

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID DENGAN MENITIKBERATKAN ASPEK KEARIFAN LOKAL
PADA PEMAHAMAN MATERI IPA KELAS V SD**

Muhtar Muhtar¹, Ana Fitrotun Nisa²
^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,
[1muhtarross@gmail.com](mailto:muhtarross@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to explore the characteristics of Android-based Interactive Learning Media that are grounded in Local Wisdom and contain Science subjects for fifth-grade elementary school students. Apart from that, this research also aims to test the validity and practicality of this learning media. The method used in this research is a development method using the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The instruments used in this research involve validation and practicality questionnaires. Data was collected through questionnaires with validation test assessment sheets given to 5 experts, with the aim of obtaining validity level data. Apart from that, a small-scale trial was carried out on 6 teachers and 10 students to obtain practical data on the results of media development. The results of the research show that Android-Based Interactive Learning Media Oriented to Local Wisdom with Science Content on Single and Mixed Object Topics for Class V Elementary School has characteristics that can meet differentiated learning needs. This media offers interactivity in text, audio, video and games in the form of applications that can be installed on smartphones and accessed via the web. The validity of this learning media was tested by material experts and media experts, with CVI results in the range of 0.68-1.00, indicating the "Very Good" decision category. Small-scale trials for teachers and students also showed positive results, with a mean score and category of "Very Practical". Thus, it can be concluded that Android-Based Interactive Learning Media with Local Wisdom Orientation, Natural Science Content, Single and Mixed Object Topics for Class V Elementary School, has high validity and practicality, and can be an effective alternative in supporting classroom learning.

Keywords: android, local wisdom, interactive learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android yang didasarkan pada Kearifan Lokal dengan Muatan IPA untuk siswa kelas V SD. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji validitas dan kepraktisan media pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementasi, evaluation*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan kuisioner validasi dan kepraktisan. Data dikumpulkan melalui kuisioner dengan lembar penilaian uji validasi yang diberikan

kepada 5 ahli, dengan tujuan untuk mendapatkan data tingkat validitas. Selain itu, dilakukan uji coba skala kecil terhadap 6 guru dan 10 siswa untuk mendapatkan data kepraktisan hasil pengembangan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal dengan Muatan IPA Topik Benda Tunggal dan Campuran Kelas V SD memiliki karakteristik yang dapat memenuhi kebutuhan belajar berdiferensiasi. Media ini menawarkan interaktifitas pada teks, audio, video, dan game dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal pada smartphone dan diakses melalui web. Validitas media pembelajaran ini diuji oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil CVI yang berada pada rentang 0,68-1,00, menunjukkan kategori keputusan "Sangat Baik". Uji coba skala kecil untuk guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang positif, dengan rerata skor dan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal Muatan IPA Topik Benda Tunggal dan Campuran Kelas V SD ini memiliki validitas dan kepraktisan yang tinggi, serta dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: android, kearifan lokal, media pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Kehidupan manusia dipengaruhi oleh kodrat alam dan zaman, sebagaimana disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara. Dalam usaha melakukan pembaharuan secara menyeluruh, penting untuk selalu mengingat bahwa segala kepentingan manusia, baik terkait dengan kehidupan pribadi maupun kehidupan bersama dalam masyarakat, tidak boleh mengabaikan aspek-aspek yang terkait dengan kondisi kodrat, baik itu dalam konteks alam maupun perkembangan zaman (Ainia, 2020). Aspek-aspek yang berkaitan dengan kodrat alam mencakup unsur-unsur ilmiah yang terkait dengan letak

geografis suatu wilayah, yang mengandung hubungan erat dengan kebudayaan dan kearifan lokal yang memiliki dampak signifikan dalam membangun kehidupan. Penting untuk diakui bahwa pengaruh kodrat alam terhadap kehidupan manusia berjalan seiring dengan evolusi kodrat zaman yang dinamis. Hal ini sejalan dengan prinsip "Think Globally, Act Locally" yang, ketika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, berarti "Berpikir Global, Bertindak Lokal." Prinsip ini mengandung makna memiliki sikap dan pemikiran terbuka terhadap perkembangan zaman, sambil tetap memegang teguh nilai-nilai kebudayaan lokal (Kusuma,

2018). Dalam upaya mengadaptasi prinsip tersebut, seorang pendidik berusaha memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan dinamika perkembangan zaman, sekaligus tetap terkait dengan kearifan lokal.

Pandangan ini tidak sejalan dengan situasi di antara guru dan siswa kelas V Gugus Diponegoro, Kecamatan Karanggayam, Kebumen. Hasil survei yang melibatkan 6 guru kelas V menunjukkan bahwa 83,3% dari mereka menggunakan media pembelajaran untuk muatan IPA yang hanya terbatas pada materi dari buku paket guru dan siswa. Mereka tidak pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi android yang terkait dengan kearifan lokal daerah. Dari 127 siswa yang disurvei, sebanyak 64,6% menyatakan bahwa guru mereka sering menggunakan sumber materi dan gambar dari buku paket siswa atau guru. Selain itu, 95,3% siswa menunjukkan minat mereka dalam menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android yang mencakup konten bahan ajar, video

pembelajaran, gambar animasi, audio, game, dan soal latihan dengan sentuhan kearifan lokal. Meskipun kondisi siswa mendukung, di mana 85 siswa atau 66,9% dari 127 siswa telah menggunakan perangkat android mereka sendiri, sisanya menggunakan perangkat bersama orang tua atau saudara. Sayangnya, guru-guru belum merespons dengan inovasi pembelajaran yang sesuai. Situasi ini menjadi tantangan bagi penulis untuk berinovasi dengan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis android yang berfokus pada kearifan lokal untuk muatan IPA di kelas V Sekolah Dasar.

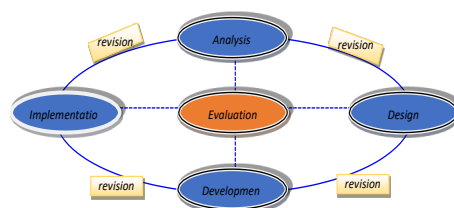
Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan fokus pada kearifan lokal dalam muatan IPA untuk kelas V Sekolah Dasar dilakukan sebagai respons terhadap beberapa masalah yang teridentifikasi di Gugus Diponegoro, Kecamatan Karanggayam, Kebumen. Beberapa masalah tersebut meliputi: (1) kurangnya inovasi dari para guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk muatan IPA, dimana mereka hanya menggunakan media gambar yang terdapat dalam buku

guru dan siswa; (2) ketidakmampuan guru dalam mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal dalam proses pengajaran, yang hanya menggunakan media pembelajaran dengan cakupan terbatas dan kurang menarik; (3) kurangnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android oleh guru, yang mencakup teks, gambar animasi, video, audio, dan game evaluasi dalam satu tampilan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk menanggapi situasi tersebut dengan menciptakan media pembelajaran berbasis android yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan pembatasan materi tentang benda tunggal dan campuran di kelas V sekolah dasar, memiliki karakteristik yang khas, valid, dan praktis. Proses pengembangan ini juga merujuk pada penelitian-penelitian terkait, seperti "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang," yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil pencapaian pengetahuan dibandingkan dengan penggunaan video konvensional (Prahesti & Fauziah, 2021). Penelitian

lain tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi" menunjukkan hasil uji validasi dan uji coba yang positif, membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal dapat digunakan dengan layak (Najib et al., 2019). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi referensi positif bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android berorientasi kearifan lokal dapat memiliki dampak positif dan layak untuk dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE pertama kali dirancang oleh Robert Maribe Branch, seperti yang diungkapkan oleh Sugihartini & Yudiana (2018). Rancangan penelitian dengan menggunakan model ADDIE dapat disimak melalui Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch(Sugihartini & Yudiana, 2018)

Dalam penelitian ini, variabel yang dipergunakan adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal pada Muatan IPA dengan Topik Benda Tunggal dan Campuran untuk Kelas V Sekolah Dasar. Variabel ini mencakup karakteristik media, validitas isi, dan kepraktisan. Peneliti menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data melibatkan penggunaan kuesioner, termasuk kuesioner studi awal untuk mengidentifikasi masalah sebagai data awal dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan unsur kearifan lokal. Selanjutnya, pengumpulan data dilanjutkan dengan kuesioner validasi dan kuesioner kepraktisan. Kuesioner validasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu validasi konten materi media pembelajaran dan validasi konten media pembelajaran. Validasi konten materi mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan penilaian. Validasi konten media pembelajaran mencakup aspek

kualitas penyajian tampilan, rekayasa perangkat lunak, antarmuka (interface), kemudahan (maintable), dan kompatibilitas (compability). Penilaian validasi melibatkan 5 ahli (expert judgement), terdiri dari 4 dosen dan 1 guru. Sementara itu, kuesioner kepraktisan menilai aspek kualitas media, penyajian materi, dan manfaat, dilakukan melalui uji coba skala kecil oleh 6 guru dan 10 siswa kelas V di Gugus Diponegoro, Kecamatan Karanggayam. Rincian instrumen yang digunakan terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Jenis Data	Bentuk Data	Validasi Data
Validasi uji materi media pembelajaran interaktif berbasis android berorientasi kearifan lokal pada muatan pelajaran IPA topik benda tunggal dan campuran kelas V Sekolah Dasar	Kusioner	Ahli/ <i>Judgement experts</i>
Validasi uji konten media pembelajaran interaktif berbasis android berorientasi kearifan lokal pada muatan pelajaran IPA topik benda tunggal dan campuran	Kusioner	Ahli/ <i>Judgement experts</i>

kelas V Sekolah Dasar	
Validasi uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android berorientasi kearifan lokal pada muatan pelajaran IPA topik benda Tunggal dan campuran kelas V Sekolah Dasar	Kusioner Guru dan Siswa

Teknik analisis data untuk mengukur validitas materi dan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan formula Lawse, sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh Maretayani et al. (2020). Sementara itu, untuk menganalisis tingkat kepraktisan, digunakan skala likert 1-5 dengan menghitung rata-rata (mean) dan konversi nilai tersebut ke dalam kategori kepraktisan, sesuai dengan metode yang diperkenalkan oleh Putra & Rijanto (2018).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

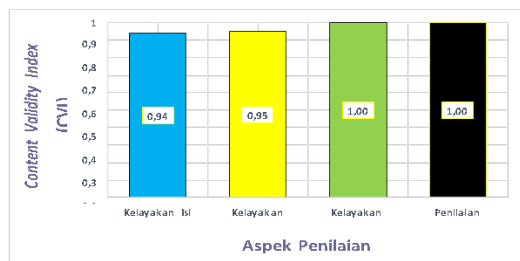
Media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fokus pada kearifan lokal dalam pembelajaran IPA mengenai benda tunggal dan campuran untuk kelas V Sekolah

Dasar memiliki beberapa karakteristik khusus. Perangkat lunak yang digunakan adalah Articulate Storyline 3, dengan hasil pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses melalui format HTML5, .apk, dan web. Format .apk dapat diinstal atau dihapus pada smartphone Android dengan versi 5.0 Lolipop ke atas, serta mendukung sistem operasi minimal 4.4 KitKat. Aplikasi ini memiliki ukuran download sebesar 92 MB dan rasio tampilan media pembelajaran interaktif adalah 16:9 (1280 × 720) HD.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini melibatkan uji validitas materi, media, dan kepraktisan. Uji validitas konten materi dan media dilaksanakan dengan partisipasi 5 (lima) ahli penilai (judgement experts), yang terdiri dari 4 (empat) dosen dan 1 (satu) guru sebagai validator. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa kusioner sejalan dengan produk yang dikembangkan, dan dianalisis dengan menggunakan formula Lawse. Hasil validasi dari ahli materi dapat ditemukan dalam Tabel 2 dan Gambar 2.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Banyak Butir (N)	Σ CVR	CVI	Kategori Keputusan
1.	Kelayakan Isi	14	13,2	0,94	Sangat Baik
2.	Kelayakan Kebahasaan	9	8,6	0,95	Sangat Baik
3.	Kelayakan Penyajian	5	5	1,00	Sangat Baik
4.	Penilaian	2	2	1,00	Sangat Baik
Banyak Butir Keseluruhan		30			
CVR Data Keseluruhan		28,8			
CVI Data Keseluruhan		0,96			Sangat Baik



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Data validasi ahli materi yang terdapat dalam tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa nilai CVI untuk seluruh aspek penilaian berada dalam kategori sangat baik. Selain itu, nilai CVI keseluruhan mencapai 0,96, yang berada dalam rentang kategori 0,68 - 1,00. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konten materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fokus pada kearifan lokal dianggap memiliki tingkat "Kevalidan" yang sangat baik, dengan nilai CVI yang tergolong dalam kategori keputusan "Sangat Baik". Hal ini menandakan bahwa konten materi tersebut layak untuk dikembangkan dalam konteks pembelajaran. Distribusi hasil validasi ahli media dapat ditemukan dalam Tabel 3, dan diagram CVI terdapat pada Gambar 3.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Banyak Butir (N)	Σ CVR	CVI	Kategori Keputusan
1.	Penyajian Tampilan	3	3	1,00	Sangat Baik
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	3	3	1,00	Sangat Baik
3.	Antarmuka	6	6	1,00	Sangat Baik
4.	Kemudahan	3	3	1,00	Sangat Baik
5.	Kompabilitas	2	2	1,00	Sangat Baik
Banyak Butir Keseluruhan		17			
CVR Data Keseluruhan		17			
CVI Data Keseluruhan		1,00			Sangat Baik



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Data validasi ahli media dari Tabel 3 dan diagram pada Gambar 3 menunjukkan bahwa nilai CVI untuk seluruh aspek penilaian berada dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, nilai CVI keseluruhan mencapai 1,00, yang berada dalam rentang kategori 0,68 - 1,00. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa konten media dalam media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fokus pada kearifan lokal dianggap memiliki tingkat "Kevalidan" yang sangat baik, dengan nilai CVI yang tergolong dalam kategori keputusan "Sangat Baik". Hal ini menandakan bahwa konten media tersebut memiliki kelayakan untuk dikembangkan dalam konteks pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan tingkat kevalidan yang mencapai keputusan "Sangat Baik". Setelah itu, dilakukan uji

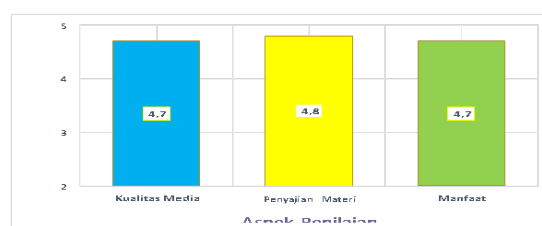
kepraktisan dalam bentuk uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil ini melibatkan 6 orang guru dan 10 orang siswa dari kelas V Gugus Diponegoro, Kecamatan Karanggayam, Kebumen. Guru dan siswa diberikan instrumen kepraktisan berupa kuisisioner bersamaan dengan produk media pembelajaran yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli (judgement experts). Instrumen kepraktisan menggunakan skala likert 1-5, dan kemudian hasilnya dianalisis menggunakan rumus mean yang diinterpretasikan dalam kategori kepraktisan (Putra & Rijanto, 2018). Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan tingkat kevalidan yang mencapai keputusan "Sangat Baik". Setelah itu, dilakukan uji kepraktisan dalam bentuk uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil ini melibatkan 6 orang guru dan 10 orang siswa dari kelas V Gugus Diponegoro, Kecamatan Karanggayam, Kebumen. Guru dan siswa diberikan instrumen kepraktisan berupa kuisisioner bersamaan dengan produk media pembelajaran yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli (judgement experts). Instrumen kepraktisan menggunakan skala likert 1-5, dan kemudian hasilnya dianalisis

menggunakan rumus mean yang diinterpretasikan dalam kategori kepraktisan (Putra & Rijanto, 2018).

Adapun hasil uji coba skala kecil pada guru yang dilibatkan dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 4.

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil Untuk Guru

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1.	Kualitas Media	4,7
2.	Penyajian Materi	4,8
3.	Manfaat	4,7
Rerata Skor Keseluruhan		4,7



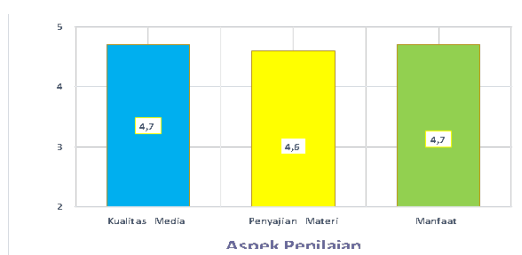
Gambar 4. Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil Untuk Guru

Berdasarkan Tabel 4 dan diagram uji kepraktisan, yang merupakan uji coba skala kecil untuk guru, dapat dilihat bahwa keseluruhan aspek penilaian memiliki rerata skor sebesar 4,7, berada dalam rentang $4,50 < x \leq 5,00$ setelah dikonversi. Posisi ini menempatkan evaluasi dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa uji kepraktisan untuk guru pada media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fokus pada kearifan lokal dianggap "Sangat Praktis" dan layak untuk dikembangkan dalam konteks pembelajaran.

Setelah melakukan uji coba pada guru, dilanjutkan dengan uji coba skala kecil pada siswa. Data hasil uji coba tersebut terdokumentasi dalam Tabel 5 dan tergambar pada Gambar 5.

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil untuk Siswa

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1.	Kualitas Media	4,7
2.	Penyajian Materi	4,6
3.	Manfaat	4,7
Rerata Skor Keseluruhan		4,7



Gambar 5. Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil untuk Siswa

Berdasarkan Tabel 5 dan diagram uji kepraktisan yang melibatkan uji coba skala kecil untuk siswa, keseluruhan aspek penilaian menunjukkan rerata skor sebesar 4,7, berada dalam rentang $4,50 < x \leq 5,00$ setelah dikonversi, yang menempatkannya dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa uji kepraktisan untuk siswa pada media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fokus pada kearifan lokal dianggap "Sangat Praktis" dan memiliki kelayakan untuk dikembangkan dalam pembelajaran.

Secara menyeluruh, hasil data uji ahli yang mencakup uji materi dan media menunjukkan tingkat kevalidan dalam kategori "Sangat Baik". Selain itu, uji kepraktisan melalui uji coba skala kecil untuk guru dan siswa menunjukkan kategori "Sangat Praktis". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan orientasi pada kearifan lokal untuk muatan IPA topik benda tunggal dan campuran kelas V valid dan praktis.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga telah menghasilkan temuan serupa. Sebagai contoh, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android mengenai sistem peredaran darah di sekolah dasar menunjukkan tingkat validasi ahli sebesar 84%, dengan kategori "Sangat Layak". Penelitian lain tentang pengembangan media pembelajaran interaktif kearifan lokal Banyuwangi menunjukkan hasil uji validasi ahli materi dan media dengan rata-rata presentase 98,75% dan 96,25%. Uji coba media tersebut juga menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa, yang menunjukkan

bahwa media pembelajaran interaktif ini layak digunakan.

Dengan mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran berbasis Android terbukti dapat meningkatkan kemandirian, minat, motivasi, dan pemecahan masalah siswa. Hasil positif dari siswa dan guru sebagai praktisi juga menunjukkan efektivitas media ini. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan orientasi pada kearifan lokal dalam konteks pembelajaran IPA benda tunggal dan campuran untuk kelas V sesuai dengan tuntutan zaman yang menuntut pemanfaatan teknologi. Selain itu, media ini mampu memadukan kearifan lokal dengan konsep berpikir global dan bertindak lokal, sejalan dengan semboyan zaman yang menjunjung nilai-nilai tradisi dan budaya lokal. Meskipun demikian, pengembangan media ini memiliki beberapa kelemahan, seperti keterbatasan pada muatan mata pelajaran, tahap pengembangan yang belum mencakup evaluasi, keterbatasan interaktifitas pada

konten materi, dan keterbatasan fitur aplikasi.

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal pada Muatan IPA Topik Benda Tunggal dan Campuran Kelas V Sekolah Dasar, yang didukung oleh aplikasi Articulate Storyline 3, memiliki karakteristik yang memungkinkan pemenuhan kebutuhan belajar berdiferensiasi. Media ini menyajikan interaktifitas melalui teks, gambar animasi, audio, video, dan game evaluasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone Android dalam bentuk aplikasi (.apk) dengan versi minimal 5.0 dan OS minimal 4.4 KitKat, memiliki ukuran download sebesar 92 MB, dan dapat dioperasikan baik secara offline (stand alone) maupun online (web). Ukuran atau rasio tampilan media pembelajaran interaktif adalah 16:9 (1280 × 720) HD, dilengkapi dengan menu pilihan yang memiliki fungsi berbeda, seperti menu pendahuluan, kompetensi, petunjuk, belajar, dan bermain.

Hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fokus pada kearifan

lokal dalam muatan IPA topik benda tunggal dan campuran menunjukkan bahwa ahli materi memberikan nilai CVI sebesar 0,96, berada dalam rentang 0,68 - 1,00, dan kategori keputusan "Sangat Baik". Sementara itu, ahli media memberikan nilai CVI sebesar 1,00, juga berada dalam rentang 0,68 - 1,00, dengan kategori keputusan "Sangat Baik". Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan memiliki kevalidan "Sangat Baik".

Pada uji kepraktisan, uji coba skala kecil dilakukan untuk guru dan siswa menggunakan rumus mean yang dikonversi dalam kategori kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android berorientasi kearifan lokal pada muatan IPA topik benda tunggal dan campuran memperoleh rerata skor 4,7 untuk guru dan siswa, yang setelah dikonversi berada dalam rentang $4,50 < x \leq 5,00$, dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan praktis.

Sebagai saran, siswa disarankan untuk menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi

Kearifan Lokal pada Topik Benda Tunggal dan Campuran Kelas V Sekolah Dasar sebagai alat pembelajaran yang dapat digunakan fleksibel kapan saja, di mana saja, dan bersama siapa saja. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media ini sebagai inovasi terkini dalam pembelajaran. Kepala sekolah dapat memberikan arahan kepada guru untuk melakukan inovasi dan pengembangan media pembelajaran, terutama dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal pada Topik Benda Tunggal dan Campuran Kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95-101. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JFI/article/view/24525/16362>
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Afirudin, R. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *PRISMA, Prosiding Seminar Matematika*,

- 2(2019), 917-927.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Huda, M. N., Mulyono, M., Rosyida, I., & Wardono, W. (2019). Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning. Jurusan Matematika, In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika2, 798-806.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.
- Kusuma, R. S. (2018). Peran Sentral Kearifan Lokal dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pedagogik*, 05(02), 228–239.
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/385/283>
- Maretayani, N. W., Dantes, N., & Lasmawan, I. W. (2020). Pengembangan Instrumen Kemampuan Membaca Pemahaman Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2).
https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3300/1782
- Maurisa, K. Z. A., & Rahayu, W. P. (2021). Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pengembangan Mobile Learning berbasis Android berbantuan Ispring Suite 9. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(6), 546-558. DOI: 10.17977/um066v1i62021
- Najib, D. K., Ulfa, S., & Sulthoni. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi untuk Siswa Kelas V. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 75–81.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/8035/3913>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>.
- Putra, B. T., & Rijanto, T. (2018). Pengembangan Media Trainer dan Jobsheet Pengasutan dan Pengereman Motor Listrik AC 3 Fasa pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(3), 327–331.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/24972/22879>
- Rahmawati, E. M., & Mukminan. (2017). Pengembang M-Learning Untuk Mendukung Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4 (2), 157–166. DOI: 10.21831/jitp.v4i2.12726.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2),

277–286.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/download/14892/9446>

Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>