebutuhan peserta didik. Muatan lokal bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan lingkungan alam, sosial, budaya, maupun sejarah daerahnya sehingga mampu menumbuhkan identitas serta kecintaan terhadap budaya lokal¹³. Dalam penelitian ini, materi mengenai nilai-nilai pendidikan dari Situs Petilasan Eyang Jugo dijadikan sebagai sumber pembelajaran muatan lokal pada mata pelajaran sejarah.

Secara operasional, pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dimaknai sebagai proses perancangan dan pembuatan alat bantu belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran melalui video, yang dirancang untuk melihat tanggapan siswa sekaligus memfasilitasi pemahaman yang lebih baik

¹² Wawancara dengan Arif Yulianto Wicaksono, Yasibun, Agus (Juru Kunci Lokasi Pertapaan Petilasan Eyang Jugo), 16-17 November 2025.

¹³ Rusman, Kurikulum 2013, Implementasi Kurikulum Terpadu di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 404–406.

terhadap materi yang diajarkan. Media ini menggunakan format video sebagai sarana utama penyampaian informasi, dengan memanfaatkan elemen visual yang menarik untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks secara lebih mudah dan menyenangkan. Adapun materi nilai-nilai pendidikan yang disajikan dalam media berfokus pada aspek moral, etika, dan budaya yang diambil dari Situs Petilasan Eyang Jugo, yang relevan dengan pengembangan karakter siswa dan konteks lokal. Penggunaan situs ini sebagai sumber muatan lokal menekankan pentingnya integrasi budaya dan tradisi setempat dalam pendidikan guna memperkuat identitas budaya siswa. Secara keseluruhan, media ini bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa terhadap materi sejarah lokal melalui efektivitas fungsionalnya, sehingga siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

