

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERMUATAN KELOMA PADA TOPIK  
KEUNIKAN KEBIASAAN MASYARAKAT DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN  
LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Siti Aldian Nurjanah<sup>1</sup>, Yuyu Yuliaty<sup>2</sup>, Mahpudin<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Majalengka<sup>123</sup>  
[1sitialdian34@gmail.com](mailto:1sitialdian34@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study is motivated by the low understanding of students towards cultural literacy is shown by the tendency of students more interested dengan budaya in foreign culture than budaya local culture typical of Majalengka, as belum well as the absence of media to mengkaitkan literasi link cultural literacy. The problem tersebut requires a solution in the form of learning media that integrate elements kearifan of local wisdom with technology, so that the solution offered in this study iniis the development of Interactive media charged Keloma uuntuk improve cultural literacy. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Stages of research include analisisNeeds Analysis, perancanganmedia design, development produk yang divalidasi of expert-validated products,sertaas well astrials to deployment. The results of this study inishowed that Keloma media was declared feasible and practical to use with validation ahli of material experts from lecturers sebesarat 82.5% and from teachers at 86.25%, ahlimedia experts at 100%, ahli linguists at 92.8%, and ahli cultural experts at 95%. The results responof the teacher's response sebesarwas 86%, and respon the student's response sebesarwas 91.1%. While the effectiveness test through paired sample t-test showed a significant difference between the pretest and posstest results. So it is proven that Keloma media is effective in improving cultural literacy. Penelitian Further research is expected dapatto developsimilar media with cakupan budaya yang wider cultural coverage luas and integrate fitur interaktif other interactive features to pengalaman siswa optimize the student experience.*

*Keywords: Interactive Media, Keloma, Culture Literacy*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakang oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap literasi budaya ditunjukkan dengan siswa kurang mengenal budaya lokal penggunaan bahasa daerah dalam sehari-hari dan belum mengenal budaya yang ada di daerah sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembanga, mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas literasi budaya. Metode

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Research and Development* (R&D). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cieurih yang berjumlah 44 siswa. Sampel yang digunakan penelitian ini adalah *purposive sampling* yang merupakan teknik mengambil sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, sehingga sampel pada penelitian ini yaitu berjumlah 44 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Keloma dinyatakan layak dan praktis digunakan dengan hasil persentase validasi ahli materi dari dosen sebesar 82,5% dan dari guru sebesar 86,25%, ahli media sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 92,8%, dan ahli budaya sebesar 95%. Hasil respon guru sebesar 86%, dan respon siswa sebesar 91,1%. Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dan hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 0.6 pada kategori sedang untuk literasi budaya siswa. Dengan demikian, media Keloma terbukti layak digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan literasi budaya siswa.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Keloma, Literasi Budaya

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran IPS dalam sistem pendidikan di Indonesia tidak lepas dari kurikulum yang berlaku, salah satu upaya besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan merumuskan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memiliki kebebasan dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, hal ini dilakukan untuk peserta didik dapat belajar lebih teliti, bermakna, menyenangkan, dan tanpa tergesa-gesa (Rahman & Fuad, 2023). Selain itu, terdapat perubahan dalam mata pelajaran dan komponen-komponen yang ada. Salah satu perubahan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yaitu adanya penggabungan antara mata pelajaran

IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS, tujuan penggabungan kedua mata pelajaran tersebut yaitu anak-anak pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu (Martha et al., 2022).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih mengutamakan pengajaran kepada peserta didik terkait cara beradaptasi dengan situasi yang berbeda, dan mampu melaksanakan tindakan sesuai dengan tingkat dan lingkungan dimana peserta didik tersebut berada. Tujuan utama pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk memberikan peserta didik keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk tumbuh sebagai

individu berdasarkan minat, bakat, kemampuan dan lingkungannya dalam bidang pembelajaran di sekolah dasar.

Pembelajaran IPS bukan hanya sekedar memberikan sebuah pengetahuan, melainkan untuk memberikan sebuah bekal pengalaman pada siswa melalui beberapa kegiatan untuk dijadikan sebuah pelajaran dalam permasalahan social. Tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah yaitu untuk membentuk siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan berfikir dan bertindak, kepedulian kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga dunia (D. Safitri et al., 2024).

Menurut (Musyarofah, 2021) ada empat point terkait tujuan pembelajaran IPS. Pertama memahami konsep-konsep pola dan persebaran terkait dengan aspek-aspek keruangan dan waktu, pemenuh kebutuhan, interaksi sosial dan kesejahteraan dalam perkembangan peradaban manusia. Kedua memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, beraktivitas, dan berkolaborasi dalam rangka perkembangan teknologi terkini. Ketiga mempunyai kesadaran

dan berkomitmen dalam menerapkan nilai-nilai sosial masyarakat dan kemanusiaan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara sehingga mampu merealisasikan peran diri di tengah lingkungan sosialnya. Empat menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan dan pengasahan keterampilannya dengan membuat karya atau melakukan aksi social.

Menurut (Miftahuddin, 2016) menjelaskan bahwa cakupan materi dalam mata pelajaran IPS meliputi empat pilar yaitu sejarah, geografi, ekonomi, sejarah, dan antropologi. Relevansi pembelajaran ips dengan pembelajaran abad 21 ini terletak pada karakteristik kurikulum merdeka yang meliputi pembelajaran berpusat pada siswa, kolaborasi, menghubungkan dengan kehidupan nyata dan terlibat dalam lingkungan social. Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bukan hanya sekedar belajar terkait pengetahuan akan tetapi lebih mendalam untuk mempersiapkan diri siswa menjadi warga negara yang baik. Dengan memadukan pembelajaran lingkungan sekitar, siswa akan terbentuk identitas dirinya sehingga

mampu menghadapi situasi yang akan dihadapinya.

Literasi budaya merupakan salah satu bagian dari literasi dasar, kata literasi berasal dari Bahasa Latin yaitu "*litteratus*" yang berarti orang belajar. Literasi merupakan kemampuan mendasar untuk mengatasi tantangan dalam keberadaan sehari-hari, berfungsi sebagai landasan untuk berbagai kompetensi dan keterampilan. Adapun pendapat lain yakni literasi merupakan kemampuan mendasar untuk mengatasi tantangan dalam keberadaan sehari-hari, berfungsi sebagai landasan untuk berbagai kompetensi dan keterampilan (Anisa Noverita et al., 2023).

Ada beberapa literasi yang perlu dimiliki siswa yaitu literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi keuangan, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Budaya secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta "*budh*" yang memiliki arti "mengerti" atau "mengetahui". Adapun menurut ahli Ruth Benedict mengatakan bahwa budaya adalah pola perilaku yang dipelajari dan diwariskan oleh individu dari kelompok atau masyarakat tertentu (Viqri et al., 2024).

Dalam penelitian Budiawan (2022) bahwa dari teori Hirsch sangat relevan dengan negara Indonesia yang membutuhkan adanya keseimbangan antara penguatan identitas nasional dan pelestarian identitas lokal dalam pendidikan. Dari teori Hirsch dapat diintegrasikan ke dalam perilaku sehari-hari, berdasarkan indikator literasi budaya yang pertama terkait kompleksitas budaya dan kewarganegaraan yaitu dengan menghargai dan menghormati perbedaan budaya, memahami sejarah dan nilai-nilai budaya, serta memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara (S. Safitri & Ramadan, 2022).

Perkembangan IPS sangat berperan penting dalam era globalisasi saat ini, dengan adanya kurikulum merdeka menjadi jawaban atas ketatnya persaingan pada abad ke-2. Pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih mengutamakan pengajaran kepada peserta didik terkait cara beradaptasi dengan situasi yang berbeda, dan mampu melaksanakan tindakan sesuai dengan tingkat dan lingkungan dimana peserta didik tersebut berada. Paradigma pembelajaran IPS saat ini mengharuskan siswa memiliki literasi

dasar untuk mengumpulkan informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Salah satu literasi dasar yang menjadi komponen penting dalam masyarakat kontemporer saat ini yakni literasi budaya, terutama di Indonesia yang menjadi negara beranekaragam suku, bahasa, dan budaya (Annisa Dwi Hamdani et al., 2023).

Sejalan dengan kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan dalam pembelajaran IPS untuk terus berinovasi melibatkan budaya, kearifan lokal, dan sosio-ekonomi yang ada. Melalui literasi budaya bukan hanya sekedar melindungi dan mengembangkan budaya nasional dan lokal, tetapi juga membentuk individualitas masyarakat Indonesia dalam menjaga dan melestarikan budaya (Sari & Supriyadi, 2021). Selaras dengan itu, Wulandari (2020) menyatakan bahwa media berbasis kearifan lokal dapat memperkuat identitas budaya siswa dan menumbuhkan sikap toleransi serta apresiasi terhadap keberagaman.

Untuk mewujudkan hal – hal tersebut terdapat alat bantu yang dapat digunakan oleh guru yaitu media pembelajaran. Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa

Latin “medius” yang artinya secara harfiah “tengah”, “perantara” atau “pengantar”, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sarana yang digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. (Umar Aliansyah et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keterampilan dan kemampuan siswa untuk memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran menentukan tinggi rendahnya hasil belajar yang didapatkan siswa (Bulkani et al., 2022).

Media pembelajaran terbagi kedalam beberapa jenis, dilihat dari bentuk dan jenisnya yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan media interaktif. Dalam media audio meliputi radio, televisi, telepon, mp3, tape recorder, dan lainnya. Lalu pada media visual berupa buku, ensiklopedia, gambar, foto, sketsa serta lainnya. Pada bagian media audiovisual meliputi video, animasi, dan lainnya (Norita & Hadiyanto, 2021). Tujuan adanya media dalam pembelajaran yaitu untuk mewujudkan suasana pembelajaran

interaktif antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Budiyono, 2020).

Menurut (Putra & Nisa, 2021) media termasuk komponen yang ikut membantu dalam menentukan ketercapaian suatu pembelajaran, karena media bisa berkontribusi untuk penyampaian materi dari guru ke siswa yang sudah disusun dalam perencanaan pembelajaran. Tujuan adanya media dalam pembelajaran yaitu untuk mewujudkan suasana pembelajaran interaktif antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Budiyono, 2020).

Media pembelajaran terbagi kedalam beberapa jenis, dilihat dari bentuk dan jenisnya yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan media interaktif. Dalam media audio meliputi radio, televisi, telepon, mp3, tape recorder, dan lainnya. Lalu pada media visual berupa buku, ensiklopedia, gambar, foto, sketsa serta lainnya. Pada bagian media audiovisual meliputi video, animasi, dan lainnya (Norita & Hadiyanto, 2021).

Dengan demikian, pada penelitian ini akan mengembangkan

sebuah media interaktif yakni media keloma. Media keloma merupakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis media interaktif, media ini menggunakan akses internet sehingga bisa dilakukan dua arah antara materi dan siswa. Di dalam media keloma terdapat beberapa unsur gambar, audio, animasi, serta quiz. Pengambilan nama media "Keloma" merupakan sebuah singkatan dari kearifan lokal Majalengka yang didalamnya terdapat informasi budaya sampyong khas Majalengka, artinya media ini dirancang sebagai pemanfaatan teknologi yang berbasis kearifan lokal. Sehingga melalui media keloma diharapkan dapat membantu memperkenalkan budaya sampyong untuk pemahaman literasi budaya siswa.

Peneliti melakukan pengembangan mengacu pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Murti & Handayani, 2022) dengan judul "Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya" yang menunjukkan adanya keberhasilan bahwa media pembelajaran interaktif

berbasis budaya layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan literasi budaya. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan untuk meningkatkan literasi budaya.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan literasi budaya, dengan menggunakan media interaktif telah terbukti efektif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Ambarwati (2024) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPAS dalam literasi budaya terdapat peningkatan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Selain itu, pemanfaatan media interaktif juga dapat meningkatkan kualitas literasi budaya siswa. Media interaktif yang dipadukan dengan bentuk teks, audio, gambar, grafik, dan video dapat merangsang siswa untuk belajar dan memahami materi

dengan menyenangkan (Yuliyanti, 2021). Dengan demikian, media interaktif berbasis kearifan lokal, memiliki implikasi yang baik terhadap peningkatan literasi budaya. Penerapan media interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu siswa menjadi masyarakat yang toleran untuk menghargai keragaman sekitar.

## **B. Metode Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah *Model Four D*. *Model Four D* merupakan model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagrajan pada tahun 1974, model 4D ini dipilih karena merupakan model yang direkomendasikan dalam penciptaan perangkat pembelajaran (Zaenal et al., 2016). Terdapat 4 tahapan dalam model Four D, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, *Disseminate*.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Hasil**

Berdasarkan hasil wawancara, bahwa terdapat permasalahan yaitu

terkait siswa sudah jarang menggunakan bahasa daerah, siswa tidak tahu terkait budaya daerah sekitar, sehingga permasalahan tersebut mengacu kepada literasi budaya. Pembelajaran literasi budaya cenderung rendah karena media yang digunakan kurang efektif. Selain itu, meskipun beberapa guru berusaha mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar, pembelajaran masih terbatas dan kurang interaktif.

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan serta kebutuhan guru dan siswa, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media Keloma yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi budaya. Sehingga seluruh pendidik 100% mendukung pengadaan media pembelajaran interaktif Keloma. Berdasarkan hasil analisis peserta didik dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran baru, yaitu Keloma, yang dibutuhkan sekolah sebagai referensi tambahan dalam proses pembelajaran sekaligus mempermudah siswa dalam mempelajari materi.

Perubahan perilaku yang diinginkan setelah proses pembelajaran diimplementasikan

dalam perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, maka tujuan pembelajaran literasi budaya yaitu; 1) Peserta didik mampu mendeskripsikan kearifan local; 2) Peserta didik mampu mengetahui cara melestarikan kearifan local; 3) Peserta didik mampu mengetahui manfaat kearifan lokal.

Tahap pembuatan tes standar merupakan langkah yang memadukan fase definisi dan perancangan. Proses diawali dengan mengidentifikasi kemampuan awal siswa. Setelah itu, disusun kisi-kisi tes dan standar acuan tes berdasarkan analisis siswa serta spesifikasi tujuan pembelajaran. Tes yang dirancang disesuaikan dengan aspek kognitif, dan hasilnya dievaluasi menggunakan panduan penilaian. Berdasarkan analisis awal, Keloma dipilih sebagai media pembelajaran karena dinilai mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih sederhana, menarik, dan efektif. Format yang dipilih memenuhi persyaratan sederhana, menarik, dan edukatif. Pada tahap design, peneliti merancang produk media Keloma

dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang disusun berdasarkan kerangka isi dari hasil analisis kurikulum dan materi.

Berikut ini adalah hasil validasi pada media pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**

No	Validator	Persentase	Ket.	Catatan
1.	Ahli Media	100%	Sangat Valid	Tanpa revisi
2.	Dosen	82,5%	Sangat Valid	Tanpa revisi
3.	Guru SD	85%	Sangat Valid	Tanpa revisi
4.	Dosen	87,5%	Sangat Valid	Revisi
5.	Budayawan	95%	Sangat Valid	Tanpa revisi
<b>Rata-rata</b>		<b>91,6%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Media Valid/layak</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rekapitulasi hasil penilaian para validator memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,6% dengan kriteria sangat layak, sehingga media Keloma dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkannya di SDN Cieurih.

**Tabel 2. Hasil Respon Guru & Siswa**

No.	Indikator	Respon	
		Guru	Siswa
1.	Bahasa dan kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	7	169
2.	Materi dalam media Keloma mudah dipahami	7	161
3.	Media Keloma yang dikembangkan dapat meningkatkan literasi budaya	7	156
4.	Media Keloma yang dikembangkan sangat menarik dan dapat menunjang pembelajaran	6	162
5.	Huruf tulisan yang digunakan jelas dan mudah dipahami	6	160
6.	Judul dan sampul media Keloma menarik dan sesuai dengan kebutuhan	8	171
7.	Penataan tiap pembelajaran teratur	7	157
8.	Ilustrasi gambar dan animasi menarik	8	158

9.	Soal latihan yang diberikan dapat memperjelas pembelajaran materi	6	152
10.	Menggunakan media Keloma dalam pembelajaran IPAS menyenangkan	7	172
Jumlah skor		34	1618
Persentase		86%	91,1%
Kriteria		Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel tersebut respon pendidik menunjukkan persentase sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Terlihat dari respon guru, bahwa media Keloma ini sangat membantu guru untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran IPS, khususnya untuk meningkatkan literasi budaya. Sementara itu, respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan kategori yang sama, yaitu praktis. Secara keseluruhan, rata-rata persentase keduanya mencapai 88,5 % dan berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Keloma mampu menarik perhatian serta meningkatkan semangat belajar siswa, sekaligus mempermudah peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS untuk memahami materi kearifan local.

**Tabel 3. Hasil Uji T – test**

Uji Paired sample t-test				
	Mean	Std. Deviation	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	-	10,33053	43	<,001
posttest	24,85795			

Berdasarkan tabeli atas, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata literasi budaya siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media Keloma. Hasil ini menegaskan bahwa penerapan media Keloma memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SDN Cieurih.

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap penyebaran (*disseminate*). Pada tahap ini, peneliti membagikan *barcode* atau tautan (*link*) media Keloma kepada guru dan siswa. Penyebaran dilakukan setelah seluruh tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan media Keloma dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan literasi budaya.

### **Pembahasan**

Berdasarkan metode pengembangan yang digunakan peneliti, yaitu metode 4D, pengembangan media Keloma dilaksanakan melalui empat tahapan yang saling berkaitan. Pada tahap *define* atau pendefinisian, dilakukan analisis ujung depan, analisis peserta

didik, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis perumusan tujuan. Kedua yaitu tahap *design* atau perancangan dimulai dengan memproses hasil analisis untuk menghasilkan rancangan media Keloma. Pada tahap ini, peneliti memperhatikan kebutuhan guru dan siswa agar *design* media yang dibuat sesuai dan bermanfaat.

Tahap *develop* atau pengembangan meliputi pembuatan produk media Keloma yang kemudian dinilai oleh ahli media, bahasa, materi, dan budaya. Tahap ini juga mencakup uji coba dengan memberikan *pretest* kepada siswa, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media Keloma, lalu *posttest* untuk mengukur efektivitasnya. Tahap terakhir adalah *disseminate* atau penyebaran. Setelah melalui tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan uji kelayakan, media Keloma disebarluaskan kepada guru dan siswa.

Berdasarkan hasil analisis ahli media, penilaian awal memperoleh skor 32 dengan persentase 80% yang termasuk kategori sangat layak. Pada tahap ini, peneliti menerima beberapa saran perbaikan, dan setelah revisi, skor meningkat menjadi 40 dengan persentase 100%, tetap dalam

kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media Keloma memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek *design* dan pengoperasian media. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa dosen ahli bidang IPS memberikan skor 33 dengan persentase 82,5% yang termasuk kategori sangat layak.

Sementara itu, penilaian dari guru memperoleh skor 69 dengan persentase 86,2% yang juga termasuk kategori sangat layak. Pada aspek kebahasaan, penilaian ahli bahasa memperoleh skor 26 dengan persentase 92,8% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil penilaian ahli budaya memperoleh skor 38 dengan persentase 95% yang termasuk kategori sangat layak. Hal ini selaras dengan teori E.D. Hirsch tentang *Cultural Literacy*. Secara keseluruhan, rekapitulasi rata-rata skor dari seluruh ahli media, materi, bahasa, dan budaya mencapai persentase 91,6%, yang berarti media Keloma termasuk kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil analisis, guru memberikan penilaian dengan rata-rata persentase sebesar 86%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai sangat praktis

untuk digunakan di kelas. Sementara itu, respon siswa menunjukkan persentase sebesar 91,1%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa merasa tertarik dan terbantu dalam pembelajaran melalui media Keloma. Sejalan dengan teori *Cognitive Load*, tampilan antarmuka yang menarik dan navigasi mudah membantu mengurangi beban kognitif siswa, sehingga memperlancar proses pengajaran dan pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar di kalangan siswa dan guru.

Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 58,31 dengan kategori kurang, 11 siswa pada kategori tinggi, 20 siswa pada kategori sedang dan 13 siswa pada kategori rendah. Nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 83,17% dengan kategori sangat baik, dikarenakan beberapa siswa yang berjumlah 2 siswa dengan kategori kurang, 6 siswa dengan kategori cukup, 23 siswa dengan kategori baik, dan 13 siswa ada pada kategori sangat baik. Adapun hasil dari uji t yang menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0.005. maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan terhadap literasi budaya.

Secara umum, berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, nilai *pretest* dan *posttest* literasi budaya memperlihatkan bahwa penerapan media Keloma mampu memberikan peningkatan pada berbagai aspek literasi budaya. Kenaikan yang terjadi secara merata pada setiap indikator, dengan sebagian besar berada pada kategori “baik”, menunjukkan bahwa media Keloma memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam penguatan literasi budaya. Hasil analisis *paired sample t-test* juga mengonfirmasi adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi budaya siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media Keloma.

#### **D. Kesimpulan**

Proses pengembangan media Keloma dilakukan melalui model 4D. Pada tahap *define*, ditemukan permasalahan bahwa siswa jarang menggunakan bahasa daerah, siswa kurang mengenal budaya di sekitarnya dikarenakan guru belum memiliki media yang berbasis kearifan local. Tahap *design* difokuskan pada perancangan media Keloma yang

selaras dengan kebutuhan tersebut untuk meningkatkan literasi budaya. Pada tahap *development*, media dikembangkan melalui validasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan budaya, kemudian diuji coba kepada siswa.

Tahap *disseminate* dilaksanakan dengan membagikan tautan atau barcode agar media dapat diakses dengan mudah. Rata-rata persentase yang dicapai dari keempat validator adalah 91,6%, yang termasuk dalam kategori *sangat layak*. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini memperoleh persentase pada kategori *sangat praktis*. Uji *t* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga hasil tersebut menegaskan bahwa media Keloma memiliki efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan literasi budaya siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ambarwati, D. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 72–77.

- <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/5824>
- Anisa Noverita, Eka Darliana, & Trysanti Kisria Darsih. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI LINGKUNGAN SISWA SMP. *Jurnal Bionatural*, 10(2).  
<https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.730>
- Annisa Dwi Hamdani, Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat. (2023). Minimnya Literasi Budaya dan Kewargaan Dapat Mereduksi Nilai Karakter Kebangsaan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(1), 140–147.  
<https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i1.2348>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300.  
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Martha, N. U., Wijayawati, D., Krisnawati, V., & Nugroho, B. A. P. (2022). Pengembangan bahan ajar menulis naskah drama bermuatan kearifan lokal dan pendidikan karakter. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1).  
<https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19554>
- Miftahuddin, M. (2016). Revitalisasi IPS dalam Perspektif Global. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 27(2).  
<https://doi.org/10.33367/tribakti.v27i2.269>
- Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414.  
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>
- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561–570.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>
- Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2021). The Development of Monopoly Game as Media for Science
-

- Learning at Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1786–1798.  
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.482>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.  
<https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Safitri, D., Dean Antania S, Dinda Oktovia, Putri Audya Sari, Radya Amalia, & Syifa Salsabila. (2024). Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(1), 53–59.  
<https://doi.org/10.61292/cognoscere.90>
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116.  
<https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Sari, D. A., & Supriyadi, S. (2021). Penguatan literasi budaya dan kewargaan berbasis sekolah di sekolah menengah pertama. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 13.  
<https://doi.org/10.12928/citizenship.v4i1.19409>
- Umar Aliansyah, Moh., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI PESANTREN AINUL HASAN. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124.  
<https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Yuliyanti, M. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Multimedia pada Budaya Literasi Peserta Didik. *Epistema*, 2(2), 68–75.  
<https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41256>
- Zaenal, M. S., Firmansyah, H., Agustina, N. H., Heryanti, E. S., Ibrahim, M. Y., & Farida, H. (2016). Edukasi sampyong untuk menguatkan eksistensi kesenian tradisional di Majalengka ( Samyong education to inforce the existence of traditional art in

Majalengka ). *Agrokreatif Jurnal  
Ilmiah Pengabdian Kepada  
Masyarakat*, 2(2), 67–72.