

**PENGARUH MEDIA PAMERAN BUDAYA UNTUK MENUMBUHKAN
PENGETAHUAN SISWA TENTANG WARISAN BUDAYA SUMATERA
SELATAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 232 PALEMBANG**

Andini
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
andinichery1202@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the extent to which the use of cultural exhibition media influences students' knowledge of South Sumatra's cultural heritage. The study was conducted on fourth-grade students at SD Negeri 232 Palembang, using a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The subjects of the study consisted of two classes: an experimental class that received learning treatment using cultural exhibition media, and a control class that used digital media. The research instrument was a knowledge test in the form of a pretest and posttest. The results of the analysis showed that there was a significant change in the experimental class, with an average pretest score of 44.00 which became 93.80 in the posttest. In contrast, the control class experienced a change from 46.36 to 69.31. These findings indicate that cultural exhibition media can be an effective alternative learning media in fostering students' understanding of local cultural richness. The implications of this study encourage the use of media based on direct experience in local content learning in elementary schools.

Keywords: *cultural exhibition media, student knowledge, contextual learning, south sumatra, cultural heritage*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media pameran budaya dalam menumbuhkan pengetahuan siswa mengenai warisan budaya Sumatera Selatan. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV di SD Negeri 232 Palembang, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *non equivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas: kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media pameran budaya, dan kelas kontrol yang menggunakan media digital. Instrumen penelitian berupa tes pengetahuan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi perubahan signifikan pada kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 44,00 yang menjadi 93,80 pada *posttest*. Sebaliknya, kelas kontrol mengalami perubahan dari 46,36 menjadi 69,31. Temuan ini menunjukkan bahwa

media pameran budaya dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya lokal. Implikasi dari penelitian ini mendorong penggunaan media berbasis pengalaman langsung dalam pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pameran budaya, pengetahuan siswa, pembelajaran kontekstual, sumatera selatan, warisan budaya

A. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang memiliki keberagaman budaya yang luar biasa. Dengan lebih dari 17.000 pulau dan ratusan kelompok etnis, setiap daerah menyimpan warisan budaya yang khas dan unik. Salah satu wilayah yang kaya akan warisan budaya adalah Sumatera Selatan, yang dikenal memiliki tradisi seperti rumah limas, pakaian adat Aesan Gede, hingga kuliner pempek. Namun demikian, dalam realitas pendidikan dasar, pengetahuan siswa terhadap budaya lokal sering kali masih terbatas. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, terutama dalam upaya menanamkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya daerah sejak dini (Tjahyadi, dkk., 2019).

Kurikulum Merdeka, sebagai bentuk reformasi pendidikan di Indonesia, telah memberikan ruang kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis budaya

lokal. Namun implementasi kurikulum ini masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal pemilihan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 232 Palembang, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap unsur budaya daerah masih tergolong rendah. Siswa kesulitan mengidentifikasi warisan budaya benda dan tak benda, serta tidak mampu membedakan unsur budaya secara konkret. Hal ini diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media visual pasif (Mulyasa, 2023).

Rendahnya pemahaman siswa terhadap warisan budaya lokal disebabkan oleh kurangnya integrasi materi budaya dalam kurikulum dan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Materi budaya sering kali dianggap kurang penting dibandingkan materi akademik

lainnya. Akibatnya, siswa kehilangan kesempatan untuk mengenal dan mengapresiasi budayanya sendiri. Hal ini diperparah dengan pengaruh globalisasi dan kemudahan akses terhadap budaya asing yang menyebabkan siswa lebih tertarik pada budaya luar daripada budayanya sendiri (Umarella, 2020).

Sebagai solusi, diperlukan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan interaktif. Salah satunya adalah media pameran budaya. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung melalui observasi dan pengalaman nyata terhadap objek budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, dan lainnya. Media pameran tidak hanya menyampaikan informasi secara visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membentuk pemahaman yang mendalam dan meningkatkan rasa bangga terhadap budaya lokal (Cahyadi, 2019).

Sumatera Selatan sebagai salah satu provinsi yang kaya akan budaya memiliki warisan budaya yang sangat beragam. Mulai dari rumah adat Limas, tarian Gending Sriwijaya,

pakaian tradisional Aesan Gede, hingga makanan khas seperti pempek dan tekwan. Namun, observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 232 Palembang menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih kesulitan mengenal unsur-unsur budaya tersebut. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyentuh pengalaman langsung siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan partisipasi siswa secara langsung. Salah satu media yang dianggap efektif adalah media pameran budaya. Media ini bersifat visual dan partisipatif, memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan artefak budaya, baik dalam bentuk gambar, miniatur, maupun hasil karya siswa sendiri. Selain dapat meningkatkan minat belajar, menumbuhkan keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses belajar, sehingga mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna terhadap budaya lokal.

Media pameran budaya adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman siswa tentang warisan budaya. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat,

menyentuh, dan bahkan menjelaskan kembali apa yang mereka pelajari melalui benda-benda budaya yang dipamerkan. Media ini memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa, karena mereka bisa terlibat langsung dalam menyiapkan, menyusun, dan mempresentasikan materi pameran.

Penelitian ini secara khusus bertujuan mengetahui pengaruh media pameran budaya terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas IV SD Negeri 232 Palembang tentang warisan budaya Sumatera Selatan. Dengan demikian, hasil penelitian berkontribusi bagi pengembangan media pembelajaran kontekstual dan berbasis kearifan lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experiment). Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yang terdiri dari dua kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media pameran budaya, sedangkan kelas kontrol menggunakan media digital. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	x	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 232 Palembang, dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 25 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa tes pengetahuan yang dikembangkan berdasarkan indikator pemahaman budaya menurut Taksonomi Bloom. Tes dilakukan dua kali, yaitu *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan).

Data dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji terlebih dahulu melalui uji coba pada kelas lain yang memiliki karakteristik serupa. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (independent samples t-test) dengan software SPSS versi 26.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen adalah 44,00, sementara pada kelas kontrol sebesar

46,36. Setelah diberikan perlakuan, nilai *posttest* kelas eksperimen mengalami perubahan menjadi 93,80, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 69,31. Selisih perubahan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media pameran budaya memberikan kontribusi nyata terhadap pengetahuan siswa dan pemahaman siswa terhadap warisan budaya lokal.

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari ttabel pada taraf signifikansi 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Artinya, penggunaan media pameran budaya memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan siswa. Selain dari aspek kognitif, proses pembelajaran dengan media pameran budaya juga menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek afektif dan psikomotorik. Siswa tampak lebih antusias, aktif, dan mampu menjelaskan unsur budaya secara runtut saat diminta mempresentasikan hasil pameran kelompok mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual melalui pameran mampu menstimulasi minat belajar sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Media pameran budaya terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa dapat belajar secara visual dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak mengamati objek budaya, tetapi mengkomunikasikan pemahamannya kepada teman-teman sekelas. Hal ini keterampilan berpikir kritis, kemampuan presentasi, dan rasa tanggung jawab terhadap budaya lokal. Perubahan yang signifikan pada kelas eksperimen memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya relevan untuk muatan lokal, tetapi juga dapat diintegrasikan dalam pembelajaran tematik secara menyeluruh. Pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan. Terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Pretes, Posttest Pengetahuan Siswa Siswa SD Negeri 232 Palembang

Kelas Eksperimen				
N	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	\bar{x}	S	\bar{x}	s
25	44,00	8,78	93,80	5,93

Kelas Kontrol				
N	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	\bar{x}	S	\bar{x}	s
22	46,36	8,15	69,31	5,83

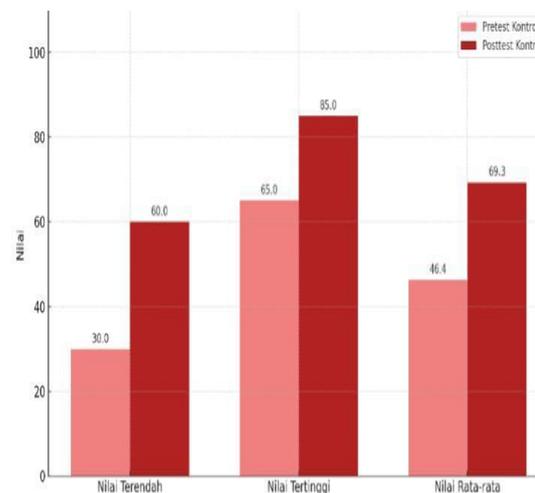
Tabel menunjukkan hasil pretes dan postes pengetahuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media pameran budaya, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang, nilai rata-rata pretes adalah 44,00 dengan standar deviasi 8,78, sedangkan nilai rata-rata postes meningkat menjadi 93,80 dengan standar deviasi 5,93. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pengetahuan siswa yang sangat signifikan setelah diberi perlakuan berupa media pameran budaya. Sementara itu, pada kelas kontrol yang terdiri dari 22 siswa, nilai rata-rata pretes sebesar 46,36 dengan standar deviasi 8,15, dan rata-rata postes meningkat menjadi 69,31 dengan standar deviasi 5,83. Meskipun terjadi peningkatan nilai, peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen.

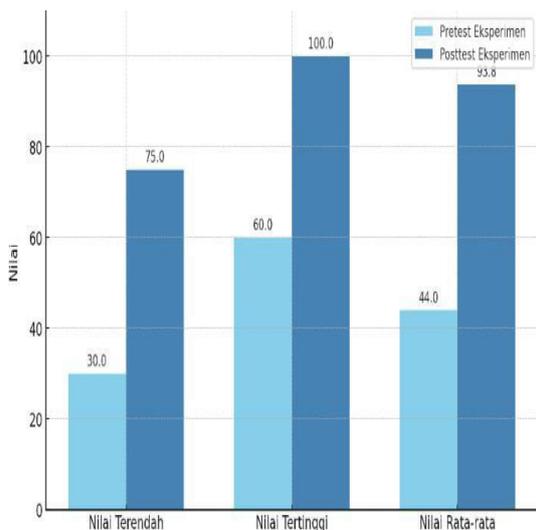
Perbandingan kedua kelompok ini menunjukkan bahwa penggunaan media pameran budaya lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang warisan budaya Sumatera Selatan. Hal ini memperkuat bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis media

visual dan partisipatif seperti pameran dapat menumbuhkan pengetahuan siswa secara lebih optimal dibanding metode pembelajaran tanpa media pameran.



Grafik 1. Pegetahuan Siswa Kelas Kontrol

Grafik pertama menunjukkan perbandingan nilai pengetahuan siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa media pameran budaya. Nilai terendah mengalami perubahan dari sekitar 36,3 menjadi 60,0. Nilai tertinggi meningkat dari 65,0 menjadi 80,0. Nilai rata-rata naik dari 48,6 menjadi 69,3. Meskipun terjadi perubahan pada semua indikator (nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata), perubahan tersebut tidak terlalu signifikan jika dibandingkan kelas eksperimen.



Grafik 2. Pegetahuan Siswa Kelas Eksperimen

Grafik kedua menggambarkan perubahan pengetahuan siswa kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media pameran budaya. Nilai terendah naik drastis dari 30 menjadi 75,5. Nilai tertinggi meningkat dari 60 menjadi 100. Nilai rata-rata melonjak dari 44 menjadi 93,6. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pameran budaya memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap pengetahuan siswa, terbukti dari nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Media pameran budaya dalam pembelajaran tematik, khususnya muatan lokal. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan media pameran dalam bentuk digital interaktif atau diterapkan pada jenjang kelas lainnya.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestA	,089	22	,200*	,971	22	,729
PosttestA	,133	22	,200*	,935	22	,156
Pretest B	,134	22	,200*	,931	22	,131
PosttestB	,136	22	,200*	,963	22	,543

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel ini menunjukkan hasil uji menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk terhadap data *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Kesimpulan semua data pretest dan posttest baik di kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik (uji t).

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,069	1	45	,794
	Based on Median	,002	1	45	,962
	Based on Median and with adjusted df	,002	1	44,721	,962
	Based on trimmed mean	,064	1	45	,802

Tabel ini menunjukkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test untuk mengetahui apakah data antara kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang

sama (homogen). Kriteria pengambilan keputusan jika Sig. >0,05, maka data memiliki varians yang homogen. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data antara kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen. Artinya, kedua kelompok memiliki variasi data yang serupa.

Tabel 5. Uji Hipotesis

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestA	,089	22	,200 [*]	,971	22	,729
PosttestA	,133	22	,200 [*]	,935	22	,156
Pretest B	,134	22	,200 [*]	,931	22	,131
PosttestB	,136	22	,200 [*]	,963	22	,543

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel ini menunjukkan hasil uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol. Kriteria pengambilan keputusan jika Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan. Jika thitung > ttabel, maka hipotesis alternatif diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Ini berarti bahwa penggunaan media pameran budaya memberikan pengaruh yang nyata dalam

menumbuhkan pengetahuan siswa tentang warisan budaya Sumatera Selatan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pameran budaya memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang warisan budaya Sumatera Selatan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif dan partisipatif yang mampu membangun pemahaman siswa secara mendalam. Oleh karena itu, media pameran budaya layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar, khususnya dalam mengenalkan kekayaan budaya daerah sejak dini. Guru disarankan menggunakan media pameran budaya dalam pembelajaran tematik, khususnya muatan lokal. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan media pameran dalam bentuk digital interaktif atau diterapkan pada jenjang kelas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Asari, A, dkk.,(2023). *Media pembelajaran era digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin:Laksita Indonesia
- Cahyono, B. (2024). *Pengertian Pameran*.
<https://redasamudera.id/definisi-pameran-menurut-para-ahli/>
- Fauzan, (2020). *Perencanaan Pembelajaran Di SD/MI*. Rawamangun: Kencana
- Laksana, R, B, (2024). *Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Jejak Pustaka
- Laksana, R, B, (2024). *Kompetensi Pedagogi Guru SD*. Palembang: LKBSS
- Mulyasa, E. (2023). *Kurikulum merdeka: Konsep dan implementasi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nursiami, E. F. (2024). Revisi Taksonomi Bloomdalam Implementasi Pembelajaran. *Jornal Of Education, X(x)*.
<https://jurnaledu.com/index.php/je>
- Rizki, M., & Amelia, N. (2020). "Pengaruh Kegiatan Pameran Budaya Terhadap Pengetahuan Siswa Mengenai Warisan Budaya Lokal". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(2), 101-110*.
- Savira, A., Sulisfiani, A., Aprianda, D., Hudi, I., Mahda, M. Y., Listi, O. C., Wulan Maharani, R., & Riau, U. M. (2024). Pandangan terhadap keragaman budaya Indonesia di negara lain. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(6), 380–385*.
<https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Tjahyadi,I., Wafa, H., & Zamroni, M. (2019) *kajian budaya lokal*. Lamongan: Pagan Press.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education, 7(1), 12–23*.
<https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Umarella, S. (2020) *kearifan lokal dan budaya organisasi*. Ambon:CV. Sintesa Prophetica.