

**PENGEMBANGAN MEDIA BRAINLY BATTLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD
BENDA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Hanif Daffa Praditya¹, Filia Prima Artharina², Sunan Baedowi³
^{1,2,3}PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
¹hanifdaffap@gmail.com

ABSTRACT

The use of suboptimal learning media has resulted in a low level of student interest and involvement in the learning process. The aim of this study was to determine the validity of local intelligence-based media called Brainly Battle when used on IPAS subjects, in relation to their material characteristics and dynamics of change. Research and Development, or R&D, provides the basis for the models used in these surveys. The only purpose of creating Brainly Battle based learning media is to analyze the effectiveness of learning media in relation to local wisdom. This research was done at SD N 3 Gedong. The evaluation was conducted using the Likert scale examination list of teachers and the Guttman scale form of students, which required a "Yes" or "No" answer. It can be concluded that local intelligence-based learning media Brainly Battle can serve as a valuable tool for student learning. All media expert validation findings are good, with a success rate of 97.3% for material validation. Overall, the creation of Brainly Battle educational media that focuses on local intelligence, IPAS material characteristics, and the evolutionary nature of subjects in the fifth grade elementary school curriculum is considered highly commendable. Field trials showed that the implementation of a responsive teaching approach in class V resulted in achievement rates of 91.6% and 95% for teachers. The conclusions were drawn from the field trials.

Keywords: brainly battle media, local wisdom, properties and changes in the form of objects, IPAS learning

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran suboptimal telah mengakibatkan tingkat minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan kevalidan media berbasis kearifan lokal yang disebut Brainly Battle ketika digunakan pada mata pelajaran IPAS, khususnya dalam kaitannya dengan karakteristik material mereka dan dinamika perubahan. Penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau disebut R&D, memberikan dasar untuk model yang digunakan dalam survei ini. Satu-satunya tujuan dari menciptakan media pembelajaran berbasis media Brainly Battle adalah untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran dalam kaitannya dengan kearifan lokal. Penelitian ini dilakukan di SD N 3 Gedong. Penilaian dilakukan

menggunakan daftar pemeriksaan skala Likert guru dan formulir skala Guttman siswa, yang membutuhkan jawaban "Ya" atau "Tidak". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal lokal Brainly Battle dapat berfungsi sebagai alat berharga untuk pembelajaran siswa. Semua temuan validasi ahli media baik, dengan tingkat keberhasilan 97,3% untuk validasi material. Secara keseluruhan, penciptaan media pendidikan Brainly Battle yang berfokus pada kecerdasan lokal, karakteristik material IPAS, dan sifat evolusi subjek dalam kurikulum sekolah dasar kelas kelima dianggap sangat memuji. Uji coba lapangan menunjukkan bahwa implementasi pendekatan pengajaran responsif di kelas V menyebabkan tingkat pencapaian 91,6% dan 95% untuk guru. Kesimpulan diambil dari hasil uji coba lapangan.

Kata Kunci: media brainly battle, kearifan lokal, sifat dan perubahan wujud benda, pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan, kemampuan, mentalitas, serta norma budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal ini dirasa seperti salah satu upaya agar mengoptimalkan kemampuan pada diri individu. Selama proses belajar, guru memainkan peran penyelenggara kegiatan dan mereka bertanggung jawab untuk memberikan instruksi kepada siswa yang relevan dengan tujuan pembelajaran mereka. Agar tujuan pembelajaran tercapai media sebagai bentuk dalam menyampaikan materi pembelajaran yang perlu disampaikan kepada khalayak yang dituju, strategi pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan untuk

memperlancar proses pembelajaran. (Al-Tabany, 2011).

Menurut Latuheru dalam (Grimm, 2004) Tujuan media pembelajaran adalah memberikan informasi dari sumber berupa guru atau sumber lain kepada siswa atau penerima. Media untuk pembelajaran merupakan seluruh alat, alat bantu, atau komponen yang menunjang pada saat pembelajaran berlangsung. Media yaitu sumber daya, instrumen, dan pendekatan atau strategi yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dengan tujuan memfasilitasi pertukaran komunikasi pendidikan yang tepat dan bermanfaat antara instruktur dan siswa Lauheru dalam (Hasan et al., 2021)

Menurut (Ginting, 2018) menjelaskan Pendidikan dengan

basis kearifan lokal adalah suatu upaya dengan disengaja, tersusun, yang melibatkan pemanfaatan dan penggalan potensi lokal secara bijaksana untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran yang efektif dimana siswa secara aktif dapat mengembangkan kemampuan pengetahuannya, keterampilan, dan sikapnya dalam rangka berkontribusi terhadap pembangunan. berbangsa dan bernegara melalui pembelajaran berbasis pengetahuan lokal. Pembagian kearifan lokal mengacu pada macam- macamnya, terdapat lima bagian yaitu makanan, pengobatan, teknik produksi, industri rumah tangga, dan pakaian (Iswatiningsih, 2019). Dengan menggali kearifan lokal melalui media, kita dapat mengembangkan sikap cinta terhadap budaya dan produk lokal yang dimiliki, menjaga dan melestarikan kearifan lokal yang ada, serta mengintegrasikan berbagai aspek kehidupan, seperti norma, nilai sosial, kepercayaan, dan budaya.

Selanjutnya, media pembelajaran Brainly Battle adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi pada laptop yang berisikan multimedia interaktif berupa video materi pembelajaran dengan materi

sifat & peralihan bentuk benda dan game pertarungan kecerdasan sebagai evaluasi pembelajarannya. Multimedia interaktif adalah berbagai format media, termasuk teks, gambar, animasi, video, dan lainnya, dipindai, dan file yang dipindai kemudian disimpan di komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi atau komentar (Grimm, 2004).

Inovasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan dimana alternative cara berinovasi pada peningkatan kualitas pendidikan yang yaitu memakai Brainly Battle. Brainly Battle dibentuk untuk menggait minat siswa supaya mudah bosan saat kegiatan belajar berlangsung serta mendorong siswa agar aktif terlibat dalam pembelajaran. Melalui Brainly Battle memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain secara berkelompok yang juga melatih kerjasama tim dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapinya.

Mata pelajaran IPAS kelas V SD dalam materi mengenai sifat dan perubahan wujud benda adalah salah satu materi IPAS yang diberikan oleh guru. Menurut (Winarsih, 2023). Saat suatu benda mengalami perubahan suhu, seperti saat dipanaskan atau

direvitalisasi, benda tersebut dapat mengalami perubahan bentuk. Kondisi suatu bahan dapat berubah jika terkena perubahan suhu, misalnya jika dipanaskan atau didiamkan. Suatu benda dapat berubah bentuk dengan berbagai cara karena perpindahan panas, seperti ketika benda padat berubah menjadi zat cair.

Hasil observasi dan angket kebutuhan guru yang telah penulis berikan kepada guru kelas V SDN 3 Gedong di Kabupaten Kendal, pembelajaran yang terlaksana di SD tersebut mengalami permasalahan diantaranya penyampaian materi yang diberikan oleh guru terlalu monoton karena guru hanya menyampaikan ini materi tanpa ada inovasi lain dalam menyampaikan materi, sumber utama penyampain materi dalam pembelajaran hanya berupa buku guru dan buku siswa. Tidak ada bentuk inovasi media lain dalam pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan tingkat minat siswa dalam belajar. Keterbatasan media untuk pembelajaran yang digunakan guru memiliki efek yang kurang efektif bagi siswa karena minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran berkurang, peserta didik merasa

bosan dan bersikap pasif pada saat mengikuti pembelajaran.

Riset awal yang telah dilakukan peneliti memperlihatkan jika guru memerlukan media berbasis teknologi dan informasi yang menarik seperti media video dan game yang dikaitkan dengan keadaan yang ada di Indonesia berupa kearifan lokal. Selain itu penggunaan media tersebut dapat memanfaatkan LCD yang jarang dipakai oleh guru. Guru-guru kurang memanfaatkan LCD sebagai alat untuk membantu pada saat belajar mengajar. Oleh sebab itu, peneliti memberikan support serta motivasi kepada pendidik supaya lebih memanfaatkan fasilitas yang diberikan oleh sekolah secara maksimal salah satunya yaitu LCD.

Berpedoman dari masalah tersebut, maka peneliti akan meneliti mengenai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS tentang sifat dan perubahan wujud benda melalui penelitian R&D dengan judul "Pengembangan Media Brainly Battle Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Sekolah Dasar.

Pernyataan tersebut sejalan pada penelitian yang dilakukan oleh

(Ellyas Asmara et al., 2023) menunjukkan bahwa dari keseluruhan terdapat hasil presentase sebesar 96% dari hasil uji coba kelompok besar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan jika pengembangan media yang sudah dilakukan memenuhi syarat untuk digunakan siswa kelas V Sekolah Dasar khususnya materi sifat & perubahan wujud benda. Namun penelitian ini tidak memberikan game sebagai refleksi pembelajaran dan isi videonya hanya fokus pada materi saja tidak dikaitkan dengan kearifan lokal.

Tidak hanya itu saja penelitian lain yang dilakukan oleh (Kasturi et al., 2022) menerangkan bahwasannya hasil penelitian media video interaktif sangat pantas digunakan sebagai salah satu cara pada saat pembelajaran. Namun penelitian ini perlu ditambahkan implikasi dengan lingkungan sekitar siswa, menambahkan game dalam aplikasi agar lebih praktis sebagai evaluasi supaya siswa dapat berperan aktif dan tertarik pada pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka menggunakan antara perpaduan video dan game sebagai media pembelajaran serta dikaitkan dengan kearifan lokal diharapkan dapat

menambah minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini, Research and Development (R&D) digunakan sebagai metodologi. (Sugiyono, 2015) menjelaskan bahwa Research and Development (R&D), adalah kegiatan penelitian dasar yang mengumpulkan informasi tentang permintaan konsumen (penilaian kebutuhan). Kegiatan pengembangan kemudian dilakukan untuk menghasilkan produk dan mengevaluasi keefektifannya. Model penelitian yang dikembangkan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Tahapan desain pengembangan pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analyze), tahap desain (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation) pada suatu produk yang diujikan (Ellyas Asmara et al., 2023).

Prosedur penelitian pada penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, diantaranya : Studi Pendahuluan, Pengembangan, Pengujian. Pengambilan data pada tahap studi pendahuluan ini melalui

metode kualitatif dengan cara menganalisis media yang ada saat ini dan memberikan angket kebutuhan guru dan wawancara tidak terstruktur pada guru kelas V SD N 3 Gedong.

Untuk memperoleh instrumen yang digunakan untuk tujuan pengumpulan data, baik lembar validasi bahan pembelajaran ahli dan lembar autentikasi dari berbagai ahli media pembelajaran digunakan. Dalam proses mengolah data yang dihasilkan dari temuan penelitian, berikut adalah beberapa contoh metodologi analisis data seperti: berbagai metode untuk menganalisis data deskriptif, termasuk pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Data kuantitatif hasil penelitian survei kebutuhan guru, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Sedangkan data yang disajikan secara deskriptif (data kualitatif) dalam instrumen lembar observasi, angket kebutuhan, atau catatan lapangan dianalisis dan dijelaskan dengan metodologi analisis data deskriptif kualitatif. Skala Guttman dan skala Likert (skala 5)

digunakan untuk menguji respon kuesioner.

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan peneliti melalui tahapan ADDIE diklasifikasikan menjadi lima tahap pengembangan, yaitu sebagai berikut:

a. Analyze (Analisis)

Penelitian awal dilakukan dengan melakukan analisis terhadap media pembelajaran yang ada saat ini dan menunjukkan bahwa media yang ada saat ini memiliki beberapa kekurangan signifikan. Pertama, kurangnya keberagaman konten menyebabkan minimnya minat siswa terhadap pembelajaran. Kedua, tingkat interaktivitas yang rendah mengurangi partisipasi siswa (audiens), sehingga informasi yang disajikan kurang mendapat umpan balik. Terakhir, beberapa media kurang memperhatikan karakteristik siswa, yang berdampak terhadap pemahaman siswa pada materi. Hasil ini serta angket kebutuhan guru menjadi dasar untuk merancang media yang lebih inovatif.

b. Design (Desain)

Hasil analisis tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, pemilihan media pembelajaran Brainly Battle dengan basis kearifan lokal yang memuat jenis audio, visual, animasi dan permainan yang berada didalam media dapat memenuhi kebutuhan yang ada. Dengan kombinasi pembelajaran dan permainan mampu memberikan bantuan dan mempermudah siswa untuk memahami materi, selain itu dengan media yang menarik mampu meningkatkan minat siswa pada saat kegiatan pembelajaran.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan draft produk, pengembangan media pembelajaran Brainly Battle diperlukan tahapan - tahapan sebagai berikut:

1) Aset pendukung untuk pembuatan media

Dalam proses pengembangan produk diperlukan aset-aset pendukung guna memaksimalkan pengembangan produk seperti software, hardware dan aset audio maupun gambar.

2) Proses pembuatan media Brainly Battle berbasis Kearifan Lokal.

Pembuatan media Brainly Battle memerlukan beberapa tahapan dalam mendesain produk. Tahap pertama adalah membuat storyboard, dalam pembuatan storyboard peneliti menggunakan aplikasi Plotagon Story agar lebih mudah dipahami saat proses pembuatan aplikasi dilakukan, asset-aset media pembelajaran berupa background, materi serta gambar tombol yang diperlukan.

d. Implementation (Implementasi)

Media pembelajaran yang sudah dinyatakan valid dan layak oleh ahli media dan materi diuji coba secara langsung pada guru kelas V SD N 3 Gedong. Tahap implementasi diberikan dengan tujuan agar menguji keefektifan media untuk pembelajaran Brainly Battle yang telah dikembangkan. Media pembelajaran Brainly Battle yang telah dikembangkan oleh peneliti di nilai oleh guru kelas V SD N 3 Gedong. Peneliti memperkenalkan media yang telah dikembangkan berupa Media Pembelajaran Brainly Battle Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Sekolah Dasar dengan menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan penelitian. Setelah menjelaskan tujuan penelitian

dan mengenalkan media Brainly Battle pada guru, kemudian guru mengisi anget respon guru yang diberikan oleh peneliti.

e. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi berupa data dari responden media pembelajaran yang diperoleh dari guru untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Produk akhir yang berupa “Media Brainly Battle Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Sekolah Dasar“ akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi. Pengembangan ini memerlukan penelitian tindak lanjut.

2. Hasil Uji Keefektifan

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Aspek Kesesuaian	20
2.	Aspek Kelayakan Media	25
3.	Aspek Kontribusi Media	15
4.	Aspek Keunggulan Media	20
5.	Aspek Kesempurnaan Media	10
6.	Aspek Elemen Desain	15

7.	Aspek Prinsip Visual	15
Skor Total		120
Skor Ideal		120
Presentase		$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 =$ $\frac{120}{120} \times 100 = 100\%$
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 hasil penilaian dari ahli media pada total semua aspek mendapatkan skor 120 dari skor maksimal 120. Setelah didapatkan jumlah skor dari ahli validasi media kemudian nilai dihitung dan diubah dalam bentuk presentase. Hasil penilaian mendapatkan presentase sebesar 100% yang dimana masuk dalam interval 81% - 100% menunjukkan nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Namun terdapat beberapa tanggapan/saran dari ahli media tersebut untuk dilakukan perbaikan : (1).Penambahan profil pada aplikasi *Brainly Battle*.

Tabel 2. Revisi Validator Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	 Tombol Profil ditambahkan



Selanjutnya yaitu tabel hasil validitas ahli materi pembelajaran brainly battle, seperti berikut ini :

Tabel 3. Hasil validasi Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Aspek Kesesuaian	20
2.	Aspek Kelayakan	10
3.	Aspek Penyajian	15
4.	Aspek Kebahasaan	15
5.	Aspek Kompetensi	13
Skor Total		75
Skor Ideal		75
Presentase		Presentase
		$\frac{Skor\ Total}{Skor\ Ideal} \times 100 = \frac{75}{75} \times 100 = 97,3\%$
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian dari ahli materi pada total semua aspek mendapatkan skor maksimal kecuali pada aspek kompetensi mendapatkan skor 13 dari skor maksimal 15. Setelah didapatkan jumlah skor dari ahli validasi media kemudian nilai dihitung dan diubah dalam bentuk presentase. Hasil penilaian mendapatkan presentase

sebesar 97,3% yang dimana masuk dalam interval 81% - 100% menunjukkan nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Namun terdapat beberapa tanggapan/saran dari ahli materi tersebut untuk dilakukan perbaikan : (1) Perlu ditambahkan nama materi pada menu game, (2) Tambahkan gambar konten pada kolom materi materi.

Tabel 4. Revisi Validator Materi



3. Hasil Uji Coba

Uji oba dilaksanakan di SD N 3 Gedong pada tanggal 4 Juli 2024 yang melibatkan guru kelas V SD N 3 Gedong. Media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli materi dan media kemudian diuji coba secara langsung dengan subjek uji coba adalah Guru kelas V. Peneliti memberikan angket respon guru agar

guru dapat memberikan nilai terhadap media yang telah dikembangkan.

Hasil dari penyebaran angket tersebut respon yang diberikan guru pada media tersebut sangat baik ketika peneliti memperkenalkan media. Hasil dari angket respon guru ada pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru 1

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Kemudahan pemahaman	14
2.	Penyajian Media	13
3.	Aspek Minat Terhadap Media	10
4.	Aspek Keaktifan Dalam Belajar	9
5	Aspek Kesesuaian	9
Skor Total		55
Skor Ideal		60
Presentase		Presentase $\frac{Skor\ Total}{Skor\ Ideal} \times 100 = \frac{55}{60} \times 100 = 91,6\%$
Kategori		Sangat Baik

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru 2

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Kemudahan pemahaman	14
2.	Penyajian Media	14

3.	Aspek Minat Terhadap Media	10
4.	Aspek Keaktifan Dalam Belajar	9
5	Aspek Kesesuaian	10
Skor Total		58
Skor Ideal		60
Presentase		Presentase $\frac{Skor\ Total}{Skor\ Ideal} \times 100 = \frac{57}{60} \times 100 = 95\%$
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 dan 4 hasil angket kepraktisan yang telah di isi oleh guru kelas V SD N 3 Gedong Ibu Puji Astuti, S.Pd dan Ibu Tri Haryatiningsih, S.Pd.SD memperoleh total skor 55 dan 57 dari skor ideal 60 serta memperoleh persentase 91,6% dan 95%. Berdasarkan angket yang telah diisi guru kelas V SD N 3 Gedong keduanya berada pada interval 81-100% dengan kriteria “Sangat Baik”.

B.Pembahasan

Pembelajaran dengan media *Brainly Battle* dikembangkan oleh peneliti dari tahapan - tahapan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode yang digunakan untuk memperoleh produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut yaitu pada media penelitian. Prosedur pengembangan media ini menggunakan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation,

evaluation. Pengembangan Media Pembelajaran *Brainly Battle* pada kelas V SD N 3 Gedong berdasarkan analisis pada media pembelajaran yang sudah ada dan angket yang ditemukan oleh peneliti di SD N 3 Gedong.

Pembuatan media pembelajaran *Brainly Battle* berbasis kearifan lokal dilatar belakangi oleh media pembelajaran yang ada saat ini memiliki kekurangan yang signifikan serta minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, rata-rata guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku guru sebagai acuan dalam setiap pembelajarannya. Pengembangan media *Brainly Battle* diawali dengan pengambilan informasi awal terhadap media pembelajaran yang ada saat ini memiliki kekurangan yang signifikan dan perlu dikembangkan, serta mengenai situasi dan kondisi SD N 3 Gedong yang dijadikan tempat penelitian.

Ketersediaan media pembelajaran di SD N 3 Gedong tersebut hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja. Dengan hanya menggunakan media tersebut menurut peneliti akan menurunkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Maka peneliti

memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran *Brainly Battle*, media ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Animate yang didalamnya dapat memuat video, animasi, suara dan game yang membuat media tersebut semakin menarik. Media pembelajaran *Brainly Battle* dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermutu

Desain pembelajaran difasilitasi oleh penggunaan media *Brainly Battle* yang bergantung pada kearifan lokal pada materi sifat dan perubahan wujud benda yang dikembangkan. Desain ini kemudian divalidasi oleh ahli atau validator sebelum menjalani pengujian. Validator terdiri dari seorang ahli media pembelajaran dan seorang ahli materi pembelajaran. Peneliti menggunakan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli media dan ahli materi sebagai referensi untuk perbaikan media. Peneliti optimis bahwa *Brainly Battle* yang bergantung pada kearifan lokal lokal, akan ditingkatkan ketika mengalami pembaruan.

Sebelum uji coba lapangan, media pembelajaran *Brainly Battle*

sudah divalidasi oleh ahli media untuk mengevaluasi apakah itu cocok untuk digunakan atau tidak. Terdapat tujuh bagian yang berbeda dari evaluasi yang dievaluasi oleh ahli media. Dibutuhkan skor yang sempurna untuk presentasi dalam segala hal. Menurut evaluasi yang diberikan oleh ahli media, penilaian jatuh dalam kisaran 81% hingga 100% dengan kriteria "Sangat Baik" dan layak digunakan untuk pengujian.

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan menentukan apakah materi belajar untuk *Brainly Battle* sah sebelum uji coba lapangan. Para ahli di bidang media melakukan evaluasi pada lima bidang evaluasi yang berbeda. Skor 97,3% dicapai untuk presentasi, dengan mempertimbangkan semua faktor. Mengingat evaluasi yang diberikan, validator materi berada dalam kisaran 81-100% dengan kriteria "Sangat Baik" dan layak digunakan untuk pengujian. Hal ini sesuai dengan pendapat Menurut Arikunto (2010: 44) bahwa keberhasilan penelitian ditandai dengan adanya kriteria persentase kesesuaian. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti

menggunakan kriteria presentase dari Suharsimi Arikunto,

Tabel 7. Range Presentase dan Kriteria

Interval (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: (Arikunto, 2010)

Dari uji coba lapangan yang telah dilaksanakan peneliti di SD N 3 Gedong bersama guru kelas V. Dari hasil penelitian angket kepraktisan media *Brainly Battle* yang telah diisi guru kelas V diperoleh skor 55 dan 57 dari skor ideal 60 serta memperoleh persentase 91,6% dan 95%. Guru kelas V memiliki skor yang jatuh di antara 81 dan 100 persen, dengan kriteria "sangat baik" berfungsi sebagai media pembelajaran. Ini didasarkan pada angket yang telah diisi. Pengembangan ini memerlukan penelitian tindak lanjut

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Brainly Battle* dibangun menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan. Metode ini bergantung pada kearifan

local pada materi sifat dan perubahan wujud benda. Hasil penelitian berasal dari temuan penelitian (Research and Development). Proses penelitian dan pengembangan mengacu pada pendekatan sistematis yang digunakan dalam pembuatan atau produksi barang-barang tertentu, serta penilaian efektivitasnya. Fase ADDIE—Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi—digunakan dalam proses produksi media ini.

Kelayakan terhadap media pembelajaran Brainly Battle berbasis kearifan lokal pada materi sifat serta perubahan wujud benda melalui validasi para ahli materi dan validasi oleh para ahli media, untuk siswa kelas V SD N 3 Gedong. Validasi oleh para ahli materi menghasilkan presentasi validasi yang 97,3% dengan kategori "Sangat Baik," sementara validasi oleh pakar media menghasilkan sebuah presentasi yang 100% dengan kategori "sangat Baik."

Guru kelas V SD N 3 Gedong menerima skor presentasi 91,6% dan 95% dengan kategori "Sangat Baik" untuk Brainly Battle berdasarkan kearifan lokal pada kualitas material

dan perubahan wujud benda. Ini diperoleh berdasarkan respon angket guru. Maka dari itu, media pembelajaran Brainly Battle, yang didasarkan pada kearifan lokal pada materi sifat dan perubahan wujud benda yang telah dikembangkan, layak dinilai praktis dan memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. (2011). Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA & anak usia kelas awal SD/MI : implementasi kurikulum 2013. Prenada Media.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ellyas Asmara, Y., Wahyudi, & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 97–107.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v6i1.1988>
- Ginting, S. J. B. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 1 Berastagi. ... *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* ..., 95–101.
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprin>

- t/38788%0Ahttp://digilib.unimed.
ac.id/38788/1/14. Fulltext.pdf
- Grimm, D. (2004). Multimedia--
Interactive. *Science*, 305(5692),
1906–1906.
<https://doi.org/10.1126/science.305.5692.1906b>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat,
Khairani, H., & Tahrim, T. (2021).
Media Pembelajaran. In *Tahta
Media Group*.
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan
Pendidikan Karakter Berbasis
Nilai-Nilai Kearifan Lokal di
Sekolah. *Jurnal Satwika*, 3(2),
155.
<https://doi.org/10.22219/satwika.vol3.no2.155-164>
- Kasturi, L. I., Istiningih, S., & Tahir, M.
(2022). Pengembangan Media
Pembelajaran Video Interaktif
Pada Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam (IPA) Siswa
Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal
Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1),
116–122.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Sugiyono. (2015).
*Metode Penelitian Pendidikan_
Sugiyono_20.pdf* (pp. 47–281).
- Winarsih, A. A. (2023). Ayo Kenali
Perubahan Wujud Benda dalam
Kehidupan Sehari-hari.
mediaindonesia.