



Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan Pada Materi IPAS Kelas IV Bab 6

Aini Zahrok¹

¹Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 29-03-2025

Accepted 30-03-2025

Published 31-03-2025

Keywords:

Learning media

Multimedia

Digital magazines

Cultural diversity

ABSTRACT

Cultural diversity can be said to be a unique characteristic that each other ethnic group has. Cultural diversity can be in the form of typical foods, languages, traditional clothes, traditional houses, regional arts, traditional weapons, and so on. The lack of knowledge of regional cultural diversity makes the cultivation power and knowledge of students' culture very low. As with the observations made by researchers at SDN Teja Barat 1, data was obtained that schools lack learning media and lack of knowledge about cultural diversity in the environment around students. Furthermore, results from a survey on the needs of grade IV students at SDN Teja Barat 1 revealed that 54.54% of pupils were unaware of the local culture. The five steps of the ADDIE development research model is analysis, design, development, implementation, and evaluation are used in this study. Twenty-three fourth-grade pupils served as the study's subjects. They were split up into two groups small and large and mapped according to specific criteria. Tests, questionnaires, observations, and interviews are the methods used to gather data. The generated learning materials must meet the legitimate criteria provided by expert validation in order to be used (medium, language, material).

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Corresponding Author:

Aini Zhrok

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: 210611100064@student.trunojoyo.ac.id

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan komponen fundamental dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan keterampilan, pengetahuan, serta sikap peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi juga harus terlibat aktif dalam proses belajar yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Pada saat ini, kurikulum yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ialah kurikulum merdeka. Guru memiliki kebebasan untuk merancang pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tuntutan dan lingkungan belajar siswanya di bawah kurikulum independen (Efendi et al., 2023). Kekuasaan untuk menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan kondisi lokal ada pada pemerintah daerah dan sekolah. Oleh karena itu, pengetahuan

mengenai kebudayaan yang ada di daerah peserta didik perlu dikenalkan dan ditekankan agar tujuan pendidikan dapat tercapai melalui kegiatan dan perangkat pembelajaran. Selain itu, penanaman pendidikan karakter pada diri peserta didik melalui kegiatan pembelajaran juga merupakan ciri utama dari kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka memunculkan materi pelajaran baru yaitu IPAS, yang merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Studi tentang benda mati dan makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi yang terjadi di dalamnya, menjadi fokus pendidikan sains dan teknologi. Selanjutnya, mata pelajaran IPAS juga mengeksplorasi keberadaan manusia sebagai makhluk sosial dan orang yang terlibat dengan lingkungannya (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran IPAS, khususnya materi pelajaran IPS mengkaji tentang interaksi antara manusia dengan lingkungan sosialnya. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk membentuk karakter dan pemahaman peserta didik mengenai struktur sosial, budaya, dan ekonomi, serta membekali mereka dengan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk hidup dalam lingkungan masyarakat.

Pada pembelajaran IPS topik 6 kelas 4 membahas mengenai keberagaman budaya. Pembelajaran tersebut dapat dikemas melalui pengenalan kebudayaan lokal, sehingga peserta didik dapat melihat contoh konkret dari kegiatan pembelajaran tersebut. Namun, pada faktanya kondisi kegiatan pembelajaran belum ideal, banyak lembaga sekolah yang hanya berpatokan pada buku ajar yang sudah disediakan oleh pemerintah tanpa melibatkan kebudayaan lokal di sekitar peserta didik. Sehingga hal tersebut berdampak pada minimnya pengetahuan peserta didik terhadap kebudayaan lokal yang terdapat di daerahnya.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa kelas IV di SDN Teja Barat 1 diperoleh data bahwa 54, 54% peserta didik belum mengetahui kebudayaan yang terdapat pada daerah setempat. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN Teja Barat 1 diperoleh data bahwa pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya yang ada di daerah setempat masih sangat minim. Padahal sekolah dapat mengenalkan kebudayaan di daerah setempat dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan. Penggunaan media pembelajaran oleh guru hanya terbatas pada buku pelajaran yang disediakan oleh pemerintah. Hal tersebut belum bisa memenuhi kebutuhan awal peserta didik mengenai kebudayaan daerah setempat.

Menurut data yang dikumpulkan dari kuesioner kebutuhan siswa 95,45% siswa menikmati belajar dan menggunakan teknologi, termasuk ponsel. Hal ini sejalan dengan survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020), yang menemukan bahwa sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki perangkat dan/atau menggunakannya untuk waktu yang lama setiap hari. Selain itu, hingga 55% dari mereka menghabiskan waktu di ponsel mereka untuk bermain game online dan offline. Jadi sangat disayangkan jika guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam mengenalkan keberagaman budaya yang ada di Pamekasan. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis majalah digital diharapkan peserta didik dapat belajar secara aktif dalam mengenal kebudayaan setempat.

Pengembangan multimedia berbasis majalah digital untuk mengenalkan keberagaman budaya di daerah setempat juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Seperti yang dilakukan oleh Risanatih Maulida Putri, 2024, yang berjudul “Pengembangan Media Edukasi Majalah Digital Keragaman Budaya Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember”. Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan tahapan penelitian yaitu analisa, perancangan, pengembangan, implementasi, dan penilaian atau umpan balik. Hasil penelitian ini memperoleh nilai

validasi ahli materi 74,67% dengan predikat baik, ahli media 88,89% dengan predikat baik. Selanjutnya pengembangan media telah siap digunakan pada tahap implementasi dan evaluasi.

Berdasarkan permasalahan, teori yang diketahui, dan revisi penelitian terdahulu, peneliti memutuskan untuk membuat penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan Pada Materi IPAS Kelas IV Bab 6”**.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, atau R&D dalam bahasa Inggris, yang merupakan metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini model yang digunakan ialah model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Peneliti menggunakan tes, kuesioner, wawancara, dokumentasi, dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Teja Barat 1 dengan subjek penelitian pada uji skala kecil yaitu berjumlah 6 siswa dan uji lapangan berjumlah 15 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 September – 5 November 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis majalah digital menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1967. Terdapat 5 (lima) tahapan pada model pengembangan ADDIE yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan awal dengan melakukan wawancara, observasi, dan menyebarkan angket kebutuhan peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan 3 langkah analisis diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari peserta didik. Peneliti harus mampu menganalisis karakteristik siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian dengan baik dan tepat. Perlu adanya data pra penelitian untuk melihat karakteristik siswa sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian lebih lanjut. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan menyebarkan angket kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Teja Barat 1, kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka sudah diterapkan dari kelas 1-6 SD. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas pada buku paket yang disediakan oleh pemerintah serta LCD dan Proyektor. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran ditemukan kendala bahwasannya guru belum mampu mengintegrasikan keberagaman budaya yang ada pada daerah setempat ke dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang relevan serta kurangnya pemahaman guru terkait keragaman budaya. Sehingga hal tersebut berakibat pada minimnya pengetahuan peserta didik

terhadap kebudayaan yang ada di Pamekasan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah memperbolehkan peserta didik untuk belajar menggunakan ponsel apabila memang diperlukan. Namun dalam implementasinya guru tidak memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Teja Barat 1 diperoleh data bahwa 54,54% peserta didik belum mengenal kebudayaan yang ada pada daerah setempat. Hal tersebut tentunya sangat disayangkan karena keberagaman budaya masih terkait dengan salah satu profil pelajar pancasila yaitu berkebhinekaan global, dimana generasi muda akan terus terlibat dalam upaya memajukan budaya Indonesia sekaligus mengembangkan potensi kreatif mereka (Dirjen Hilmar Farid, 2023). Selain itu, berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik 81,81% peserta didik sudah memiliki HP pribadi. Peserta didik berpendapat bahwa mereka senang jika belajar dengan menggunakan media pembelajaran seperti HP. 90,90% dari peserta didik juga senang jika belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar berwarna, video, dan game.

b. Analisis ketersediaan fasilitas

Analisis ketersediaan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran yang ada disekolah didasarkan pada hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Teja Barat 1 yang memaparkan bahwasannya disekolah sudah terdapat Chromebook, LCD, dan Proyektor. Penggunaan fasilitas tersebut digunakan secara bergantian oleh setiap kelas. Dengan adanya fasilitas Chromebook, LCD, dan Proyektor di lingkungan sekolah merupakan peluang untuk dilakukannya pengembangan media pembelajaran elektronik, sehingga materi pelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan variatif.

c. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang nantinya digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang termuat dalam media pembelajaran tersebut mengacu pada capaian pembelajaran. Adanya perumusan tujuan pembelajaran supaya dapat membatasi materi yang akan diajarkan serta dapat memaksimalkan pengajaran pada materi tersebut.

2. Design

Tahap kedua yaitu tahap design atau perancangan. Setelah mendapatkan hasil analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan pada media pembelajaran yang meliputi: a) penentuan CP, dan TP, b) penyusunan tes evaluasi, c) penentuan konten media pembelajaran.

a. Penentuan CP dan TP

Capaian pembelajaran yang menjadi acuan materi pada pengembangan media pembelajaran ialah capaian pembelajaran yang disediakan oleh Kemdikbud Ristek yaitu sebagai berikut: “ Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.”

Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi IPAS kelas IV kemudian diturunkan dari Capaian Pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik ialah sebagai berikut:

- 1) Melalui media majalah digital, peserta didik dapat memberi contoh keberagaman budaya yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat. (C2)
- 2) Melalui media majalah digital, peserta didik dapat menganalisis cara melestarikan keragaman budaya yang ada dilingkungan sekitar di kehidupan sehari-hari dengan tepat. (C4)
- 3) Melalui media majalah digital, peserta didik dapat menunjukkan manfaat keberagaman budaya yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat. (C2)
- 4) Melalui media majalah digital, peserta didik dapat mendeskripsikan keberagaman budaya yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat. (C2)
- 5) Melalui media majalah digital, peserta didik dapat membuat peta konsep keberagaman budaya dengan tepat. (P3)

b. Penyusunan tes evaluasi

Penyusunan tes evaluasi dalam penelitian ini, didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Tes evaluasi digunakan untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami informasi dari bahan ajar yang telah disampaikan guru (kognitif). Selain itu, tes evaluasi juga dijadikan peneliti sebagai alat untuk melihat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Soal evaluasi berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal pada ranah kognitif materi keberagaman budaya kelas IV. Soal evaluasi tersebut akan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan kompetensi siswa.

c. Penentuan konten bahan ajar

Pada tahap ini dilakukan penentuan konten dari media pembelajaran multimedia berbasis majalah digital.

3. Development

Tahap selanjutnya ialah tahapan pengembangan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan ialah a) membuat majalah digital yang sudah dirancang, b) melakukan validasi ahli (media, materi, dan bahasa) dan, c) uji coba skala kecil.

a. Membuat majalah digital

Tahap development meliputi kegiatan membuat, memberi, dan memodifikasi bahan ajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pembuatan majalah digital kebudayaan pamekasan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya yang memuat cover, salam redaksi, daftar isi, CP, TP, materi, soal evaluasi, refleksi, daftar pustaka, dan profil penulis. Unsur-unsur tersebut kemudian dirancang dan didesain oleh peneliti menjadi majalah digital dengan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 1. Pengeditan Majalah Digital di Aplikasi Canva

Kemudian unsur-unsur majalah digital yang telah dirancang kemudian diunduh dalam bentuk format PDF, dan di unggah pada web Heyzine Flipbooks. Sehingga ketika akan ke halaman selanjutnya, majalah digital akan terlihat seperti flip (kertas dibuka). Selain itu, Fitur interaktif yang telah ditambahkan oleh peneliti dapat di klik dan dijaankan sesuai dengan fungsinya.



Gambar 2. Pengeditan di Aplikasi Heyzine Flipbooks

b. Melakukan validasi ahli

Pada penelitian ini, dilakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan kepada beberapa validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian yang diperoleh dari ketiga validator tersebut dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan yang sudah dikembangkan. Dalam penelitian ini, validator yang dipilih untuk menguji tingkat kevalidan dari majalah digital yaitu: (1) Ibu Dya Qurrotul A'yun, S. Pd., M. Pd. sebagai validator ahli media, (2) Ibu Nilamari D. Fajrin, M. Pd. sebagai validator ahli materi, dan (3) Ibu Qurrotul Inayah, M. Pd. sebagai validator ahli bahasa.

Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh dari ketiga validator tersebut, diperoleh persentase kevalidan untuk validasi ahli media sebesar 98% dengan tingkat kevalidan "Sangat Valid", hasil persentase dari ahli materi yaitu sebesar 93,8% dengan tingkat kevalidan "Sangat Valid", dan persentase dari ahli bahasa yaitu sebesar 80% dengan tingkat kevalidan "Valid". Persentase tingkat validitas rata-rata 90,6% dengan tingkat validitas "Sangat Valid" berasal dari ketiga persentase tersebut. Dengan demikian, pengembangan Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan pada Materi IPAS Kelas IV Bab 6 telah teruji kevalidannya dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

c. Uji Produk Skala Kecil

Dalam penelitian ini uji produk skala kecil dilakukan pada 6 siswa di SDN Teja Barat 1. Tingkat kepraktisan dari majalah digital yang dikembangkan dilihat berdasarkan pada hasil angket dan observasi penggunaan media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suniasih (2019) yang menyatakan bahwa kepraktisan dari suatu produk yang dikembangkan dapat dilihat melalui respon pengguna dan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

Pada uji coba skala kecil, persentase tingkat kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yaitu 81,19% dengan tingkat kepraktisan “Praktis”. Sedangkan persentase hasil observasi penggunaan media yaitu 87,5% dengan tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”. Sedangkan pada uji coba skala kecil, persentase tingkat keefektifan yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik yaitu 83,33% dengan tingkat keefektifan “Efektif”

4. Implementation

Setelah produk yang dikembangkan dilakukan uji validasi ahli dan uji coba skala kecil, maka pada tahap ini produk pengembangan berupa majalah digital kebudayaan pamekasan akan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Uji lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 5 November 2024 kepada 15 peserta didik kelas IV di SDN Teja Barat 1. Tujuan dari pelaksanaan uji lapangan yaitu untuk mendapatkan penilaian terhadap kepraktisan dan keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Sama halnya dengan uji coba skala kecil, pada uji lapangan tingkat kepraktisan diukur dengan menggunakan instrumen angket dan observasi. Sedangkan tingkat keefektifan diukur dengan menggunakan instrumen tes. Adapun hasil kepraktisan dan keefektifan produk dalam uji coba skala kecil ialah sebagai berikut:

a. Kepraktisan Majalah Digital pada Uji Lapangan

Pada penelitian ini kepraktisan majalah digital dilihat melalui angket respon peserta didik dan observasi penggunaan media. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada uji lapangan, jumlah skor yang diperoleh yaitu 939 dengan jumlah skor maksimal 1.050. Hasil perhitungan persentase tingkat kepraktisan majalah digital dari hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil adalah 89,42% dengan kategori tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”.

Selain itu, pada penelitian ini peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk melihat tingkat kepraktisan produk yang dinilai oleh wali kelas IV yaitu Bapak Fadholi. Berdasarkan hasil angket observasi pada uji coba lapangan, jumlah skor yang diperoleh yaitu 36 dengan jumlah skor maksimal 40. Hasil perhitungan persentase tingkat kepraktisan majalah digital dari hasil angket observasi pada uji lapangan adalah 90% dengan kategori tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”.

b. Kevalidan Majalah Digital pada Uji Lapangan

Pada penelitian ini, keefektifan produk dilihat dari hasil belajar peserta didik pada persentase ketercapaian setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan majalah digital kebudayaan yang telah dikembangkan sebelumnya. Uji coba lapangan ini, diuji cobakan kepada 15 peserta didik kelas IV di SDN Teja Barat 1. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan ialah tes berupa 10 soal pilihan ganda pada ranah kognitif yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah

dirancang. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS di SDN Teja Barat 1 ialah 70. Jika hasil belajar peserta didik lebih besar atau sama dengan 70 maka peserta didik dinyatakan berhasil (tercapai). Pada uji lapangan terdapat 11 dari 15 peserta didik yang mencapai KKTP. Sehingga berdasarkan hasil perhitungan persentase tingkat keefektifan majalah digital dari hasil belajar peserta didik pada uji lapangan, diperoleh persentase 73,33% dengan kategori tingkat keefektifan “Efektif”.

5. Evaluation

Langkah terakhir adalah evaluasi, yang dalam penelitian ini mencakup penilaian formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan dalam dua tahap: 1) data evaluasi berupa data hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, 2) data evaluasi berupa data hasil uji lapangan dan uji produk skala kecil. Sementara itu, penilaian sumatif penelitian ini dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis majalah digital yang dikembangkan.

Kesimpulan

Kevalidan pengembangan Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan dari hasil uji validasi kepada 3 validator memperoleh persentase kevalidan untuk validasi ahli media sebesar 98% dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid”, hasil persentase dari ahli materi yaitu sebesar 93,8% dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid”, dan persentase dari ahli bahasa yaitu sebesar 80% dengan tingkat kevalidan “Valid”. Tingkat kepraktisan dari Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan yaitu pada uji coba skala kecil, persentase tingkat kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yaitu 81,19% dengan tingkat kepraktisan “Praktis”. Sedangkan persentase hasil observasi penggunaan media yaitu 87,5% dengan tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”. Adapun pada tahap uji lapangan, persentase tingkat kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yaitu 89,42% dengan tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”. Sedangkan persentase hasil observasi penggunaan media yaitu 90% dengan tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”. Tingkat keefektifan dari Majalah Digital Kebudayaan Pamekasan yaitu pada uji coba skala kecil, persentase tingkat keefektifan yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik yaitu 83,33% dengan tingkat keefektifan “Efektif”. Sedangkan pada uji lapangan persentase tingkat keefektifan yang diperoleh yaitu 73,3% dengan tingkat keefektifan “Efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, N., Masriani., & Rasmawan, R. (2021), Pengembangan LKPD Berbasis Proyek Pembuatan Ekstrak Indikator Alami Asam Basa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 9(3), 102-109.
- Anindya, Salsabila & Achmad Fathoni. 2022. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Dengan Pendekatan Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Akbar, Saidun, 2017. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Badriyah, L., Zulkarnain, I., & Noorbaiti, R. 2023. Pengembangan Buku Ajar Norma dan Penerapannya Berbasis Kearifan Lokal Semarang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learnig Journal*, 12(3), 152-159.

- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan pembelajaran Edisi ke-2 Revisi. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Efendi, Pitri Maharani., dkk. 2023. Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. Jurnal Elementaria Edukasia. 6(2), 548-561.
- Fajri, N., & Usmeldi. 2020. Pengembangan Buku Elektronik Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika untuk Siswa SMK. JTEV: Jurnal Teknol Elektro dan Vokasional, 10(2), 160-174.
- Hamzah, Amir. 2020. Metode Penelitian Pengemabngan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif. Malang: Literasi Nusantara.
- Hartono, Kusumastuti, E., Pratiwinindya, R. A., & Lestari, A. W. 2022. Strategi Penanaman Literasi Budaya dan Kreativitas bagi Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Tari. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 5476-5486.
- Hasan, Muhammad., dkk. 2021. Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Iskandar, Mochammad Fahmi. 2024. Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. IMEIJ: Indo Math Edu Intellectuals Journal, 5(1), 785-794.
- Koentjaraningrat. 2004. Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Malawi, I., Tryanasari, D., & Apri Kartikasari, H. S. 2017. Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra Lokal. Magetan: Cv. Ae Media Grafika.
- Mayer, Richarrd E. 2009. Multimedia, Prinsip-prinsip dan Aplikasi. Bogor : Pustaka Pelajar.
- Musfiqon, 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi pustaka karya.
- Nesri, F.D.P., & Kristanto, Y.D. 2020. Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi Untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. 9(3), 480-492
- Nurfadhillah, Septy. 2021. Media Pembelajaran. Jawa Barat: CV Jejak.
- Nurul, Akhmad. 2019. Ensiklopedia Keragaman Budaya. Semarang: Alprin.
- Reiser, R.A., dkk. 2024. Trends and Issues in Instructional Design and Technology Fifth Edition. New York: Routledge.
- Sanaky. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2014. Media komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Suniasih, N.W. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Neurosains Bermuatan Pendidikan Karakter Dengan Model Inkuiri. Jurnal Mimbar Ilmu. 24(3), 417-429.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.M., & Pudjawan, K. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.