

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KOTA PALEMBANG PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA
DI SD NEGERI 6 PALEMBANG**

Ira Octa Agustiani¹, Hermansyah², Mega Prasrihamni³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹iraoctaaja@gmail.com, ²hermansyah@univpgri-palembang.ac.id,
³megaprasrihamni@gmail.com

ABSTRACT

This research and development aims to produce interactive learning media based on local wisdom of Palembang city on cultural wealth material that is valid, practical, and effective for fourth grade students at SD Negeri 6 Palembang. The methodology used in this study is the type of Research and Development (RnD) research, using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The population in this study were all fourth grade students of SD Negeri 6 Palembang. The sample in this study was 25 students of class IV.B. Data collection techniques used were observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. This study produced interactive multimedia learning media based on the local wisdom of Palembang city. Data analysis techniques were carried out by analyzing validity, practicality and effectiveness. Based on the results of the study, data analysis can be proven through the results of the validity assessment on the media validation aspect which obtained a percentage of 93.7%, on the material validation aspect obtained a percentage of 93.7%, and on the language validation aspect obtained a percentage of 94%, with the category "Very Valid" for use. Furthermore, the results of the practicality assessment of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 95%, and the final results of the student response questionnaire obtained a percentage of 97% with the category "Very Practical" to use. Then the results of the effectiveness assessment with the N-gain score obtained a value of 0.7648 with the criteria of "High" and the results of the N-gain percent obtained a value of 76.4783 with the criteria of "Effective" so that this product is worthy of use in learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Local Wisdom, IPAS, Cultural Wealth

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal kota Palembang pada materi kekayaan budaya yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IV di SD Negeri 6 Palembang. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* (RnD), dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Palembang. Sampel

dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV.B yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berjenis multimedia interaktif yang berbasis pada kearifan lokal kota Palembang. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat dibuktikan melalui hasil penilaian kevalidan pada aspek validasi media yang memperoleh persentase 93.7%, pada aspek validasi materi memperoleh persentase 93.7%, dan pada aspek validasi bahasa memperoleh persentase 94%, dengan kategori "Sangat Valid" untuk digunakan. Selanjutnya hasil penilaian kepraktisan dari angket respon guru memperoleh persentase 95%, dan hasil akhir dari angket respon peserta didik memperoleh persentase 97% dengan kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan. Kemudian hasil penilaian keefektifan dengan N-gain skor yang mendapatkan nilai 0.7648 dengan kriteria "Tinggi" dan hasil N-gain persen mendapatkan nilai 76.4783 dengan kriteria "Efektif" sehingga produk ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kearifan Lokal, IPAS, Kekayaan Budaya

A. Pendahuluan

Di zaman globalisasi ini, perkembangan teknologi sudah mencapai di era *society* 5.0 yang telah memberikan perubahan dan pengaruh pada dunia pendidikan. Dalam kehidupan, kemajuan teknologi tidak dapat kita hindari karena, kemajuan teknologi berjalan seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Didalam sistem pendidikan, teknologi memiliki peran yang penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, dengan adanya teknologi manusia dapat belajar tentang gejala dan fakta alam, serta penerapan ilmu pengetahuan (Maritsa, Salsabila, Wafiq, Anindya, & Ma'shum, 2021, p. 92). Teknologi dalam bidang pendidikan memberikan ide mengenai

perkembangan media pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pendidik dalam mengimplementasikan produk media pembelajaran masih belum menyentuh pada kearifan lokal daerah setempat. Menurut Keraf (Jupri, 2019, p. 9) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah sebuah ilmu pengetahuan, adat kebiasaan, keyakinan dan etika moral yang dapat membimbing manusia bersikap serta berperilaku yang baik dalam menjalankan kehidupan. Pembelajaran berbasis kearifan lokal harus dipraktekkan secara menyeluruh dalam lingkup nasional, baik itu di lingkup perkotaan maupun lingkup pedesaan.

Salah satu kota di Indonesia yang memiliki kebudayaan yang beragam ialah Kota Palembang. Menurut Alimin (Destiana, Misdalina, & Nurhasana, 2022, p. 1148) menyatakan bahwa Kota Palembang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, yang terdiri dari rumah adat limas, tarian tradisional (tari tanggai, tari gending sriwijaya, dan sebagainya), pakaian adat, lagu daerah (cup mak ilang, pempek lenjer, ya saman, dan sebagainya), dan makanan khas (pempek, tekwan, model, mie celor dan sebagainya).

Kearifan lokal daerah setempat dapat dikenalkan pendidik melalui proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran ialah interaksi yang terjadi antara guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, pokok bahasan mengenai kearifan lokal masih menjadi konsep yang belum dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru yaitu memadukan materi pembelajaran dengan kearifan lokal pada mata pelajaran tertentu, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik

dalam memahami konsep kearifan lokal daerahnya sendiri.

Alasan tersebut juga didukung oleh permasalahan yang ditemukan dilapangan bahwa: 1) Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran akibat dari proses pembelajaran yang kurang menarik, 2) Guru lebih senang menggunakan media gambar dan media nyata dalam proses pembelajaran, 3) Guru sudah pernah menerapkan media pembelajaran interaktif tetapi media tersebut tidak terlalu efektif dalam penerapannya, 4) Banyaknya peserta didik yang menyukai hal-hal yang berbau kekorea-koreaan seperti dance dan lagu-lagu K-Pop ataupun lagu-lagu luar negeri, dan 5) Kurangnya kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan terdapat *urgensi* mengapa perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran interaktif yang berbasis pada kearifan lokal yaitu, karena media pembelajaran interaktif yang sudah pernah diterapkan oleh guru sudah baik, tetapi masih belum efektif digunakan, media interaktif yang digunakan masih bersifat monoton, sehingga membuat peserta didik

kurang tertarik dengan media tersebut. Maka dari itu masih terdapat banyak perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif. Selanjutnya terlihat kurangnya kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal daerahnya sendiri, rendahnya rasa nasionalisme terhadap tanah air, dan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai ciri khas budayanya sendiri.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran perlu yang namanya media pembelajaran, menurut (Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, & Sayidiman, 2022, p. 11) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik yang dijadikan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut (Cahyadi, 2018, p. 19) media pembelajaran dianggap sebagai aspek yang dapat membangkitkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan minat dan karakteristik peserta didik. Adapun jenis-jenis media pembelajaran diantaranya media audio, media visual, media audio-visual, multimedia, dan media realita. Multimedia interaktif, (Fikri & Madona, 2018, p. 25) menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur media seperti teks, gambar, video, dan audio yang dapat membangun interaksi dua arah antara pengguna dengan media.

Media pembelajaran interaktif banyak jenisnya, diantaranya media pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis metode pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dan sebagainya. Adapun penelitian yang relevan dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal ialah terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Riska Andriani, Abdul Aziz Hunaifi, Rian Damariswara (2024), yang dimana hasil dari penelitian dan pengembangan produk media *Flipbook* Digital berbasis kearifan lokal Kediri untuk kelas IV Sekolah Dasar

dinyatakan sangat valid dengan hasil presentase validasi media sebesar 90%, dan validasi materi 80%. Media ini juga dinyatakan sangat praktis dengan hasil presentase respon guru pada uji coba terbatas sebesar 94% dan pada uji coba luas sebesar 92%. dan media ini juga dinyatakan efektif setelah dilakukan uji coba terbatas dengan presentase 80% hasil *posttest* tuntas dan dalam uji coba luas dengan presentase 88% hasil *posttest* tuntas.

Berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan yang telah ada, maka peneliti melanjutkan *research* tentang **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang pada Materi Kekayaan Budaya di SD Negeri 6 Palembang"** dengan kebaruan pada media pembelajaran interaktif berbasis pada kearifan lokal Kota Palembang. Adapun materi kearifan lokal yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran ini diambil dari kekayaan budaya yang ada di Kota Palembang yang meliputi: rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, senjata tradisional, lagu daerah, alat musik tradisional, adat istiadat, kria ragam, dan makanan khas. Adanya penelitian ini diharapkan dapat

membantu guru dalam mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif dan membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman mengenai kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Penelitian yang dilakukan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif dengan berbasis pada kearifan lokal Kota Palembang, yang nantinya media ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Palembang. Pada tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada bulan Maret dan April. Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV.A, IV.B, dan IV.C di SD Negeri 6 Palembang tahun ajaran 2024/2025. Sedangkan sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV.B yang berjumlah 25 orang peserta didik.

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Dikarenakan model ADDIE tersebut lebih terstruktur untuk mengembangkan suatu produk yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal tersebut didukung oleh (Rachma, Iriani, & Handoyo, 2023, p. 509) yang menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE mempunyai prosedur pengembangan yang sangat jelas, terstruktur, dan sistematis sehingga urutan-urutan tahapan dalam pengembangan model ADDIE ini sangat logis, maka dari itu model pengembangan ADDIE ini banyak digunakan dalam melakukan sebuah penelitian dan pengembangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes, angket dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan ketika mengamati guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV.B SD Negeri 6 Palembang. Tes diberikan kepada peserta didik kelas IV.B pada tahap uji

coba Skala besar. Angket terbagi menjadi dua yaitu angket respon (diberikan kepada guru dan peserta didik) dan angket penilaian (diberikan kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa). Dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dalam bentuk foto maupun video selama penelitian mulai dari tahap analisis sampai tahap evaluasi.

Teknik analisis data bertujuan untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam peneliti ini menggunakan 3 teknik analisis yaitu kevalidan, kepraktisan, & keefektifan.

Analisis kevalidan data dapat dilakukan dengan menilai suatu produk yang dikembangkan melalui kriteria penilaian para validator. Analisis kepraktisan yang dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket tanggapan guru dan angket respon peserta didik. Berikut ini rumus analisis kevalidan dan kepraktisan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah skor responden

$\sum xi$: Jumlah skor maksimum

100% : Konstanta

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Sumber: (Fitri & Haryanti, 2020, p. 265)

Media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memiliki nilai kevalidan dan kepraktisan yang baik, jika mencapai kriteria minimal persentase 61%-80%.

Analisis Keefektifan diperoleh melalui tes hasil belajar peserta didik dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, dengan menggunakan rumus N-gain. Karena menurut (Sukarelawan , Indratno, & Ayu, 2024, p. 9) N-gain merupakan suatu metode yang sering digunakan untuk menilai hasil efektifitas suatu pembelajaran dalam memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini rumus untuk mendapatkan hasil N-gain:

$$NGain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan:

NGain : Efektivitas Media

Skor *Pretest* : Hasil tes sebelum

Skor *Posttest*: Hasil tes setelah

Skor Ideal : Hasil tes maksimum

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: (Sukarelawan , Indratno, & Ayu, 2024, p. 11)

Tabel 3. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Sukarelawan , Indratno, & Ayu, 2024, p. 11)

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki nilai keefektifan yang baik, jika mencapai kriteria penentuan tingkat keefektifan dengan persentase > 76%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Palembang, yang beralamat di Jl. Seruni No.2, Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 Maret 2025 sampai dengan 15 April 2025. Adapun dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali tahap uji coba, yaitu: 1) Tahap uji coba *One to One* pada Hari Jum'at, 14 Maret 2025, 2) Tahap uji coba skala kecil (*Small Group*) pada hari Senin, 17 Maret 2025, dan 3) Tahap uji coba skala

besar pada hari Jum'at, 11 April 2025. Dalam mengembangkan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang, Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan:

Tahap Analyze

Penelitian ini diawali dengan tahap analisis. terdapat 4 aspek yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, SD Negeri 6 Palembang telah menggunakan kurikulum merdeka, sehingga pembelajaran yang digunakan ialah per-mata pelajaran. Adapun materi yang dianalisis yaitu materi pada kelas IV, pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Sementara itu, capaian pembelajaran, capaian pembelajaran lulusan, dan tujuan pembelajaran yang ada pada buku paket IPAS, kelas IV, BAB 6, Topik B, ialah sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Kurikulum

CP	CPL	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati,	Peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami dan	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang

keragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya.	menghargai kekayaan budaya Indonesia, termasuk keragaman seni, tradisi, dan warisan budaya lokal.	ada di Indonesia. 2. Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia. 3. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.
---	---	--

Sumber: (Fitri, et al., 2021, p. 166)

2. Analisis Materi

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan, diperoleh hasil bahwa pada buku siswa, khususnya mata pelajaran IPAS kelas IV semester Genap, pada BAB 6 "Indonesiaku Kaya Budaya", Topik B, membahas materi mengenai kekayaan budaya Indonesia.

3. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan, diperoleh hasil bahwa peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, dan mengakibatkan peserta didik sering merasa bosan, suka mengobrol, dan bermain dengan temannya saat guru menjelaskan materi pelajaran. Kemudian kurangnya pemahaman peserta didik mengenai keunikan maupun ciri khas

dari budaya daerahnya sendiri, dan kurangnya kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal.

4. Analisis Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan, diperoleh hasil bahwa guru masih terbatas dalam menerapkan media pembelajaran. Dalam penyampaian materi pembelajaran guru sudah menerapkan berbagai media seperti media gambar, alat peraga, video dan media pembelajaran interaktif, tetapi media yang sudah diterapkan tersebut masih kurang efektif dan kurang maksimal dalam penerapannya, serta guru belum mengintegrasikan kearifan lokal dalam proses pembelajaran.

Tahap Design

Pada tahap desain ini, peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Kota Palembang. Media pembelajaran interaktif dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dan website genially yang dapat diakses melalui link berikut ini:
<https://view.genially.com/67b3d53bf1383df39ea637b2/presentation-media-pembelajaran-interaktif-ira-octa-agustiani-2021143407>.

Tahap Development

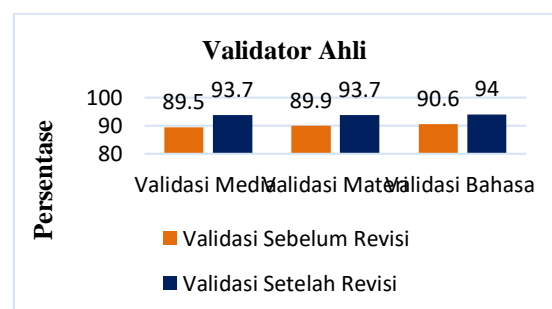
Setelah media pembelajaran didesain, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan tahap validasi dan uji kepraktisan. Proses validasi terdiri dari 3 tahapan yaitu validasi media, materi dan bahasa. Setelah melakukan ketiga tahap validasi, maka selanjutnya menghitung hasil kevalidan gabungan dari hasil validasi. Adapun hasil kevalidan gabungan ialah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Kevalidan Gabungan Skor Penilaian

Aspek	Validasi Media	Validasi Materi	Validasi Bahasa
Hasil Kevalidan	93.7%	93.7%	94%
Nilai Kevalidan Gabungan	93.8%		

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui hasil kevalidan gabungan dari hasil validasi media, materi, dan bahasa memiliki nilai kevalidan sebesar 93.8%, nilai kevalidan yang di dapatkan dikategorikan "Sangat Valid".



Gambar 1. Diagram Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif

a) Tahap Uji Coba *One to One*

Pada tahap ini, peneliti memilih secara acak sebanyak 3 orang peserta didik kelas IV.B yang berinisial AKR, SA, dan AA untuk dijadikan sampel dalam uji coba *One to One*. Pada uji coba ini peneliti membagikan angket (angket respon guru dan peserta didik), yang bertujuan untuk mengetahui hasil kepraktisan produk.

b) Tahap Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap ini, peneliti juga memilih secara acak sebanyak 10 orang peserta didik kelas IV.B yang berinisial ANN, MIS, MA, JT, KTAG, MKEA, LYM, SDM, MAAF, dan WAS untuk dijadikan sampel dalam uji coba skala kecil. Pada uji coba ini, peneliti membagikan angket (angket respon guru dan peserta didik), yang bertujuan untuk mengetahui hasil kepraktisan produk.

Tahap *Implementation*

Pada tahap ini peserta didik diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal kota Palembang pada peserta didik kelas IV.B di SD Negeri 6 Palembang. Tahapan ini merupakan lanjutan dari tahap *One to One* dan Skala kecil (*Small Group*), yang kemudian

dilanjutkan lagi dengan tahapan Skala besar untuk melihat hasil akhir kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Berikut penjelasannya:

c) Tahap Uji Coba Skala Besar

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kepada seluruh peserta didik kelas IV.B yang berjumlah 25 orang peserta didik. Pada tahap uji coba ini, peneliti melakukan pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal kota Palembang, dilanjutkan dengan pemberian angket (angket respon guru dan peserta didik) untuk hasil kepraktisan, dan soal tes kepada peserta didik untuk hasil keefektifan.

Setelah melakukan ketiga tahap uji coba, maka tahap selanjutnya menghitung hasil kepraktisan gabungan angket respon guru dari tahap *one to one*, skala kecil, dan skala besar. Adapun hasil kepraktisan gabungan angket respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Kepraktisan Gabungan Respon Guru

Aspek	Skor Penilaian		
	<i>One to One</i>	Skala Kecil	Skala Besar
Angket Respon Guru	92.5%	95%	97.5%
Nilai Kepraktisan Gabungan	95%		

Sumber: Hasil Penelitian

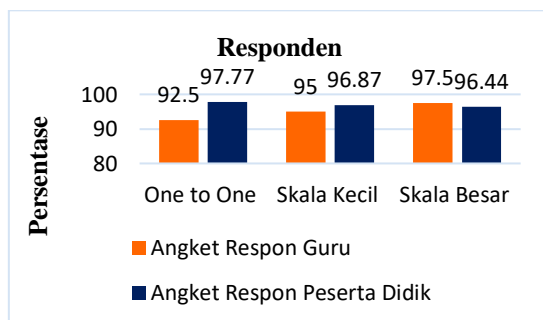
Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui hasil kepraktisan gabungan dari angket respon guru memiliki nilai kepraktisan sebesar 95%, nilai kepraktisan yang di dapatkan dikategorikan “Sangat Praktis”. Selanjutnya untuk hasil kepraktisan gabungan angket respon peserta didik dari tahap *one to one*, skala kecil, dan skala besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Kepraktisan Gabungan Respon Peserta Didik

Aspek	Skor Penilaian		
	One to One	Skala Kecil	Skala Besar
Angket Respon Peserta Didik	97.77 %	96.87 %	96.44 %
Nilai Kepraktisan Gabungan	97%		

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui hasil kepraktisan gabungan dari angket respon peserta didik memiliki nilai kepraktisan sebesar 97%, nilai kepraktisan yang di dapatkan dikategorikan “Sangat Praktis”.



Gambar 2. Diagram Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Selain dilihat dari nilai kepraktisan, produk media pembelajaran ini juga dapat dilihat dari tingkat keefektifannya dengan melakukan perhitungan N-gain. (Sukarelawan , Indratno, & Ayu, 2024, p. 10) menyatakan bahwa perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain tidak hanya menilai perkembangan perindividu peserta didik, tetapi juga menilai efektivitas pembelajaran secara menyeluruh. Adapun tingkat efektivitas didapatkan dari membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut ini hasil *deskriptif statistic* perhitungan N-gain hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik:

Tabel 8. Hasil Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviation
NGain. Skor	25	.00	1.00	.7648	.29734
NGain. Persen	25	.00	100.00	76.4783	29.73443
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain, dapat diketahui nilai rata-rata (mean) pada N-gain skor ialah 0.7648 sehingga kriteria gain ternormalisasi bersifat “Tinggi” yang berarti efektivitasnya tinggi. Dan pada N-gain persen mendapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 76.4783 sehingga telah memenuhi tingkat kriteria “Efektif” untuk digunakan.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan model ADDIE. Pada tahap evaluasi ini peneliti menyesuaikan dan memperbaiki produk sesuai dengan komentar atau saran dari para validator, guru, dan peserta didik. Adapun hasil evaluasinya ialah sebagai berikut: 1) Tambahkan sound instrumen musik, 2) Tambahkan logo Tut Wuri Handayani, UPGRI, FKIP, dan Kampus Merdeka pada cover, 3) Ukuran tulisan dan jarak disamakan, 4) Warna background tulisan menggunakan warna yang lebih muda, 5) Video tarian dan lagunya ditampilkan semua dan langsung akses ke youtube, 6) Gambar kain jumputan cari yang khas kota Palembang, 7) Tambah lagi jenis-jenis makanan khas kota Palembang, 8) Huruf kapital dan tanda baca disesuaikan, 9) Perhatikan kata hubung, 10) Kesalahan penulisan.

Setelah melakukan perbaikan, selanjutnya peneliti melakukan penilaian pada media pembelajaran, Sehingga menciptakan produk media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal kota Palembang yang valid, praktis, dan efektif.

Pembahasan

Penelitian yang digunakan yaitu Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (RnD), dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang pada Materi Kekayaan Budaya di SD Negeri 6 Palembang".

Teknik analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menentukan hasil penelitian yang diperoleh dengan mengumpulkan data penelitian terlebih dahulu, kemudian data penelitian akan di perhitungkan untuk mengetahui tercapai atau tidak hasil penelitian yang dilakukan (Novitasari, Hermansyah, & Noviati, 2022, p. 211).

Kevalidan merupakan kerelevansian sebuah produk berdasarkan ketetapan yang semestinya, kevalidan dapat diukur dengan menempuh kegiatan uji validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli yang sesuai dengan keahliannya atau bidangnya (Malikah & Jannah, 2023, p. 161). Pada tahap ini,

didapatkan nilai validitas terhadap produk yang dikembangkan, yaitu dari validasi ahli media sebesar 93.7%, nilai validitas dari ahli materi sebesar 93.7%, dan nilai validitas dari ahli bahasa sebesar 94%. Dari ketiga tahapan validasi, maka hasil kevalidan gabungan mendapatkan persentase 93.8%, dengan kriteria "Sangat Valid".

Kepraktisan merupakan kelancaran dan kemudahan pemakaian sebuah produk dalam pelaksanaan kegiatan dengan memperhatikan beberapa aspek seperti kejelasan, kemudahan, dan kemenarikan suatu produk menurut Agustyaningrum dan Gusmania (Zidatunnur & Rusilowati, 2021, p. 133). Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dan diukur dari perhitungan angket tanggapan. Untuk mendapatkan informasi mengenai respon pengguna produk, yang berisi beberapa aspek seperti kemudahan dalam penggunaan, kesesuaian, dan ketepatan isi produk (Abdollah, Marwah, Wally, & Sohilauw, 2022, p. 6). Berdasarkan hasil dari uji coba pertama yaitu *One to One* menghasilkan angket respon guru dengan persentase 92.5% dan angket respon peserta didik dengan persentase 97.77%. Pada uji coba

kedua yaitu skala kecil menghasilkan angket respon guru dengan persentase 95% dan angket respon peserta didik dengan persentase 96.87%. Kemudian pada uji coba akhir yaitu skala besar menghasilkan angket respon guru dengan persentase 97.5% dan angket respon peserta didik dengan persentase 96.44%. Berdasarkan ketiga tahapan uji coba, maka hasil kepraktisan gabungan dari angket respon guru mendapatkan skor 95% dan hasil kepraktisan gabungan dari angket respon peserta didik mendapatkan skor 97%, maka media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal termasuk kategori "Sangat Praktis".

Keefektifan merupakan tingkat pencapaian yang didapatkan melalui penggunaan suatu produk, keefektifan bisa dinilai melalui hasil belajar peserta didik. Jika hasil belajarnya sama seperti sebelumnya maka produk tersebut dinyatakan tidak efektif, tetapi jika hasil belajarnya memiliki peningkatan maka produk tersebut dinyatakan efektif (Citra & Rosy, 2020, p. 264). Berdasarkan hasil perhitungan N-gain, maka didapatkan hasil N-gain skor dengan nilai 0.7648 dengan kriteria gain ternormalisasi "Tinggi" yang berarti

efektifitasnya bersifat tinggi, dan untuk hasil N-gain persen mendapatkan nilai 76.4783 dengan tingkat kriteria "Efektif" yang berarti produk yang dikembangkan ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang Pada Materi Kekayaan Budaya Di SD Negeri 6 Palembang" maka diperoleh kesimpulan bahwa produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dapat dinyatakan valid berdasarkan lembar validasi ahli yang memperoleh persentase sebesar 93.8%, dengan kategori "Sangat Valid" untuk diterapkan. Kemudian media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan hasil yang diperoleh melalui angket guru dan peserta didik pada tahap *One to One*, skala kecil, dan skala besar, adapun hasil akhir dari angket respon guru memperoleh persentase 95%, dan hasil akhir dari angket peserta didik memperoleh persentase 97%, dengan kategori

"Sangat Praktis" untuk digunakan. Selanjutnya media pembelajaran juga dinyatakan efektif berdasarkan hasil N-gain skor yang mendapatkan nilai 0.7648 dengan kriteria "Tinggi" dan hasil N-gain persen mendapatkan persentase 76.4783 dengan kriteria "Efektif" untuk digunakan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dan disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menambah lagi informasi mengenai kearifan lokal yang ada di kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdollah, A., Marwah, A. S., Wally, P., & Sohilauw, I. S. (2022). Uji Kepraktisan Pengembangan Alat Peraga Untuk Siswa SMA Pada Konsep Sistem Respirasi. *KROMATIN: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 1-12.
- Cahyadi, A. (2018). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin : Penerbit Laksita Indonesia.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang

- Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* , 8(2), 261-272.
- Destiana, R. F., Misdalina, M., & Nurhasana, P. D. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1147-1155.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Malang: Madani Media.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.
- Jupri, A. (2019). *Kearifan Lokal Untuk Konservasi Mata Air*. Mataram: LPPM Unram Press.
- Malikah, B. U., & Jannah, A. N. (2023). Analisis Kevalidan Pengembangan Ensiklopedia Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar. *Confrence Of Elementary Studies*, 158-167.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Novitasari, S., Hermansyah, & Noviati. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 209-215.
- Pagarra , H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rachma, F. A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 506-516.
- Sukarelawan , M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Zidatunnur, S. F., & Rusilowati, A. (2021). Keterbacaan dan Kepraktisan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis STEM Untuk Mahasiswa. *Unnes Physics Education Journal*, 10(2), 131-138.