

**PENGEMBANGAN APLIKASI CERITA RAKYAT JAKA POLENG
BERBASIS *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENULIS REKON SISWA KELAS II
SD NEGERI JAGALEMPENI 01, KABUPATEN BREBES**

Dani Nugroho¹, Suyitno², Husni Wakhyudin³

¹²³Universitas PGRI Semarang

[1nugrohodani83@gmail.com](mailto:nugrohodani83@gmail.com), [2suyitno@upgris.ac.id](mailto:suyitno@upgris.ac.id),

[3husniwakhyudin@upgris.ac.id](mailto:husniwakhyudin@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the low competence of writing essays of grade II students of SD Negeri Jagalempeni 01, Brebes Regency. Students still have difficulty understanding the storyline and rewriting events in sequence. In addition, learning is still dominated by teachers and the use of digital media in learning Indonesian is still limited. This study aims to describe the development process, determine the level of validity and feasibility, and analyze the improvement of rekon writing competence through the Jaka Poleng folklore application based on Culturally Responsive Teaching (CRT). This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The field trial was carried out on 20 students in grade II of SD Negeri Jagalempeni 01. Data was collected through observation, interviews, documentation, validation questionnaires and user responses, as well as pretest and posttest tests. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive techniques with percentage calculation and N-Gain test. The results of the study show that the CRT-based Jaka Poleng folklore application was successfully developed through the ADDIE model. The validity rate obtained a percentage of 97.5% from media experts and 98.75% with the very valid category. The eligibility level obtained a percentage of 100% from teachers and 93% from students with the very feasible category. The results of the N-Gain test obtained a score of 0.9294 with a high category and an N-Gain Percent of 92.944% which shows an increase in the competence of writing a rekon in the high category. Thus, the application developed is very valid, very feasible, and able to improve the competence of writing essays for grade II students of SD Negeri Jagalempeni 01.

Keywords: Development, folklore applications, Culturally Responsive Teaching (CRT), competency in writing reviews.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kompetensi menulis rekon siswa kelas II SD Negeri Jagalempeni 01, Kab. Brebes. Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami alur cerita dan menuliskan kembali peristiwa secara runtut.

Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh guru dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan, serta menganalisis peningkatan kompetensi menulis rekon melalui aplikasi cerita rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji coba lapangan dilakukan kepada 20 peserta didik kelas II SD Negeri Jagalempeni 01. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi dan respon pengguna, serta tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan perhitungan presentase dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi cerita rakyat Jaka Poleng berbasis CRT berhasil dikembangkan melalui model ADDIE. Tingkat kevalidan memperoleh presentase 97,5% dari ahli media dan 98,75% dengan kategori sangat valid. Tingkat kelayakan memperoleh presentase 100% dari guru dan 93% dari peserta didik dengan kategori sangat layak. Hasil uji *N-Gain* memperoleh skor 0,9294 dengan kategori tinggi dan *N-Gain* Persen sebesar 92,944% yang menunjukkan peningkatan kompetensi menulis rekon pada kategori tinggi. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan sangat valid, sangat layak, dan mampu meningkatkan kompetensi menulis rekon siswa kelas II SD Negeri Jagalempeni 01.

Kata Kunci: Pengembangan, aplikasi cerita rakyat, *Culturally Responsive Teaching* (CRT), kompetensi menulis rekon.

A. Pendahuluan

Pendidikan dilaksanakan secara sadar dan terencana guna mewujudkan proses belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna untuk menghasilkan peserta didik yang cerdas, berakhlak, dan berakhlak mulia. Ketika peserta didik memiliki minat dan motivasi belajar yang baik, proses penyampaian materi pembelajaran akan berlangsung lebih optimal sehingga materi dapat diterima dan dipahami dengan lebih baik. Hal tersebut didasarkan pada

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas. Pembelajaran yang wajib di sekolah dasar adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi

secara efektif sesuai etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan, menghargai serta bangga menggunakan bahasa Indonesia, menikmati dan memanfaatkan karya sastra dalam wawasan yang lebih luas, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial (Cahyani et al., 2023:2032).

Menurut Zainurrahman 2018 dalam Sari et al., (2025:375) bahwa kegiatan menulis sebagai bentuk aktivitas berbahasa yang tidak akan pernah dibahas secara tuntas dan menyeluruh, karena konsep serta penerapannya bervariasi dan beragam. Salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka adalah kemampuan menulis, terutama keterampilan menyusun teks rekon sebagai bentuk menceritakan kembali peristiwa masa lalu secara runtut. Pasaribu & Isman, (2023:51) menyatakan bahwa teks rekon memuat informasi mengenai peristiwa yang dialami atau terjadi pada masa lampau yang disampaikan secara kronologis.

Sugata & Ningsih, (2025:7) mengemukakan bahwa penerapan *Culturally Responsive Teaching* dapat

mendorong dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, lebih dari itu *Culturally Responsive Teaching* juga dapat meningkatkan partisipasi keaktifan peserta didik dalam mengembangkan pemikiran kritis dan rasa semangat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu budaya lokal yang memiliki nilai edukatif tinggi di Kabupaten Brebes adalah cerita rakyat Jaka Poleng, sebuah legenda yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai keberanian, integritas, dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II yang telah dilakukan di SD Negeri Jagalempeni 01, dapat dilihat bahwa siswa kurang mengenal cerita rakyat daerahnya sendiri, serta kemampuan menulis rekon siswa kelas II belum mencapai ketuntasan belajar. Pembelajaran masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas. Di SD Negeri Jagalempeni 01 telah tersedia fasilitas berupa smart TV, namun pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran belum maksimal.

Kondisi tersebut menyebabkan antusiasme peserta didik dalam

pembelajaran bahasa indonesia, khususnya pada materi menulis rekon, belum optimal. Sehingga hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam menulis teks rekon secara runtut yang belum tuntas. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng Berbasis *Culturally Responsive Teaching* Untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis Rekon Pada Siswa Kelas II SD Negeri Jagalempeni 01, Kab.Brebes.

Adapun tujuan dari penelitian yaitu: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi cerita rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching*, 2) Mendeskripsikan tingkat kevalidan pengembangan aplikasi cerita rakyat jaka poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching*, 3) Mengetahui kelayakan aplikasi cerita rakyat jaka poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching*, 4) Menganalisis peningkatan aplikasi cerita rakyat berbasis *Culturally Responsive Teaching* untuk meningkatkan kompetensi menulis rekon siswa kelas II SD Negeri Jagalempeni 01.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sembiring, dkk (2023:151) penelitian dan pengembangan merupakan kajian sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi program pembelajaran dengan kriteria validitas dan kepraktisan produk pendidikan yang bertujuan menghasilkan produk yang efektif dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Model pengembangan penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Selain itu, model ADDIE memungkinkan pengembang melakukan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara berkelanjutan sehingga menghasilkan produk yang valid, layak, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Waruwu, 2024:1227).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jagalempeni 01 yang beralamat di Desa Jagalempeni, Kecamatan Wanasari, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada

tanggal 4-5 Mei 2026. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri Jagalempeni 01 dengan berjumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian mencakup observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi, wawancara, dan angket kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media, ahli materi, respons guru, dan respons peserta didik terhadap aplikasi. Selain itu, tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi menulis rekon peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan Skala *Likert* untuk validasi ahli, Skala *Guttman* untuk respons guru dan peserta didik, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan kompetensi menulis rekon peserta didik. Berikut pedoman

yang digunakan untuk menghitung rata-rata kevalidan media:

Tabel 1 Pedoman Penskoran Ahli Media dan Ahli Materi

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Sumber: (Rahmawati et al., 2024:651)

Sedangkan pedoman pemberian skor pada respon peserta didik menggunakan angket skala *Guttman* yaitu pertanyaan "ya" dan "tidak". Pedoman pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 2 Pedoman Penskoran Respon Peserta Didik

Pernyataan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Widodo et al., 2021:74)

Setelah seluruh data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menghitung skor yang diperoleh dari hasil angket yang telah diisi oleh responden. Skor yang diperoleh akan dibandingkan dengan skor ideal, yaitu skor maksimal yang dapat dicapai berdasarkan jumlah butir pernyataan dan jumlah responden. Hasil perhitungan tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media, dengan

berpedoman pada kriteria klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Kelayakan Angket Interval

Kriteria	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Agus Wismanto, Arisul Ulumuddin, 2022)

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator yang telah ditetapkan.

a) Berdasarkan hasil analisis angket validasi ahli materi dan ahli media, produk memperoleh kategori valid sehingga dapat digunakan pada tahap uji coba skala kecil.

b) Berdasarkan hasil analisis angket respons peserta didik dan guru kelas II, media menunjukkan tingkat kelayakan yang baik dan dinilai layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan kompetensi menulis rekon peserta didik setelah menggunakan aplikasi cerita rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT), data hasil pretest dan posttest dianalisis

menggunakan uji *N-Gain*. Perhitungan *N-Gain* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Selanjutnya, untuk mengetahui rata-rata nilai kelas digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Perhitungan uji *N-gain* dapat dinyatakan dalam rumus berikut:

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Post Test} - \text{Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pre Test}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 4 Interpretasi Nilai N-Gain

Nilai N-gain	Kategori
$N-g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-g \leq 0,7$	Sedang
$N-g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Harianja et al., 2024:305)

Nilai N-Gain juga dapat dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat peningkatan kompetensi menulis rekon siswa setelah menggunakan aplikasi dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 5 Pembagian Nilai N-Gain

Persentase	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 75	Efektif

Sumber: (Kumalasari et al., 2023:558)

Peningkatan kompetensi menulis rekon siswa dinyatakan terjadi apabila hasil perhitungan *N-Gain* berada pada kategori sedang atau tinggi. Tingkat peningkatan juga dapat diinterpretasikan berdasarkan persentase *N-Gain* yang menunjukkan kategori cukup efektif atau efektif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk meningkatkan kompetensi menulis rekon siswa kelas II SD. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran digital yang memadukan cerita rakyat lokal Jaka Poleng dengan materi menulis rekon sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Aplikasi dilengkapi dengan fitur cerita rakyat berbasis audio, materi pembelajaran, tes menulis rekon, serta permainan edukatif (*game drag and drop*) yang

dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna. Selain membantu peserta didik memahami materi menulis rekon, aplikasi ini juga mengenalkan nilai budaya lokal melalui cerita rakyat daerah Brebes.

Adapun hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut disampaikan sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Jagalempeni 01, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan inovasi agar peserta didik lebih aktif dan memahami materi secara konkret. Oleh karena itu, pada tahap analisis ini dilakukan penentuan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka kelas II SD. Maka diperoleh capaian dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 6 Tujuan pembelajaran

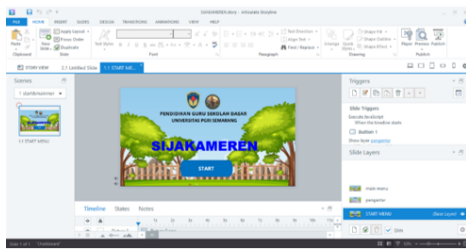
Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menuliskan kembali peristiwa atau pengalaman sederhana secara	1. Peserta didik dapat menyebutkan tokoh utama dan pekerjaannya

runtut dengan menggunakan kalimat sederhana dan kosakata yang sesuai melalui pemanfaatan aplikasi cerita rakyat Jaka Poleng berbasis <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT).	dalam cerita Jaka Poleng (C1 – Mengingat). 2. Peserta didik dapat menyebutkan peristiwa penting dalam cerita Jaka Poleng (C1–Mengingat). 3. Peserta didik dapat menceritakan kembali salah satu peristiwa dalam cerita Jaka Poleng secara singkat (C2-Memahami). 4. Peserta didik dapat menjelaskan bagian akhir cerita Jaka Poleng (C2–Memahami). 5. Peserta didik dapat menuliskan kembali cerita Jaka Poleng secara runtut dengan menggunakan bahasa sendiri (C2–Memahami).	berbasis <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT). Terdapat sembilan tampilan utama yang menggambarkan keseluruhan isi aplikasi, yaitu halaman start, pengenalan aplikasi, menu utama, cerita rakyat Jaka Poleng, materi menulis rekon, game rekon, tes rekon, profil pengembang, dan buku panduan. Setiap tampilan dirancang secara interaktif dengan memadukan cerita rakyat Jaka Poleng, materi menulis teks rekon, audio, permainan edukatif, serta latihan soal untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik kelas II SD. 3. <i>Development</i> (Pengembangan) Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (<i>development</i>), yaitu merealisasikan rancangan yang telah disusun menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT) menggunakan perangkat lunak <i>Articulate Storyline 3</i> dan <i>Website 2 APK Builder</i>. Berikut adalah hasil dari proses pengembangan aplikasi:
--	---	---

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan produk Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng

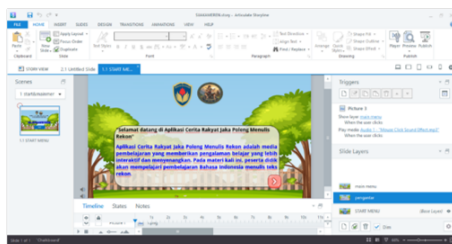
1) Perakitan halaman awal aplikasi



Gambar 1 Tampilan halaman awal aplikasi

Perakitan halaman awal aplikasi berisikan penyusunan latar belakang, tombol start pembuka, juga suara yang akan digunakan.

2) Perakitan halaman pengenalan aplikasi



Gambar 2 Tampilan halaman kedua

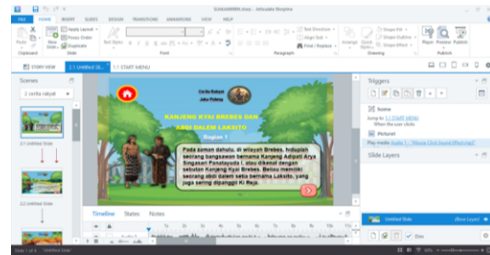
3) Perakitan menu utama



Gambar 3 Tampilan menu utama aplikasi

Perakitan menu utama berisikan penyusunan latar belakang, tombol Cerita Rakyat, Materi: (Pengertian, Struktur Rekon, Unsur Rekon), Game Rekon, Tes Rekon, dan Profil, suara, dan beberapa elemen pendukung lainnya.

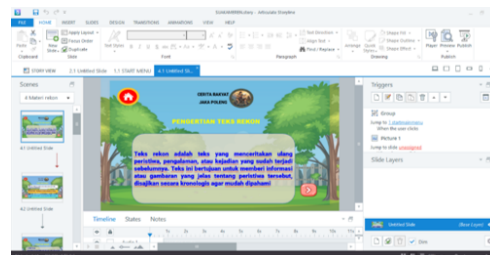
4) Perakitan menu cerita rakyat



Gambar 4 Tampilan menu cerita rakyat jika polong

Pada halaman ini disajikan kisah Jaka Polong dari budaya lokal Brebes yang disampaikan secara bertahap dan dilengkapi audio narasi, sehingga membantu peserta didik memahami isi cerita dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

5) Perakitan menu materi



Gambar 5 Tampilan menu materi aplikasi

Pada halaman ini disajikan materi menulis teks rekon yang meliputi pengertian teks rekon, struktur teks rekon, serta unsur-unsur teks rekon yang disusun secara sederhana dan menarik agar mudah dipahami peserta didik kelas II SD.

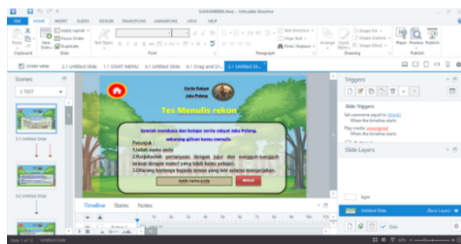
6) Perakitan menu game



Gambar 6 Tampilan menu game

Perakitan menu game rekon berisikan penyusunan tombol, latar belakang, suara, serta soal permainan yang digunakan dalam aplikasi.

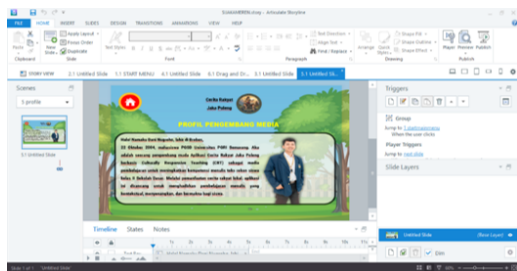
- 7) Perakitan menu tes latihan soal menulis rekon



Gambar 7 Tampilan menu tes latihan menulis rekon

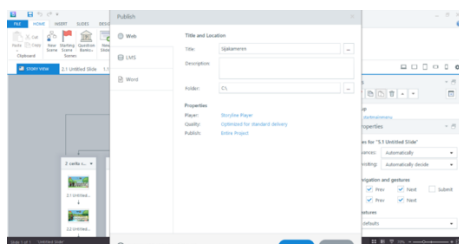
Perakitan menu tes berisikan penyusunan tampilan soal, tombol navigasi, petunjuk pengerjaan, dan elemen pendukung lainnya.

- 8) Perakitan profile pengembang media



Gambar 8 Tampilan profile pengembang media

- 9) Tahap meng export



Gambar 9 Tampilan tahap meng export

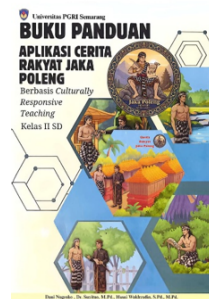
- 10) Perubahan file ke APK



Gambar 10 Tampilan Perubahan file ke APK

Perubahan ke apk merupakan tahapan perubahan file html ke apk menggunakan *website 2 builder apk*.

- 11) Buku Panduan Aplikasi



Gambar 11 Tampilan buku panduan aplikasi

Setelah Aplikasi dikembangkan tahap selanjutnya adalah validasi oleh ahli materi dan media. Validasi media dilakukan empat orang ahli, yang terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media, dengan tujuan untuk menilai kelayakan serta memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan. Berikut adalah penjelasan dari hasil validasi.

Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Persentase	Skor	Kategori
Ahli Media 1	97,5%	Sangat Valid
Ahli Media 2	97,%	Sangat Valid
Rata-Rata	97,5%	Sangat Valid

Ahli Materi 1	97,5%	Sangat Valid
Ahli Materi 2	97,5%	Sangat Valid
Rata-Rata	98,75%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh penilaian dari ahli media pembelajaran 1 sebesar 97,5% dan ahli media pembelajaran 2 sebesar 97,5%, sehingga rata-rata penilaian ahli media adalah 97,5%. Sementara itu, ahli materi pembelajaran 1 memberikan penilaian 97,5% dan ahli materi pembelajaran 2 memberikan penilaian 100%, sehingga rata-rata penilaian ahli materi juga sebesar 98,75%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi cerita rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan media dinilai siap untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Setelah media memperoleh penilaian dari ahli media dan ahli materi, media kemudian di revisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Adapun kondisi media sebelum direvisi dan sesudah direvisi dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 8 Revisi Ahli Media

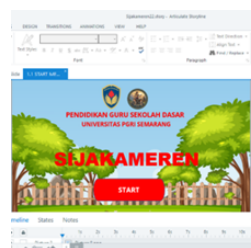
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
----------------	----------------



Buku panduan belum memiliki sampul belakang sehingga tampilan terlihat polos.



Ditambahkan sampul belakang bergambar agar buku panduan lebih menarik dan tidak terlihat polos.



Sebelum direvisi, warna tulisan font aplikasi menggunakan warna merah,



Setelah direvisi, warna font diubah menjadi warna biru agar tampilan lebih jelas, menarik, dan tidak terlalu mencolok.

Tabel 9 Revisi Ahli Materi
Sebelum direvisi Sesudah direvisi



Tidak mencantumkan informasi mengenai nama validator pada bagian petunjuk penggunaan.



Sudah mencantumkan informasi mengenai nama validator pada bagian petunjuk penggunaan.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah aplikasi dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng

berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Jagalempeni 01 yang melibatkan 20 peserta didik.



Gambar 12 Peneliti menjelaskan cara penggunaan aplikasi

Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi yang dikembangkan. Berikut adalah hasil implementasi aplikasi cerita rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive teaching* berdasarkan respon guru dan respon siswa:

Tabel 10 Hasil Respon Pengguna

No	Ahli	Skor	Kategori
1.	Guru	100%	Sangat Layak
2.	Siswa	93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil implementasi menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diterima dengan sangat baik oleh guru dan peserta didik.

Tahap implementasi selanjutnya bertujuan untuk mengetahui peningkatan kompetensi menulis rekon peserta didik setelah menggunakan Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Peningkatan kompetensi menulis rekon diketahui melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 20 siswa kelas II SD Negeri Jagalempeni 01 sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan aplikasi. Hasil rekapitulasi pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 11 Rekapitulasi Pretest dan Posttest

No	Keterangan	Pretest	Posttest
1.	Jumlah Siswa	20	20
2.	Rata-Rata	53,75	97
3.	Nilai Tertinggi	60	100
4.	Nilai Terendah	40	60
5.	Jumlah Nilai	1075	1940

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 53,75 pada pretest menjadi 97

pada posttest. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 60 menjadi 100, sedangkan nilai terendah meningkat dari 40 menjadi 60. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kompetensi menulis rekon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat peningkatan kompetensi menulis rekon peserta didik secara lebih rinci, data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji *N-Gain Score* yang hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 12 Hasil Analisis *N-Gain*

No	Keterangan	Nilai	Kategori
1.	N-Gain Score	0,9294	Tinggi
2.	N-Gain Persen	92,944%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 12, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,9294 yang berada pada kategori tinggi. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain Persen* sebesar 92,944% menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi menulis rekon peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis

Culturally Responsive Teaching (CRT) mampu meningkatkan kompetensi menulis rekon siswa kelas II SD Negeri Jagalempeni 01 Kabupaten Brebes.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan akhir Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks rekon di sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna melalui pemanfaatan cerita rakyat sebagai sumber belajar yang dekat dengan lingkungan budaya peserta didik.

Berdasarkan hasil evaluasi, Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) memiliki keunggulan karena mengintegrasikan budaya lokal Brebes melalui cerita rakyat Jaka Poleng dengan materi menulis teks rekon, audio narasi, game edukatif,

dan tes latihan dalam satu media pembelajaran. Selain membantu peserta didik memahami materi, aplikasi juga dapat mengenalkan nilai-nilai budaya lokal secara kontekstual. Namun demikian, masih terdapat keterbatasan, yaitu sebagian peserta didik memerlukan pendampingan pada tahap awal penggunaan aplikasi karena belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 97,5% dari ahli media dan 98,75% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh respons guru sebesar 100% dan respons peserta didik sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil analisis peningkatan kompetensi menulis rekon menunjukkan nilai rata-rata *N-*

Gain Score sebesar 0,9294 dengan kategori tinggi dan *N-Gain Persen* sebesar 92,944% yang menunjukkan tingkat peningkatan sangat tinggi. Dengan demikian, Aplikasi Cerita Rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dinyatakan valid, layak, dan mampu meningkatkan kompetensi menulis rekon siswa kelas II SD Negeri Jagalempeni 01 Kabupaten Brebes.

Saran untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan aplikasi cerita rakyat Jaka Poleng berbasis *Culturally Responsive Teaching* dengan materi yang lebih luas, fitur yang lebih interaktif, serta menerapkannya pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui efektivitas penggunaanya secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wismanto, Arisul Ulumuddin, M. B. S. (2022). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1).
- Cahyani, M. D., Reffiane, F., Wakhyudin, H., & Suherni. (2023). Analisis Penggunaan Media Canva Interaktif Pada

- Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 2030–2040.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1772>
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 13(2), 303–310.
<https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 554–563.
<https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7190>
- Pasaribu, A. Y., & Isman, M. (2023). Analisis Teks Cerita Ulang Pada Buku Bahasa Indonesia Kelas XI: Kajian Struktur Sastra Dan Nilai-Nilai Karakter. *Bahterasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 48–65.
<https://doi.org/10.30596/jpbsi.v4i2.16247>
- Rahmawati, A. D., Wiguna, F. A., & Zunaidah, F. N. (2024). Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran “Siar” Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2584–2593.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6861>
- Sari, V. N., Azizah, M., & Suyitno. (2025). Pengembangan Buku Ajar Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Metode Mind Mapping Pada Kelas 6 Tema 3 Di SD Negeri Pudak Payung 01. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 373–382.
<https://doi.org/10.26877/jwp.v5i2.20075>
- Sembiring, T. dkk. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian: (Teori dan Praktik)* (Edisi Pert). CV Saba Jaya Publisher.
- Sugata, F. P., & Ningsih, P. R. (2025). *Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Materi Cerita Dari Kampung Halaman*. 2(1), 32–39.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, K., Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Widya, A., & Rogayah, N. (2021). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.