

**PENGEMBANGAN LOKALIN (LOKAL MALANG LEARNING)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMP NEGERI 22 MALANG**

Rizky Amalia¹, Khofifatu Rohmah Adi²

^{1,2} Progam Pendidikan Guru Prajabatan Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Malang

¹rizky.amalia.2431749@students.um.ac.id, ²khofifatu.rohmah.fis@um.ac.id

ABSTRACT

This study has aim to examine and made educational resources using Android mobile applications centered around local wisdom from Malang Raya, employing the ADDIE Research and Development (RandD) model. The process of developing the application includes generating content through Canva and PowerPoint, then transforming it into HTML5 format with iSpring Suite 11, and subsequently converting it into an Android application (APK) using Website 2 APK Builder Pro, allowing access on students' smartphones. Evaluation from subject matter experts and media specialists resulted in very favorable outcomes, scoring 87. 5% for content and 90% for media quality. Following revisions based on feedback from the validators, the media was utilized by seventh-grade students in class VII-C at SMPN 22 Malang, receiving a high approval rate of 94. 1%. This demonstrates that the media is highly suitable and effective for facilitating social studies lessons focusing on local wisdom from Malang Raya. The LOKALIN media enhances convenience and learning effectiveness, earning positive feedback from students. Therefore, this resource can serve as an innovative option for teaching local wisdom concepts in junior high schools.

Keywords: *local wisdom of Malang Raya, learning media, mobile learning, development*

ABSTRAK

Studi ini bermaksud guna meningkatkan sarana belajar berbasis aplikasi *mobile learning* android dengan pembahasan kearifan lokal Malang Raya memanfaatkan model R&D serta model ADDIE. Pengembangan aplikasi dilakukan melalui pembuatan konten memanfaatkan Canva dan PowerPoint, kemudian dikonversi ke format HTML5 melalui iSpring Suite 11, serta selanjutnya diubah menjadi aplikasi Android (APK) menggunakan Website 2 APK Builder Pro agar dapat diakses melalui smartphone siswa. Validasi media oleh ahli materi serta media menunjukkan penemuan sangat layak dengan persentase 87,5% untuk materi dan 90% untuk media. Setelah revisi berdasarkan masukan validator, media diimplementasikan pada siswa kelas VII-C SMPN 22 Malang dengan respons siswa sebesar 94,1%, menunjukkan media sangat layak serta efektif dimanfaatkan pada aktivitas belajar IPS pembahasan kearifan lokal Malang Raya. Media LOKALIN

memberikan kemudahan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendapat apresiasi positif dari siswa. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal di tingkat sekolah menengah pertama.

Kata kunci: kearifan lokal malang raya, media pembelajaran, *mobile learning*, pengembangan

A. Pendahuluan

Teknologi dan informasi berkembang sangat pesat termasuk di Indonesia. Perkembangan teknologi ini sangat penting untuk diingat tiap tahun, atau bahkan tiap bulan, ada perkembangan baru di bidang sains serta informasi (Khumaidi & Renaldo, 2020). Bidang pendidikan mengalami transformasi yang signifikan akibat percepatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini, tidak dapat dipungkiri semakin banyak siswa SMP diberikan smartphone oleh orang tua mereka sebagai bagian dari kebijakan sekolah yang mewajibkan pemanfaatan smartphone sebagai fasilitas pendukung pembelajaran (Widiastika dkk., 2020). Namun, sebagian besar siswa memanfaatkan perangkat mereka guna beraktivitas di media sosial, menonton YouTube, serta bermain game. Selain itu, pemanfaatan ponsel yang meluas di kalangan siswa sudah menimbulkan dampak negatif yang bertentangan beserta manfaatnya.

Sumber belajar yang digunakan oleh siswa SMPN 22 Malang meliputi buku teks, lembar kerja, alat bantu mengajar, catatan, serta informasi yang diperoleh melalui membaca mandiri, sebagaimana diungkapkan dalam wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran sejarah. Namun, dalam praktiknya, siswa cenderung menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan smartphone guna media sosial daripada untuk belajar dan memperoleh informasi dalam konteks pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi peneliti dalam hal penggunaan smartphone secara efektif dan efisien sebagai alat guna pembelajaran mandiri. Hal ini perlu dikembangkan media pendidikan yang mengintegrasikan smartphone.

Salah satu inovasi yang muncul adalah pemanfaatan *Smartphone* sebagai *mobile learning*, yaitu pembelajaran yang menggunakan perangkat mobile atau seluler seperti smartphone guna mengakses materi

pembelajaran melalui langkah fleksibel serta interaktif (Karyaningsih dkk., 2021). *Mobile learning* membagikan pada siswa agar mudah belajar kapanpun dimanapun, serta diharapkan mampu memudahkan dalam penyampaian materi yang lebih menarik melalui berbagai fitur multimedia (nal *Education and development*, 2019).

Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan konten lokal yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kearifan lokal, sebagai bagian dari budaya dan identitas suatu daerah, memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar yang kontekstual dan autentik. Dengan mengaitkan bidang IPS serta budaya lokal, siswa dapat lebih memahami serta menghargai budaya serta sejarah daerahnya sendiri (Rahim dkk., t.t.).

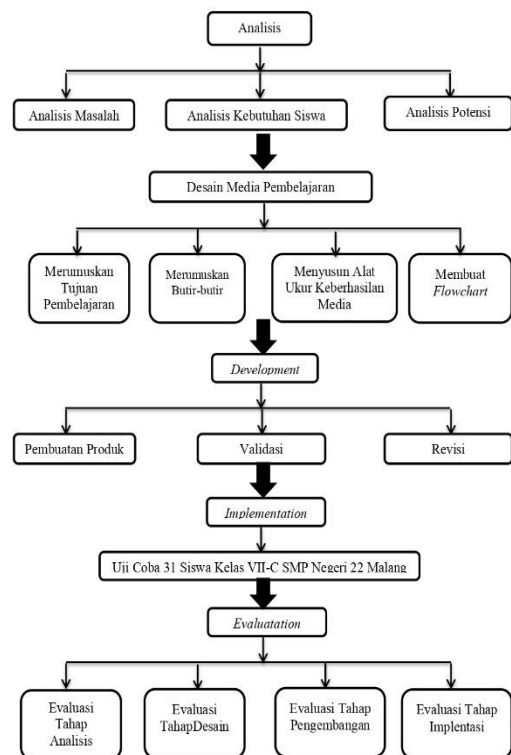
Malang, jadi satu dari berbagai kota di Jawa Timur, mempunyai kekayaan budaya dan sejarah yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS. Namun, belum banyak media pembelajaran yang secara khusus mengangkat kearifan lokal Malang dalam bentuk aplikasi

mobile learning. Karenannya, perlu peningkatan sarana belajar menggabungkan teknologi mobile beserta konten lokal untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih kontekstual dan menarik (Karyaningsih dkk., 2021). Studi ini bermaksud guna meningkatkan mengembangkan aplikasi *mobile learning* berbasis Android yang mengintegrasikan kearifan lokal Malang pada aktivitas belajar IPS kelas VII di SMPN 22 Malang. Aplikasi ini, yang diberi nama "LOKALIN" (Lokal Malang *Learning*), dirancang untuk menyajikan materi IPS secara multimedia memadupadankan teks, gambar, dan audio yang dikaitkan dengan budaya, sejarah, dan potensi lokal Malang. Pengembangan aplikasi dapat meningkatkan pemahaman dan efektivitas pembelajaran IPS sekaligus melestarikan kearifan lokal Malang raya dikalangan siswa serta menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap daerahnya.

B. Metode Penelitian

Studi ini memanfaatkan desain studi R&D, studi yang mana model yang dimanfaatkan guna merancang, mengembangkan, membuahkan suatu produk serta mengetest

efektivitas suatu produk itu yang dikembangkan. Karenannya, metode ini dapat mendukung jalannya penelitian agar lebih fokus, terstruktur, dan terlaksana secara optimal (Alfania dkk., 2024). atau progam dibuat guna mengembangkan aktivitas belajar dan hasil pendidikan (Safitri & Aziz,2022). Studi ini mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, also Evaluate*). Model pembelajaran ini ada pada lima fase ialah: analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, evaluasi (Rachma dkk., 2023). Media yang dirancang perkembanganya pada studi ini berupa aplikasi LOKALIN (Lokal Malang *Learning*) yang berfokus pada materi kearifan lokal di daerah lingkungan tempat tinggal siswa SMP Negeri 22 Malang. Berikut ini tahapan penelitian dan pengembangan media LOKALIN (Lokal Malang *Learning*) menggunakan lima tahapan penelitian yang mengadopsi model ADDIE. Tahapan ini dibentuk dengan menggunakan skema Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Alir Tahapan Penelitian dan Pengembangan ADDIE. Tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan

Di studi ini fase tes validasi serta tes coba produk memanfaatkan jawaban alternatif dengan nilai yang diperoleh dari angket kelayakan media dan angket kelayakan materi, perhitungan angket menggunakan skala likert sesuai tabel 1 (Harahap & Nugroho, 2022)

Tabel 1 Skala Likert

Kategori	Skor
SS (Sangat Sesuai)	4
S (Sesuai)	3
TS (Tidak Sesuai)	2
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1

Data yang sudah didapat dari hasil skala likert yang sudah terisi oleh para validator berupa penilaian pdapat dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P** : Persentase kelayakan
- ΣX** : Nilai guna penilaian dalam satu item
- Σxi** : Nilai guna penilaian ideal dalam satu item 100% :
Konstanta pada bentuk persen

Berdasarkan presentase hasil diatas, disimpulkan tingkat kelayakan atau kriteria penilian media menggunakan skala likert, dalam penilaiannya mengacu pada kriteria yang tercantum di bawah

Tabel 2 Indikator Interpretasi Kelayakan Media (Harahap & Nugroho, 2022)

Presentase (%)	Kriteria
0% – 20%	Sangat Tidak Layak
22% – 40%	Tidak Layak
40% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak
81% – 100%	Sangat Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap 1: Analisis

Tahap awal adalah fase pengkajian terbagi dalam tiga sub tahapan yakni analissis masalah, analisis kebutuhan siswa, serta analisis potensi. Tahap ini bertujuan

guna menguatkan acuan terkait urgensi peningkatan sarana belajar “LOKALIN” (Lokal Malang *Learning*) materi kearifan lokal bagi siswa, dilakukan dengan mengkaji berbagai permasalahan yang terjadi dengan perolehan data analisis atas interview guru pamong pelajaran IPS kelas VII di SMPN 22 Malang.

Tahap analisis masalah dimulai dengan identifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPS kelas VII SMPN 22 Malang. Berdasarkan hasil wawancaa dengan guru yang bersangkutan ditemukan permasalahan adanya keterbatasan buku teks dan media pembelajaran yang cenderung tidak memberikan visualisasi dan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik. Media buku teks cenderung tidak mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, khususnya dalam konteks Pendidikan abad 21 siswa membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis digital yang menuntut pendekatan yang lebih kreatif, interaktif dan berbasis teknologi (Cahyaningtyas dkk., 2024).

Tahap analisis kebutuhan siswa dilaksanakan setelah selesai mengidentifikasi permasalahan yang terjadi. Dari hasil permasalahan

bahwa dibutuhkan pembaharuan media pembelajaran yang dinilai penting karena selama ini media yang digunakan belum mampu memberikan visualisasi dan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik. Beberapa aspek yang menjadi pertimbangan dalam pembaruan media pembelajaran meliputi kesesuaian dengan gaya belajar siswa, kemudahan akses serta relevansi dengan konteks pembelajaran masa kini. Dalam era abad ke 21, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting guna meningkatkan kompetensi 4C siswa (Pamungkas & Dwiyo, 2022). Dengan begitu pengembangan media LOKALIN (Lokal Malang *Learning*) yang interaktif sesuai dengan konteks lokal diharapkan mampu menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS serta menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap daerahnya.

Tahap analisis potensi dilakukan untuk mengkaji sejauh mana potensi siswa dan lingkungan sekolah dalam mendukung pengembangan media pembelajaran yang melibatkan teknologi. Berlandaskan penemuan interview siswa SMPN 22 Malang

mereka menunjukkan ketertarikan dan kesiapan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena dinilai lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan metode konvensional. Siswa juga menyampaikan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran seperti LOKALIN akan membantu mereka memahami materi IPS, khususnya yang berkaitan dengan kearifan lokal Malang Raya, secara lebih kontekstual dan menyenangkan, dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses ke perangkat digital seperti smartphone, baik yang dimiliki sendiri maupun yang dimiliki oleh orang tua, serta telah terbiasa menggunakan perangkat tersebut untuk kegiatan belajar selama masa pandemi. Sekolah juga menunjukkan kesiapan dengan adanya Wi-Fi di beberapa lokasi, ruang laboratorium TIK, dan proyektor di beberapa kelas yang dapat mendukung integrasi pembelajaran berbasis aplikasi.

Dari sudut pandang guru, terutama guru IPS, terdapat dorongan yang kuat guna mengaktualisasikan teknologi di kegiatan pengajaran. Guru membuka diri terhadap penggunaan media digital dan

mendukung pengembangan aplikasi LOKALIN sebagai solusi untuk keterbatasan sumber belajar yang sesuai dengan konteks lokal. Namun, beberapa guru juga menyampaikan pentingnya pendampingan dan pelatihan dalam menggunakan media berbasis aplikasi agar penggunaannya dapat lebih efektif dan berkelanjutan. Dengan demikian, potensi siswa dan lingkungan sekolah di SMP Negeri 22 Malang dinilai cukup mendukung untuk pengembangan dan penerapan media pembelajaran LOKALIN. Ini menjadi dasar yang kuat dalam merancang sarana belajar adaptif, unik, dan selaras beserta kebutuhan serta sikap siswa dalam pembelajaran IPS.

Tahap 2: Design

Pada fase ini, pembuatan media dengan memerhatikan kebutuhan siswa serta kemudahan dalam penggunaannya. Dari hasil pengamatan dan analisis, siswa memerlukan alat pembelajaran yang mampu mendukung berbagai gaya belajar dan juga memanfaatkan teknologi dengan baik. Oleh karena itu, media LOKALIN (*Lokal Malang Learning*) dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva dan PowerPoint untuk merancang

struktural penyusunan media yang mencakup beberapa elemen penting seperti beranda, materi interaktif, kuis, video pembelajaran, dan ruang diskusi. Produk LOKALIN dirancang dengan berlandaskan aplikasi digital yang dapat diakses melalui perangkat Android, karena kebanyakan siswa SMPN 22 Malang menggunakan smartphone Android. Desain juga mempertimbangkan bagaimana aplikasi LOKALIN dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, baik untuk kegiatan tatap muka maupun blended learning. Para guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai alat presentasi, sumber tambahan untuk bacaan, atau untuk tugas yang dikerjakan mandiri oleh siswa. Seluruh tahap desain ini dilakukan dengan memerhatikan masukan dari guru IPS, siswa, dan ahli media pembelajaran. Setelah itu, desain awal atau storyboard ini akan masuk ke tahap pengembangan produk agar dapat direalisasikan dalam format aplikasi yang bisa diuji coba dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya sesuai pada Gambar 2.



Gambar 2 Storyboard

Tahap 3: Development

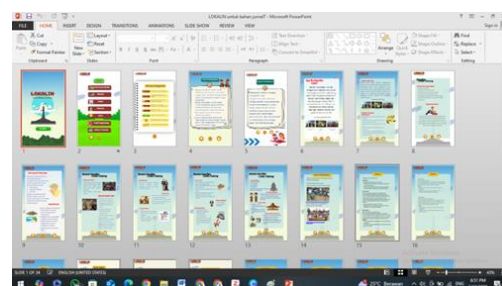
Tahap ketiga dalam model ADDIE adalah Develoment atau pengembangan, merupakan langkah mengubah desain jadi produk media belajar siap untuk dites dan digunakan. Di fase ini, perancangan media pembelajaran LOKALIN (Lokal Malang Learning) diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi *mobile learning*, yang memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran melalui perangkat Android secara fleksibel dan interaktif.

Langkah pertama dalam tahap ini adalah menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip desain pengembangan media berbasis *mobile learning*. Pengembangan ini dilakukan dengan bantuan beberapa aplikasi. untuk menyusun media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva dan PowerPoint sebagai alat untuk hyperlink dan menyertakan berbagai elemen multimedia seperti

audio, video, animasi, serta kuis evaluatif. Setelah itu, output nya dirubah ke software Ispiring suite 11 dalam format HTML5.



Gambar 4 Penyusunan Design aplikasi



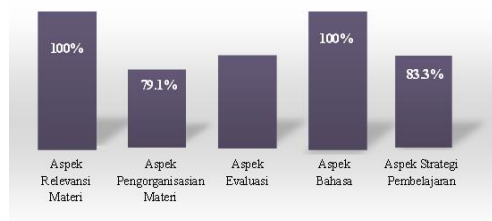
Gambar 4. Menghubungkan Design dengan software Ispiring suite 11

Dilanjutkan diubah menjadi aplikasi Android (apk) memanfaatkan software Website 2 APK Builder Pro, sehingga dapat diakses oleh smartphone siswa. Setelah produk

pembelajaran LOKALIN selesai dikembangkan menjadi aplikasi, langkah berikutnya adalah melakukan uji validasi. Uji validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media guna memastikan kualitas dan efektivitas produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran sudah ada perkembangannya, di bagian manapun.

Menurut (Ningsih & Kurniawan, 2024) validasi merupakan fase penting dalam pengembangan media untuk menjamin kualitas dan efektivitas produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Proses validasi dilakukan secara kolaboratif beserta rekan peneliti, yaitu para validator ahli dipilih berlandaskan keahlian mereka. Validator yang terlibat dalam evaluasi belajar meliputi ahli materi, dan media. Validasi dari ahli materi lebih menekankan pada assessment kesesuaian antara materi dengan kompetensi, dan tujuan pembelajaran, relevansi materi, dan evaluasi serta latihan soal. Sementara itu, validator media menilai berlandaskan visual, mudahnya pengguna ketika menggunakan, serta pula aspek penyajian sarana yang telah dikembangkan. yang bertugas untuk menilai kesesuaian isi media

pembelajaran beserta rancangan juga visi belajar yang ditetapkan. Data penemuan penilaian atas validasi materi tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Hasil validasi materi

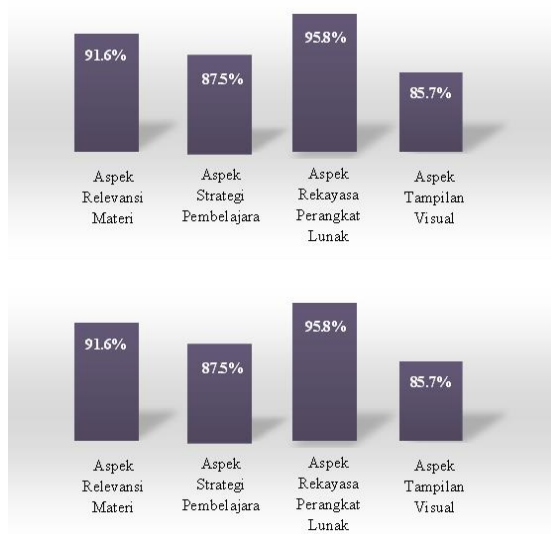
Tabel 3 Rekomendasi dan Saran Perbaikan dari Validator Ahli Materi

No	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Perlu dikaitkan dengan aktualisasi materi kearifan lokal budaya dengan kondisi aktual yang ada di malang secara langsung	Dengan memasukkan contoh kearifan lokal tempat tempat seperti kampung heritage

Hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase sebesar 87,5% data tersebut menunjukkan kategori dalam kriteria “Sangat Layak”. Angka tersebut memiliki arti bahwasannya materi pada media LOKALIN telah disusun secara sistematis, relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Namun ahli materi tidak lupa memberi saran dan masukan sebagai ajang penyempurnaan media, agar kualitas

penyajian materi semakin baik dan optimal. Adapun rekomendasi serta masukan validator ahli materi dicantumkan dibawah.

Setelah validasi kepada ahli materi dilakukan, langkah berikutnya melakukan validasi media. Tujuan validasi ini untuk menilai kelayakan media berdasarkan penyajian desain, fungsionalitas dan kemudahan penggunaannya dari media LOKALIN yang sudah dikembangkan. Hasil dari validasi oleh ahli media tercantum pada Gambar 6.



Gambar 6 Hasil validasi media

Hasil validasi ahli media menggambarkan skor senilai 90% data tersebut menunjukkan kategori dalam kriteria “Sangat Layak”. Menggambarkan sarana LOKALIN sudah melengkapi indikator mutuyang ditetapkan pada sisi mekanisme serta

desain untuk digunakan dalam pembelajara. Hasi dari penilaian validator, penyajian dan konten media dinilai sudah baik secara keseluruhan, menarik, serta relevan perkembangan zaman. Meskipun demikian, terdapat aspek yang di sarankan oleh ahli media sebagai ajang penyempurnaan media, agar kualitas penyajian materi semakin baik dan optimal. Seperti penjelasan pada data dibawah.

Tabel 4. Rekomendasi dan masukan revisi dari Validator Ahli Media

No	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Ukuran font lebih diperbesar Dan teks petunjuk penggunaan aplikasi perlu dipersingkat	Font diperbesar agar lebih mudah dibaca oleh pengguna. Dan teks petunjuk penggunaan dipersingkat supaya mudah untuk memahami cara menggunakan media dengan cepat tanpa kebingungan



Gambar 7. Sebelum Revisi

Dalam hal ini terdapat pada ukuran font teks yang perlu di perbesar dan juga pengoalahan kata

pada petunjuk penggunaan untuk lebih di persingkat. Sesuai dengan Gambar 7, serta 8.



Gambar 8. Sesudah di Revisi

Sesudah para ahli melakukan validasi, peneliti mengumpulkan hasil evaluasi dan rekomendasi perbaikan dari setiap validator. Masukan tersebut digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk awal LOKALIN, baik dari segi konten materi maupun aspek teknis media. Proses ini dilakukan secara berulang sampai media dianggap siap dan layak untuk diujicobakan di SMP Negeri 22 Malang. Keunikan dari media LOKALIN materi kearifan lokal menjadi berbeda dari media pembelajaran sebelumnya terkait media aplikasi sebelumnya, seperti studi yang dilakukan peneliti sebelumnya. Hasil studi (Nabila et al., 2021) dengan mengembangkan instrumen pop up book ini validkear serta mudah guna pembelajaran tematik, tetapi media berbasis cetak

ini kurang fleksibel dan kurang menarik bagi generasi digital yang lebih familiar dengan media berbasis aplikasi digital. Di sisi lain, mediana kurang bisa diakses mandiri oleh siswa tanpa pendampingan guru, penelitian pengembangan dari (Luh Putu Mina Kusuma Dewi dkk., 2023) berupa media video meningkatkan minat belajar, namun keterbatasannya adalah media bersifat satu arah dan kurang interaktif. Penggunaan media video juga memerlukan perangkat khusus dan koneksi yang memadai sehingga tidak selalu praktis untuk semua kondisi sekolah. Disisi lain penelitian dari (Ikhsan, 2024) Media yang dikembangkan berupa bigbook dan flashcard bersifat fisik sehingga kurang fleksibel dan kurang memanfaatkan teknologi digital yang kini banyak digunakan dalam pembelajaran, sehingga akses dan penggunaan media ini kurang praktis di era pembelajaran digital

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan sebelumnya mempunyai kelebihan ketika mengembangkan dorongan serta hasil pembelajaran, masih terdapat kekurangan seperti kurangnya interaktivitas, keterbatasan pemanfaatan teknologi digital, dan

kebutuhan pendampingan guru yang intensif. Media LOKALIN hadir dengan keunikan berupa aplikasi *mobile learning* yang mengintegrasikan materi kearifan lokal Malang secara interaktif, mudah diakses, dan bisa dimanfaatkan secara individu oleh siswa, jadi mengatasi beberapa kekurangan yang ditemukan pada pengembangan media sebelumnya. Media pembelajaran LOKALIN terbukti efektif menjadi sarana pendukung pembelajaran IPS untuk siswa SMP/MTs kelas VII. Efektivitas ini muncul karena media tersebut dapat memvisualisasikan kearifan lokal yang ada di Malang Raya secara lebih nyata dan konkret.

Visualisasi ini berkontribusi pada penguat daya nalar siswa atas materi mereka pelajari. Selaras beserta teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale mendeskripsikan Penerapan konsep kerucut pengalaman di kegiatan belajar dengan menggunakan media sebagai alat dukung, mulai dari yang paling nyata hingga yang paling teoritis, guna meningkatkan efektivitas pembelajaran (Ambarwati, t.t.). Selain itu di teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang mendeskripsikan pengalaman pembelajaran diapat siswa nantinya meningkat bila

instrumen belajar jelas serta melibatkan indera secara langsung. Dalam teori ini, semakin ke bawah posisi pada kerucut, maka pengalaman belajar menjadi semakin nyata dan konkret, sehingga pemahaman dan daya ingat siswa meningkat secara signifikan. Misalnya, penggunaan media visual seperti video, gambar, dan demonstrasi dapat meningkatkan pemahaman hingga 75% karena melibatkan indera penglihatan secara dominan (Subiyantoro, 2020)

Tahap 4: *Implementation*

Hasil implementasi media LOKALIN (Lokal Malang Learning) diterapkan pada tahap uji coba mengajak 31 siswa kelas VII-C SMP Negeri 22 Malang sebagai responden.. Pada saat proses pembelajaran menunjukkan siswa memberikan respons yang sangat antusias dalam menggunakan media tersebut. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan seru. Dibuktikan terlihat siswa aktif berdiskusi dalam menggunakan media LOKALIN. Uji coba dilaksanakan sesudah instrumen belajar diperbaiki selaras dengan masukan para validator. Para siswa diminta memberikan penilaian

terhadap kelayakan media dari prespektif pengguna akhir. Dengan tes awal tersebut didapat data feedback dari siswa tersaji di bawah.

Tabel 5. Data respons dari siswa

No	Aspek	Skor
1	Bahasa	354
2	Komponen Aplikasi	349
3	Pengorganisasian Tampilan	459
4	Penyajian Materi	699
5	Keseluruhan	473
Total Skor		2334
Persentase		94.1%
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak

Dari tabel tersebut presentase kelayakan yang diperoleh dari hasil uji coba respon siswa menunjukkan skor total sebesar 94.1%. angka ini menandakan sarana belajar LOKALIN ada pada kategori “sangat layak” guna dimanfaatkan di aktivitas belajar. Umpan balik siswa menunjukkan apresiasi positif terhadap media ini, karena dinilai mampu mempermudah pemahaman konsep dan materi kearifan lokal di Malang Raya. Tapi ada masalah ketika aktivitas tes tersebut terdapat 2 siswa yang mengalami kesulitan ketika membuka aplikasi tersebut keperangkat seluler atau handphone dikarenakan handphone siswa tidak support karena masih menggunakan android

8. Oleh karena itu, pengembangan media ini bisa di aplikasikan pada perangkat seluler yang sudah support menggunakan android 9 keatas. Masukan ini menjadi pertimbangan untuk peneliti kedepannya guna memperbaiki media pembelajaran agar bisa kompatibel dengan berbagai sistem operasi dan aman pada perangkat siswa.

Tahap 5: Evaluasi

Evaluasi media LOKALIN dilakukan untuk menilai kelayakan, efektivitas dan kulaitas produk. Aplikasi *mobile learning* berbasis android menunjukkan bahwa media ini cocok, efektif dan efesien untuk digunakan dalam pengajaran kearifan lokal di SMP Negeri 22 Malang. Media ini mendapatkan penilaian sangat baik dari para ahli materi serta media, pula menerima tanggapan positif atas siswa serta guru. Media ini juga telah direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan ketika proses revisi, hal ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran yang layak tanpa perlu dilakukan penyempurnaan tambahan.

D. Kesimpulan

Pengembangan instrumen pembelajaran LOKALIN yang berbasis Android dilakukan beserta memanfaatkan aplikasi Canva dan PowerPoint guna membuat konten, yang kemudian diubah ke format HTML5 menggunakan perangkat lunak iSpring Suite 11. Setelah itu, konten tersebut berubah jadi APK atas software Website 2 APK Builder Pro, sehingga dapat dengan mudah diakses oleh smartphone para siswa.

Proses validasi media dilakukan oleh pakar materi dan media, dimana menghasilkan validasi materi pada angka 87,5% dan validasi media 90%, keduanya tergolong sangat layak. Setelah proses validasi, revisi dilakukan berdasarkan masukan dan tindak lanjut dari para validator untuk meningkatkan kualitas media yang dihasilkan. Media LOKALIN kemudian diterapkan kepada siswa kelas VII-C di SMPN 22 Malang, dengan umpan balik dari siswa mencapai 94,1%, menandakan bahwa media ini termasuk dalam kriteria sangat layak dan mendapatkan sambutan positif. Media LOKALIN dianggap efektif dalam memfasilitasi pembelajaran IPS mengenai kearifan lokal Malang Raya, sehingga membuat aktivitas

pembelajaran jadi lebih unik serta efisien guna siswa. Dengan demikian, pengembangan media LOKALIN telah berhasil menciptakan aplikasi pembelajaran mobile yang valid, layak, dan efektif untuk digunakan dalam pengajaran kearifan lokal, memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfania, S., Wahyuningtyas, N., & Prasat, R. R. (2024). Development of *Mobile learning NARACY (Financial Literacy) as a Learning Media for Social Studies Subjects in Junior High School*. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 4(3), 311–331. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v4i3.279>
- Ambarwati, S. (t.t.). Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto 2023.
- Cahyaningtyas, F., Muryani, C.-, & Sarwono, S.-. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Rasa Cinta Tanah Air Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri Mojogedang Kabupaten Karanganyar Tahun 2021/2022 (K.D 3.6 Keragaman Budaya

- Indonesia). GEADIDAKTIKA, 4(1), 110. <https://doi.org/10.20961/gea.v4i1.74372>
- Harahap, L. K., & Nugroho, D. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile learning* Terintegrasi Augmented Reality dan Unity of Sciences Materi Stoikiometri. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(1), 21–27. <https://doi.org/10.22437/jisic.v14i1.15962>
- Ikhsan, A. H. N. (2024). Pengembangan Media “Riloharjo” Materi Kearifan Lokal Pembelajaran Ips Untuk Kelas V Sdn Suko, Sidoarjo. 12.
- Karyaningsih, D., Susandi, D., & Safaah, E. (2021). Implementasi *Mobile learning* Berbasis Android Kearifan Lokal Baduy Kabupaten Lebak Untuk Anak Usia Dini. 9(2).
- Khumaidi, A., & Renaldo, R. (2020). Peranan Teknologi Informasi Sebagai Media Informasi Pemerintah Di Dinas Pendidikan Kabuapten Tanggamus. 1(1).
- Luh Putu Mina Kusuma Dewi, M., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Subak Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(2), 126–136. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i2.65917>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nal Education and development. (2019).
- Ningsih, M., & Kurniawan, B. (2024). Pengembangan Aplikasi Si Calang (Situs Candi di Malang) Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran IPS. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 10(2), 112–127. <https://doi.org/10.18860/jpips.v10i2.23061>
- Pamungkas, I. A., & Dwiyoogo, W. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile learning* Untuk Aktifitas Kesegaran Jasmani Siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Sport Science and Health*, 2(5), 272–278. <https://doi.org/10.17977/um062v2i52020p272-278>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahim, D. H., Arief, D. A., & Ag, M. (t.t.). Konsentrasi Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri (Uin) Syarif Hidayatullah Jakarta 1444 H/2023 M.

- Safitri, M., Aziz, M. R., & Sjakyakirti, U. (t.t.). Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning 2022.
- Subiyantoro, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile learning* Dengan Bot Api Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sman 12 Surabaya. 08.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruji, 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>