

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
BUDAYA JAWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 104281 NOGO REJO**

Diahyu Risti¹, Sutarini²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

¹ diahyuristi@umnaw.ac.id , ² sutarini@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The type of research conducted is Research and Development (R&D) Research and Development is one of the research methods applied to produce a product as well as test its validity so that it is suitable for use The ADDIE model consists of five steps in its implementation, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation The subjects in this study are grade IV students of SD Negeri 104281 Nogo rejo for the 2024 school year, Material Experts, Media Experts and Learning Experts Meanwhile, the object of this study is Javanese culture-based interactive learning media in the Indonesian subject of grade IV elementary school students. The product developed in this study is an interactive learning media based on Javanese culture. The existence of Javanese culture-based interactive learning media can make learning more effective, more interesting, and stimulate students' interest. Based on the data from the results of the media feasibility evaluation from the input of material expert reviewers with a percentage appropriateness of 84%, media expert reviewers with a percentage appropriateness of 100%, grade IV teacher responses with a percentage appropriateness of 85,3%, and student responses with a percentage appropriateness of 85,5%, the development of Javanese culture-based interactive learning media in Indonesian lessons developed was stated as "Very Feasible" to be used as a learning medium in grade IV of elementary school. Based on the discussion above, it can be concluded that the Javanese culture-based interactive learning media product in the Indonesian language lesson developed by the researcher was declared Very Feasible and there was no revision by expert reviewers and the sJavanese culture-based interactive learning media was very feasible to be used as a learning medium.

Keywords: *Research and Development (R&D), Interactive, Javanese Culture*

ABSTRAK

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D). Research and Development adalah salah satu metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kevalidan sehingga layak digunakan. Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah-langkah dalam penerapannya, yaitu: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 104281 Nogo rejo tahun ajaran 2024, Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Pembelajaran. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Adapun produk

yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa dapat menjadikan pembelajaran yang lebih efektif, lebih menarik, dan merangsang ketertarikan peserta didik. Berdasarkan data hasil evaluasi kelayakan media dari masukan para penelaah ahli materi dengan persentase kelayakan 84%, penelaah ahli media dengan persentase kelayakan 100%, respon guru kelas IV dengan persentase kelayakan 85,3%, dan respon siswa dengan persentase kelayakan 85,5% maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dinyatakan "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran dikelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan Sangat Layak dan tidak terdapat revisi oleh para penelaah ahli dan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Research and Development (R&D), Interaktif, Budaya Jawa

A. Pendahuluan

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi diri dan mengajukan bangsa. Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti seluas-luasnya. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan

yang kelak akan berguna untuk mendapatkan ilmu di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022).

Dalam pembelajaran di sekolah, pemahaman konsep materi yang di sampaikan guru menjadi kunci kesuksesan tujuan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan proses modifikasi dalam kapasitas manusia meliputi perubahan tindakan, tingkah laku, cara dan perfoma kepada peserta didik yang dapat ditingkatkan dan dipertahankan levelnya. Pembelajaran merujuk pada perubahan tingkah laku untuk dapat mengetahui bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran. Menurut Rahmawati (2022) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan

suatu proses yang di dalamn ya memerlukan perencanaan, streategi dan evaluasi yang, melibatkan guru sebagai fasilitatornya dan peserta didik sebagai aktor utama dalam kegiatan belajar tersebut. Oleh karenanya, makin baik faktor-faktor pendukung terciptanya proses pembelajaran, makin baik pula kegiatan dari proses pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila tersedia media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting karena menjadi alat bantu mengajar dan menjadi sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa. Dalam pembelajaran tidak terlepas dari partisipasi dan keaktifan siswa. Dimana siswa diharapkan memiliki kesadaran untuk melibatkan dirinya dalam pembelajaran, sehingga akan tercipta suasana belajar yang *learning*

community yaitu individual dengan demikian proses pembelajaran akan lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Menurut Kustandi (dalam Sutarini, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual yang di dapat oleh siswa selama penyampaian materi berlangsung.

Media pembelajaran mencakup berbagai jenis komponen yang membantu mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran interaktif adalah suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang utuk memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran. Menurut Arif (dalam Ditha dan Sutarini, 2023), media pembelajaran interaktif dapat berupa perangkat lunak, aplikasi, atau platform pembelajaran online yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki berbagai keuntungan, seperti meningkatkan keterampilan teknologi,

memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, memotivasi peserta didik untuk belajar.

Sesuai perkembangan zaman pada era teknologi ini, telah dihasilkan media pembelajaran dengan beragam bentuk dan fungsi, ada yang berbentuk permainan, video animasi hingga berbentuk aplikasi terkini, akan tetapi media pembelajaran tersebut sangat sedikit terkandung unsur budaya di dalamnya. Kebanyakan media pembelajaran hanya mementingkan unsur materi dan keindahan tampilan dari media pembelajaran tersebut yang diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi tertarik saat belajar, namun sebaiknya unsur budaya juga harus ditanamkan ke dalam media pembelajaran. Pada era globalisasi ini, dimana informasi sangat mudah dan luas diakses menyebabkan mudahnya pengaruh dari kebudayaan luar masuk ke Indonesia yang pada akhirnya tanpa kita sadari lambat laun akan mengikis kebudayaan dan kearifan lokal di masyarakat kita. Untuk mencegah hal tersebut, kita harus menanamkan sedikit demi sedikit kebudayaan di Indonesia ini ke dalam pembelajaran di sekolah dasar. dengan begitu perlu

diadakan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa dengan tetap menyesuaikan fasilitas, kemajuan teknologi, kemampuan hingga karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan resmi di seluruh Indonesia, terlebih Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari siswa sekolah dasar. Menurut Ahmad Susanto (2013) pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru

memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil belajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV di SD Negeri 104281 Nogo Rejo, diketahui bahwa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih berada pada konteks pembelajaran yang berbasis *teacher centered* dan kurangnya media pembelajaran yang beragam untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas, kurangnya inovasi media pembelajaran yang memudahkan dalam penyampaian materi terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran yang tersedia hanya berdasarkan buku paket dan hanya berpusat pada guru, penggunaan media berbasis teknologi masih belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru. Dalam

proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung, dan sangat sedikit media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengandung unsur budaya di dalamnya. Walaupun penduduk di Sumatera Utara lebih di dominasi oleh suku Batak ataupun Melayu, akan tetapi penduduk suku Jawa masih terbilang cukup banyak juga termasuk peserta didik di sekolah tersebut dominan bersuku Jawa. Banyak peserta didik yang bersuku Jawa tidak paham mengenai budaya Jawa sehingga karakter peserta didik pada era teknologi ini yang sangat mengikuti zaman. Maka dari itu peneliti ingin membuat media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa agar peserta didik bisa pengenalan budaya Jawa untuk membentuk karakter pada peserta didik. Selain itu, suku Jawa juga memiliki beragam produk kebudayaan yang unik dan menarik mulai dari rumah tradisional, makanan khas yang disebut jajanan pasar, beragam batik sebagai kain tradisional hingga permainan tradisional.

Maka dari itu diperlukan upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran ini mampu menangani

kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif dalam penerapannya. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk mendalami lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah salah satu metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kevalidan sehingga layak digunakan. Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah-langkah dalam penerapannya, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri

104281 Nogo Rejo tahun ajaran 2024, Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Pembelajaran. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.

Tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data, oleh karena itu instrumen dan teknik pengumpulan data merupakan paling utama dalam penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data.

Adapun instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner (angket).

a. Kuesioner (angket)

Kuesioner juga dapat diartikan sebagai pengumpulan data secara tidak langsung dengan tidak bertanya secara langsung kepada responden. Kuesioner (angket) pada media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di validasi oleh penelaah ahli materi, dan penelaah ahli media. Angket tersebut digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan,

penyempurnaan produk dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran layak atau tidak layaknya media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi meliuk dan menerjang yang dikembangkan. Instrumen yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian angket validasi penelaah ahli materi ditunjukkan kepada Dosen penelaah ahli materi. Angket validasi yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian angket validasi penelaah Ahli Media ditunjukkan kepada Dosen Penelaah Ahli Media. Instrumen Angket Validasi yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data dalam

pengembangan media interaktif berbasis budaya Jawa, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi meliuk dan menerjang.

3. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi meliuk dan menerjang yang dikembangkan, berupa angket atau kuesioner yang ditunjukkan kepada guru kelas IV.

4. Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi meliuk dan menerjang yang dikembangkan, berupa angket atau kuesioner yang ditunjukkan kepada guru kelas IV.

Pada penelitian ini data yang disajikan yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengisian angket yang dilakukan oleh para ahli yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media serta respon guru

pembelajaran sekolah dasar. pada penelitian ini digunakan uji validitas para ahli menggunakan angket yang memiliki rentang skor 1-5. Skor yang diperoleh dari hasil angket tersebut akan diubah sesuai kriteria yang telah dibuat. Hasil uji validitas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa yang telah dikembangkan. Hasil penilaian oleh para ahli tersebut diberikan skor penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Ketentuan Skor Penilaian Angket

Sumber: Hidayah, K. M. N., (2019)

Berdasarkan data yang diperoleh maka akan dihitung rata-rata skor dengan menggunakan rumus yang dikutip dalam (Rakasiwi et al., 2019) sebagai berikut:

Persentase Kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian untuk menentukan kelayakan produk, dapat melihat tabel kriteria kelayakan media sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Kelayakan Media

Skor	Persentase Pencapaian	Kategori	Konversi
5	80% - 100%	Sangat Layak	Layak
4	60% - 79%	Layak	
3	40% - 59%	Cukup Layak	
2	20% - 39%	Kurang Layak	Tidak Layak
1	0% - 19%	Sangat Kurang Layak	

Sumber: Anas Sudjono yang diambil

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Baik
2	Tidak Setuju/ Tidak Baik
3	Kurang Setuju/ Cukup
4	Setuju/ Baik
5	Sangat Setuju/ Sangat Baik

dalam (Rakasiwi et al., 2019)

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi meliuk dan

menerjang dapat dikatakan layak untuk di uji cobakan apabila hasil analisis data yang diperoleh mencapai skor dengan rentang 40% hingga 100% oleh para ahli.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada pelajaran Bahasa Indonesia . pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah mendapatkan kelayakan. Kelayakan merupakan hasil dari uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli untuk mendapatkan saran dan komentar

agar media dapat layak digunakan. Sejalan dengan penelitian (Deswita, dkk, 2022) hasil dari validasi media pembelajaran tematik terpadu menggunakan canva telah diujikan kelayakannya oleh para ahli dan mendapatkan nilai persentase dengan kategori sangat layak sehingga dapat dikatakan bahwa media dapat digunakan sebagai pendukung dari proses pembelajaran agar lebih menarik dan bervariasi.

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap, pada tahap awal peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Setelah menemukan media yang cocok peneliti merancang media yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan background, gambar, dan materi yang sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik di kelas IV untuk pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa materi meliuk dan menerjang.

Yang pertama, pada tahap ini peneliti membuat naskah materi yenyang meliuk dan menerjang. Peneliti menyusun materi dari beberapa bahan yang didapat, seperti dari beberapa buku yang sesuai dengan pembelajaran kelas IV SD dan dari beberapa situs internet kemudian menjadikan sebuah video.

Yang kedua, pada tahap ini peneliti mengumpulkan beberapa gambar serta menggunakan format elemen grafis yang ada di aplikasi canva untuk membuat beberapa gambar, misalnya awan, matahari, dll.

Yang ketiga, pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi canva. Peneliti menyusun gambar yang telah dikumpulkan sebelumnya, kemudian dimasukkan dan menyusun gambar-gambar yang telah di siapkan. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat media ajar, termasuk presentasi pendidikan (Darniyanti dkk, (2023). Setelah media yang telah selesai diciptakan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan respon siswa dilaksanakan satu tahap yang menghasilkan penilaian media yang baik. Produk media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa

selesai diciptakan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Validasi ahli materi dan ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan penilaian media yang baik. Validasi oleh ahli pembelajaran dilakukan 1 tahap dan dapat penilain media yang baik.

Validasi Materi	Jumlah
Sangat Kurang Layak	0
Kurang Layak	0
Cukup Layak	0
Layak	20
Sangat Layak	5
Jumlah	25
Persentase	84%

Hasil penilaian penelaah ahli materi, dari 25 pernyataan yang diberikan kepada penelaah ahli, seluruh pernyataan yang ada pada lembar validasi mendapatkan penilaian "84%". Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sangat layak untuk digunakan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Validasi Media	Jumlah
Sangat Kurang Layak	0
Kurang Layak	0
Cukup Layak	0

Layak	0
Sangat Layak	18
Jumlah	18
Persentase	100%

Hasil penilaian penelaah ahli media, dari 18 pernyataan yang diberikan kepada penelaah ahli, seluruh pernyataan yang ada pada lembar validasi mendapatkan penilaian “100%” dengan revisi satu kali. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sangat layak untuk digunakan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Respon Guru	Jumlah
Sangat Kurang Layak	0
Kurang Layak	0
Cukup Layak	0
Layak	11
Sangat Layak	4
Jumlah	15
Persentase	85,3%

Hasil penilaian penelaah ahli pembelajaran, dari 15 pernyataan yang diberikan kepada penelaah ahli, seluruh pernyataan yang ada pada lembar validasi mendapatkan penilaian “85,3%”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa

media pembelajaran yang dihasilkan sangat layak untuk digunakan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

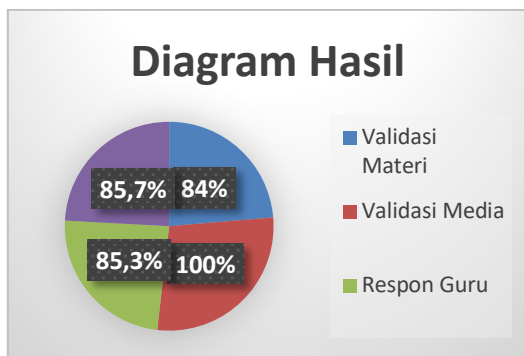
Persentase Kelayakan (%)

$$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{943}{1100} \times 100$$

$$= 85,7\% : \text{Kategori } \mathbf{sangat\ layak}$$

Yang ke empat, pada tahap ini peserta didik di uji coba menggunakan penilain angket respon siswa pada media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi meliuk dan menerjang dari penilaian siswa mendapatkan persentase sebesar “85,7%” pada 10 pernyataan, dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi meliuk dan menerjang menunjukkan kategori **Sangat Layak**.

Dan yang kelima, pada tahap ini dilakukan untuk memberi umpan balik terhadap pengguna media sehingga perbaikan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna media dari hasil evaluasi yang telah dilakukan.



Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan **Sangat Layak** dan tidak terdapat revisi oleh para penelaah ahli dan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa dapat menjadikan pembelajaran yang lebih efektif, lebih menarik, dan merangsang ketertarikan peserta didik untuk ingin tahu.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dengan menggunakan tahapan ADDIE dengan langkah (1) *analysis* (analisis),

(2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi) telah menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membuat siswa berperan aktif pada setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan data hasil evaluasi kelayakan media dari masukan para penelaah ahli materi dengan persentase kelayakan 84%, penelaah ahli media dengan persentase kelayakan 100%, dan respon guru kelas IV dengan persentase kelayakan 85,3%. Dan data hasil respon siswa dengan persentase kelayakan 85,7% maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dinyatakan **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran dikelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Darniyanti, Y. dkk (2023). *Pengembangan Modul Ajar*

- Pembelajaran Berbantuan Canva Mata Pelajaran Ips Untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507-1517.
- Deswita, E, & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 5(1). 950-961.
- Ditha & Sutarini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. 1(4). 25-40.
- Hidayah, K. M. N., (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Rakasiwi, N., Wahyudi, & Indriani, E., (2019). Pengembangan Media Komik dengan Metode Picture and Pinture untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV. *AKOSIOMA: Jurnal Matematika*, 1(1). 15-20.
- Rangkuti, C, J, S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38.
- Sutarini, et, al. (2022). Korelasi Penggunaan Aplikasi Watsapp Sebagai Sarana Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas XI SMK YPK Mabar Kec. Medan Deli Serdang. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian*. 5(1), 310-317.