

# 10. Artikel JOE 2023 3

*by* Erwin Permana

---

**Submission date:** 28-Feb-2023 07:28PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2025691464

**File name:** 10.\_Artikel\_JOE\_2023\_3.pdf (221.14K)

**Word count:** 2383

**Character count:** 14655

## Pengembangan Media Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Menggali Pengetahuan Baru Dari Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV SDN Mangundikaran 2

Faradina Damayanti Susanto<sup>1</sup>, Rian Damariswara<sup>2</sup>, Erwin Putera Permana<sup>3</sup>

4

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur  
faradinadamayanti7@mail.com

### Abstract

This research is motivated by the problems that exist at SDN Mangundikaran 2, which show Indonesian language learning in the basic competencies of non-fiction texts in grade IV. This research is motivated by the problems that exist at SDN Mangundikaran 2, which show Indonesian language learning in the basic competencies of non-fiction texts in grade IV. In this study using the RnD (Research and Development) method. The development model used is the ADDIE research model which has 5 stages, namely: (1) Analysis Stage, (2) Design Stage, (3) Development Stage (4) Implementation Stage (5) Evaluation Stage (Evaluation). The subjects of this study were 30 students in grade IV at SDN Mangundikaran 2 Nganjuk Regency. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis and quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that (1) the validation results obtained from the media validator reach a percentage of 88% and the material validator reaches a percentage of 84%. Then the results of the validity of the Pataya media development obtained an average percentage of 86%. So that the development of pataya media can be declared valid. (2) The results of the teacher's response questionnaire reached a percentage of 85% and the results of the student response questionnaire reached a percentage of 81%. Then the practicality of the pataya media obtained an average percentage of 86%. So that media development is declared practical. (3) The results of the analysis of evaluation questions (post-test) obtained an average percentage of 84%. So that the development of pataya media is declared effective for use.

**Keywords:** Validity, practicality, effectiveness

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada di SDN Mangundikaran 2, yang menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar teks nonfiksi yang ada di kelas IV. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada di SDN Mangundikaran 2, yang menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar teks nonfiksi yang ada di kelas IV. Pada penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*) (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mangundikaran 2 Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 30 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 88% dan validator materi mencapai persentase 84%. Maka hasil kevalidan dari pengembangan media pataya memperoleh rata-rata persentase 86%. Sehingga pengembangan media pataya dapat dinyatakan valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai persentase 85% dan hasil angket respon siswa mencapai persentase 81%. Maka hasil kepraktisan dari media pataya memperoleh rata-rata persentase sebesar 86%. Sehingga pengembangan media dinyatakan praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (*post-test*) memperoleh rata-rata persentase sebesar 84%. Sehingga pengembangan media pataya dinyatakan efektif untuk digunakan.

**Kata kunci:** Kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

Copyright (c) 2023 Faradina Damayanti, Rian Damariswatra, Erwin Putera Permana

Corresponding author: Faradina Damayanti

Email Address: [faradinadamayanti7@mail.com](mailto:faradinadamayanti7@mail.com) (Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur)

Received 06 January 2023, Accepted 14 January 2023, Published 14 January 2023

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sangat penting sekali karena dapat mengurangi verbalisme, banyak sekali peran dari media dalam pembelajaran, antara lain media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Peran media dalam pembelajaran selanjutnya adalah membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. dalam hal ini media pembelajaran sangat membantu gurudalam hal mengajar di sekolah, namun masih saja ada guru dalam proses mengajar tidak dapat memanfaatkan. Salah satu materi Bahasa Indonesia yaitu menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi yang terdapat pada KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks yang disajikan secara lisan dan tulis. Menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV di SDN Mangundikaran 2 berjumlah 30 siswa, pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia diketahui hanya 10 siswa yang menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 20 siswa tidak begitu menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan 20 siswa tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap kurang menarik, monoton, dan membosankan. Kurangnya motivasi siswa pada proses belajar mengajar. Yang akibatnya siswa mendapatkan perolehan nilai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Dilihat pada hasil belajar harian, tengah semester, dan akhir semester dapat disimpulkan dari 30 siswa 33,3% yang menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki rata-rata mendapat nilai 80 dari nilai 100. Dari 30 siswa 66,7% yang tidak menyukai Bahasa Indonesia rata-rata mendapat nilai 60 dari nilai 100.

Berdasarkan uraian di atas perlu adanya pembawaan media pembelajaran Bahasa Indonesia tidak monoton, tidak membosankan, dan bisa memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pataya dapat menambah ketertarikan siswa dan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia agar dapat membantu pemenuhan ketercapaian kompetensi dasar yang diharapkan. Media pataya merupakan media berupa peta bergambar dan bisa menunjukkan lokasi tempat kearifan lokal yang berada di Kabupaten Nganjuk, media pataya juga bisa menarik perhatian siswa karena memiliki gambar dan denah supaya siswa memiliki pengetahuan baru tentang kearifan lokal di Kabupaten Nganjuk yang berhubungan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat dalam teks. Menurut Nurfitriani (2016: 3), "Peta atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu". Pada kamus besar Bahasa Indonesia, "Peta adalah suatu gambaran atau lukisan pada kertas dan lainnya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya".

Menurut Wibowo (2015:17), "Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah

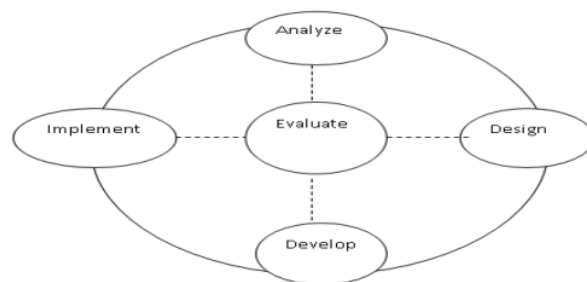
bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri”. Berdasarkan pendapat Alfian (2013: 428) dapat diartikan bahwa “Kearifan lokal merupakan adat dan kebiasaan yang telah mentradisi dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara turun temurun yang hingga saat ini masih dipertahankan keberadaannya oleh masyarakat hukum adat tertentu di daerah tertentu”. Kearifan lokal yang terdapat di Kabupaten Nganjuk adalah wayang timplong, tari mungdhe, dan letak daerah terdapat candilor, candi boto, candi ngetos, watu gandul, makanan khas contohnya: nasi becek, dumblek, dan kerupuk pecel.

Kelebihan kearifan lokal wayang timplong ini memiliki kelebihan mengenalkan raja mataram hindu Mpu sindok memberikan ucapan terima kasih kepada rakyat anjuk ladang telah membantu berperang menghadapi pasukan perang sriwijaya. Selanjutnya adalah Tari mugdhe memiliki beberapa kelebihan menggambarkan prajurit diponegoro yang sedang berlatih perang yang disebut botoh, botoh adalah penthul untuk pihak yang menang. Dan tembem untuk pihak yang kalah. Sikap dan tingkah laku kedua botoh ini gecul atau lucu, sehingga membuat orang lain yang menyaksikan tari Mung Dhe, terkesan tegang karena yang berlatih perang memakai pedang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan media berbasis kearifan lokal pada materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi siswa kelas IV SDN mangundikaran 2.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Animaker ini menggunakan tahapan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Tahapan penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi animaker menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada alur berikut.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN mangundikaran 2, dengan subjek penelitian keseluruhan yaitu 30 siswa yang dipilih dalam uji coba terbatas dan luas. Data kevalidan yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Diadaptasi dari Nesri (2020) dengan rumus kevalidan yaitu:

$$\text{Validasi Ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Kemudian agar kita dapat mengetahui nilai akhir dari uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{n1+n2}{n} \quad (2)$$

Keterangan:

NA = skor akhir kevalidan

n1 = jumlah nilai ahli 1

n2 = jumlah nilai ahli 2

n = jumlah nilai

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Materi dalam Media

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan.

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Data kepraktisan ini diadaptasi dari Purwaningtyas et al., (2017) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots\% \quad (3)$$

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan.

Data keefektifan dalam penelitian ini diukur dengan hasil pengerjaan soal posttest oleh siswa kelas IV SDN Mangundikaran 2. Data keefektifan ini dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai tes individu} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (4)$$

$$\text{Rata - Rata Kelas} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (5)$$

Tabel 3 Kriteria Keefektifan Media

Presentase Ketuntasan	Kategori
$P > 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang

## HASIL DAN DISKUSI

Telah dihasilkan media pengembangan berbasis kearifasn lokal materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi untuk siswa kelas IV dengan spesifikasi: media ini menggunakan media 2 dimensi yang memuat peta kabupaten nganjuk. Hasil uji validasi yang diperoleh dari 2 validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap validasi media mendapatkan masukan bahwa warna font diganti agar dapat terbaca lebih jelas dan diberi gambar-gambar yang nyata. Adapun tampilan media pengembangan berbasis kearifasn lokal bagai berikut.



Gambar 2 Desain Akhir Model

Hasil penilaian dari validasi ahli media memperoleh skor 88%, yang dikategorikan sangat valid. Tahap kedua validasi materi memperoleh skor 84%, yang dikategorikan sangat valid. Berdasarkan uji coba kepraktisan dari angket respon guru diperoleh hasil 85% dan angket respon siswa diperoleh hasil 86% sesuai dengan kriteri kepraktisan hasil respon guru dan siswa menunjukkan respon yang baik dan media pengembangan berbasis kearifasn lokal materi menggali pengetahuan baru dari teks

nonfiksi untuk siswa kelas IV sangat praktis digunakan. Hasil uji coba keefektifan diperoleh dari pengerjaan posttest siswa mendapatkan skor 84% sehingga media pengembangan berbasis kearifan lokal materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi untuk siswa kelas IV dikategorikan sangat efektif.

#### **KESIMPULAN**

Bersasarkan hasil penelitian pengembangan media berbasis kearifan lokal pada materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Mangundikaran, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata validasi media dan materi diperoleh skor 86%, maka dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan oleh respon guru memperoleh skor 85% dan respon siswa memperoleh skor 86%, maka dikategorikan sangat praktis. Uji keefektifan yang diperoleh dari hasil pengerjaan posttest siswa mendapatkan skor 84% dan dikatakan sangat efektif. Dari penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis kearifan lokal ini sangat valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas IV.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ibu, bapak dan keluarga besar yang telah memberikan doa, semangat dan kasih sayang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing Bapak Rian Damariswara, M.Pd., dan Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd., yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan artikel ini dengan baik. Kemudian penulis juga mengucapkan terimakasih kepada para partisipan dalam penelitian ini, teman serta sahabat seperjuangan sarjana Pendidikan Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan cinta dan ukhuwah sehingga penulis penuh semangat dalam melalui hari-hari dimasa perkuliahan hingga penyusunan artikel ini.

#### **REFERENSI**

- Alfian, M. (2013). Potensi kearifan lokal dalam pembentukan jati diri dan karakter bangsa. *Prosiding the*, 5.
- Nesri, F. D. P. (2020). *Pengembangan modul ajar cetak dan elektronik materi lingkaran untuk meningkatkan kecakapan abad 21 siswa kelas XI SMA Marsudirini Muntilan*. Sanata Dharma.
- Nurfitriani, I. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat (Penelitian Tindakan Kelas Membaca Peta di Kelas IV B SDN Cicadas Barat Kota Bandung Tahun Akademik 2016/2017) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Purwaningtyas, P., Dwiyo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas XI berbasis online dengan program

Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 2(1), 121–129.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v2i1.8471>

Wibowo, D. H., & Zainul Arifin, S. (2015). Analisis strategi pemasaran untuk meningkatkan daya saing UMKM (Studi pada Batik Diajeng Solo). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 29(1).



## 10. Artikel JOE 2023 3

---

### ORIGINALITY REPORT

---

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

---

### PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://jurnal.ugj.ac.id">jurnal.ugj.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	2%
4	Wahdini Rohmah Jaelani, Yessi Vichaully, Tin Rustini, Yona Wahyuningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pilah Sampah dalam Meningkatkan Rasa Peduli Lingkungan Siswa pada Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SD", Journal on Education, 2023 Publication	2%
5	<a href="http://winonairmakendra.blogspot.com">winonairmakendra.blogspot.com</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://repositori.unsil.ac.id">repositori.unsil.ac.id</a> Internet Source	2%

---

---

Exclude quotes      Off

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      Off