jurnal ibriez | Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains
Volume 11
Nomor 1
Tahun 2026

MEBUKU: MEDIA EDUKASI BERBASIS BUDAYA KUDUS UNTUK PEMBELAJARAN EKSPLORASI PADA SISWA KELAS VI SD

Alexandra Elvio Yoann Fatihah[1], Diana Rahmadhani[2], Shofia Mandekah Sari[3], Rani Setiawaty[4]
[1.2.3.4]Universitas Muria Kudus, Indonesia
Surel: 202433168@std.umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap teks eksposisi akibat pembelajaran yang masih konvensional dan kurang kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengkaji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif MEBUKU (Media Edukasi Berbasis Budaya Kudus) berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VI. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap implementasi. Data dikumpulkan melalui validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MEBUKU memperoleh persentase kelayakan sebesar 74,4% dari ahli media dan 62,2% dari ahli materi dengan kategori layak. Uji kepraktisan menunjukkan respons guru sebesar 87% dan siswa 85,3% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media MEBUKU praktis dan mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.
Kata Kunci*:* Media Pembelajaran Interaktif, Teks Eksposisi, Budaya Kudus, Sekolah Dasar.

Abstract

This study is motivated by the limited understanding of elementary school students of expository texts due to conventional, less context-rich learning practices. The study aims to develop and examine the feasibility and practicality of MEBUKU (Kudus Culture-Based Educational Media), an interactive learning media based on local wisdom, for sixth-grade students. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model limited to the implementation stage. Data were collected through media and material expert validation and teacher and student response questionnaires. The results showed that the feasibility score was 74.4% among media experts and 62.2% among material experts, both of which were categorized as feasible. The practicality test showed positive responses from teachers (87%) and students (85.3%), both categorized as highly feasible. These findings indicate that MEBUKU is practical and supports more contextually and meaningfully oriented learning.
Keywords: *Interactive Learning Media, Exposition Text, Local Wisdom, Elementary School.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membangun kemampuan literasi siswa sejak usia dini. Literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, serta menyampaikan gagasan secara runtut dan logis.[1] Salah satu

[1] Syahru Ramadhan, Sahril, and Syarifuddin, "The Literacy Movement of Indonesian Language Learning in Elementary School," *El Midad* 17 (2025): 97–112, https://doi.org/10.20414/elmidad.v17i1.13215; Nur Hanifah, M. Gilang Ramadhan, and Rani Setiawaty, "Analisis Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Bahasa Indonesia," *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2025): 30–40.

bentuk keterampilan literasi yang perlu dikuasai siswa adalah kemampuan memahami dan menghasilkan teks eksposisi. Teks ini berfungsi untuk menyampaikan informasi secara faktual dan sistematis, sehingga penguasaannya menjadi penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa di berbagai mata pelajaran.[2]

Meskipun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas VI, yang mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks eksposisi, menentukan gagasan utama, serta menyusun informasi secara runtut. Hasil observasi di SD Negeri 2 Jepang memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan latihan menulis tanpa dukungan media yang menarik. Situasi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, motivasi belajar menurun, serta siswa kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka.[3] Akibatnya, pemahaman konseptual siswa terhadap teks eksposisi belum berkembang secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih cenderung berorientasi pada hasil akhir, bukan pada proses berpikir siswa.[4]

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi, serta mempermudah dalam mengorganisasi informasi.[5] Sejumlah penelitian pengembangan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Salah satu model pengembangan yang banyak digunakan adalah ADDIE karena mampu memastikan kesesuaian antara kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan desain media.[6] Dengan demikian, pendekatan R&D menjadi strategi yang tepat untuk menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dan aplikatif.[7]

Selain aspek interaktivitas, integrasi kearifan lokal juga menjadi perhatian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa dapat membantu mereka memahami materi yang bersifat abstrak, sekaligus menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya daerah.[8] Pembelajaran berbasis kearifan lokal

---

[2] Ahmad Farhan Alisnaini et al., "Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Berbasis Teks dalam Kurikulum 2013," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 387–93.

[3] Vina Vindya Sari Affandi and Honest Ummi Kaltsum, "Analisis Faktor Kesulitan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf : Studi di Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024).

[4] Siti Suwadah Rimang, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Siswa SDN Taeng Kabupaten Gowa," *Jernal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024): 4858–67.

[5] Aryanti Nurul Fitriya et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul," *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 8 (2024): 40–52; Rani Setiawaty et al., "Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Review," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 4 (2025): 4471–78; L Nugraheni, E Zamroni, and R Setiawaty, "Development and Validation of Indonesian Language Textbooks for Foreign Speakers (BIPA) Based on Indonesian Local Wisdom," *Educational Administration: Theory and Practice*, 2024.

[6] Riccy Riandi Sitanggang, I Made Tegeh, and Alexander H Simamora, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2023): 68–74.

[7] Elvi Susanti, Didah Nurhamidah, and Lutfi Syauki Faznur, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia," *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8, no. November (2021): 178–200, https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.24717.

[8] Munjiatun et al., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar," 2024, 45–49; Rahma Dwi Septiani et al., "A Local Wisdom-Based E- Module to Enhance Students ' Learning

tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman akademik, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan identitas siswa.[9] Berbagai penelitian terkini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa secara signifikan.[10] Oleh karena itu, integrasi budaya lokal menjadi unsur strategis dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif MEBUKU (Media Edukasi Berbasis Budaya Kudus) berbasis Android. Media ini dirancang untuk membantu siswa kelas VI dalam memahami struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi secara lebih kontekstual. Dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal Kudus ke dalam materi pembelajaran, diharapkan proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.[11] Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MEBUKU serta menguji tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran teks eksposisi di sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, serta menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.[12]

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), sebagaimana dikemukakan oleh Robert Maribe Branch.[13] Model ADDIE dipilih karena mampu memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.[14]

1. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Subjek dalam penelitian ini adalah lima siswa kelas VI SD Negeri 2 Jepang yang dipilih sebagai peserta uji coba terbatas. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik simple random sampling dengan mempertimbangkan keterwakilan karakteristik siswa dalam satu kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan angket. Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara guru, lembar observasi aktivitas siswa selama penggunaan aplikasi, lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta

---

Interest and Achievement," *Jurnal Prajaiswara* 6 (2025): 687–94, https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v6i2.215.

[9] Nugraheni, Zamroni, and Setiawaty, "Development and Validation of Indonesian Language Textbooks for Foreign Speakers (BIPA) Based on Indonesian Local Wisdom."

[10] Fatmawilda et al., "Identifikasi Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022): 11–16.

[11] Nur Afifah, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar," *Kiprah Pendidikan* 1 (2022): 33–42.

[12] Mar'atussolichan et al., "Benkangen Game : Digital Media in Elementary School Indonesian Language," *Journal of Education and Learning* 18, no. 2 (2024): 480–88, https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21091; Rani Setiawaty, "Eksplorasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di SD 2 Kesambi Kudus," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 4, no. 3 (2024): 474–85; Dodi Suhenda et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Konteks Pendidikan Modern," *Educatus: Jurnal Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 16–23.

[13] Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Springer New York Dordrecht Heidelberg London, 2009), https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6.

[14] Tri Widiyastuti, Sty Slamet, and Sandra Bayu Kurniawan, "Development of Science Comic Media Based on Local Culture Wisdom to Improve HOTS," *Atlantis Press* 534, no. 534 (2021): 120–26.

angket respons siswa terhadap penggunaan aplikasi MEBUKU.[15] Instrumen penelitian disusun dalam bentuk skala Likert dengan rentang skor 1–5 menggunakan format checklist untuk menilai aspek kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Data hasil penilaian selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori penilaian produk.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar para ahli, hasil wawancara, serta catatan observasi selama pelaksanaan uji coba.[16] Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi dan angket respons siswa yang dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{P}{J} \times 100\%$$

Dengan Keterangan:
N = Nilai akhir
P = Perolehan skor
J = Skor maksimum

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penetapan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada pedoman yang dikemukakan oleh Arikunto (2021).[17]

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Interval	Kriteria Kevalidan Produk	
	Kategori	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Valid	Tidak Layak
41-60%	Cukup Valid	Cukup Layak
61-80%	Valid	Layak
81-100%	Sangat Valid	Sangat Layak

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Interval	Kriteria Kepraktisan Produk	
	Kategori	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Praktis	Sangat Tidak Praktis
21-40%	Tidak Praktis	Tidak Praktis
41-60%	Cukup Praktis	Cukup Praktis
61-80%	Praktis	Praktis
81-100%	Sangat Praktis	Sangat Praktis

[15] Ardiansyah, Risnita, and M Syahran Jailani, "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2023): 1–9.

[16] Constantinos N Phellas, Alice Bloch, and Clive Seale, "Structured Methods : Interviews , Questionnaires and Observation," 2011, 181–205.

[17] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi* (Bumi Aksara, 2021), https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Media

Aplikasi MEBUKU (Media Edukasi Berbasis Budaya Kudus) merupakan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VI sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan unsur budaya lokal Kudus ke dalam materi, tampilan visual, dan contoh teks, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Materi yang disajikan mencakup pengertian, struktur, ciri kebahasaan, serta dilengkapi latihan dan kuis interaktif yang disusun secara sistematis. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint untuk menyusun konten visual dan materi, kemudian dikonversi menjadi aplikasi Android melalui AppsGeyser. Desain dibuat sederhana dengan penggunaan huruf yang mudah dibaca dan tata letak yang tidak padat agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Materi dalam MEBUKU disusun secara bertahap dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, mulai dari pemahaman konsep hingga penentuan gagasan utama. Keunggulan aplikasi ini terletak pada pengintegrasian kearifan lokal Kudus, seperti Menara Kudus, tradisi Dandangan, dan jenang Kudus, yang disajikan melalui teks dan ilustrasi untuk memperkuat pemahaman sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah.

Sebelum digunakan, aplikasi divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan bahasa. Setelah melalui revisi, MEBUKU diujicobakan kepada lima siswa kelas VI SD Negeri 2 Jepang untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaannya dalam pembelajaran.

Tabel 3. Desain Aplikasi MEBUKU

Tampilan (Fitur)	Desain Aplikasi MEBUKU	
	Halaman	Penjelasan
	Tampilan utama atau *cover* dari aplikasi MEBUKU.	Berisi tombol *start* untuk memulai aplikasi, dan ornament Menara Kudus.
	Halaman kedua dari aplikasi MEBUKU.	Berisi halaman utama pembelajaran aplikasi MEBUKU, yang terdiri dari petunjuk pembelajaran, ayo belajar (materi), waktunya quizz dan profile penulis.
	Halaman ketiga dari aplikasi MEBUKU.	Berisi halaman petunjuk penggunaan aplikasi MEBUKU, yang terdiri dari tombol *home*, *back* dan *next*, beserta penjelasannya.
	Halaman keempat dari aplikasi MEBUKU.	Berisi halaman menu pembelajaran aplikasi MEBUKU, yang terdiri dari tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi pembelajaran dan video pembelajaran.

Tampilan (Fitur)	Desain Aplikasi MEBUKU	
	Halaman	Penjelasan
	Halaman ketujuh dari aplikasi MEBUKU	Berisi materi pembelajaran mengenai pengertian teks eksposisi.

Kelayakan media dalam penelitian ini ditentukan melalui hasil validasi oleh para ahli yang bertujuan menilai tingkat kevalidan aplikasi MEBUKU sebagai media pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian dirangkum dalam bentuk rekapitulasi hasil penilaian dari seluruh validator.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Validator Ahli Media	Hasil Validasi Ahli Media	
	Total Skor	Persentase (%)
Validator Ahli Media 1	57,0	63,3
Validator Ahli Media 2	77,0	85,5
Rata-rata	67,0	74,4

Sumber: Data Peneliti (2025)

Validasi ahli media terhadap aplikasi MEBUKU dilakukan oleh dua validator dengan menilai aspek tampilan, teks, video, animasi, audio, pemrograman, dan navigasi. Hasil menunjukkan bahwa validator pertama memperoleh persentase 63,3% (layak) dan validator kedua 85,5% (sangat layak), dengan rata-rata 74,4% yang menempatkan aplikasi pada kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran, meskipun masih memerlukan penyempurnaan teknis.

Dari aspek tampilan, desain visual dinilai cukup menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dengan tata letak yang mendukung kemudahan penggunaan. Namun, kontras antara teks dan latar masih perlu ditingkatkan. Pada aspek teks, bahasa yang digunakan telah komunikatif dan mudah dipahami, meskipun penekanan pada informasi penting masih perlu diperkuat.

Aspek video dan animasi dinilai mampu membantu pemahaman materi secara lebih konkret, tetapi kualitas visual dan variasinya masih perlu dikembangkan. Audio dalam video juga dinilai cukup jelas, meskipun pengaturan volume perlu diperhatikan agar lebih nyaman. Sementara itu, dari sisi pemrograman dan navigasi, aplikasi memiliki alur penggunaan yang jelas dan mudah dioperasikan, walaupun konsistensi ikon dan kelancaran transisi antar halaman masih perlu ditingkatkan.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi MEBUKU telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran, dengan kategori layak dan tetap memerlukan perbaikan teknis sesuai saran validator.

Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media MEBUKU dilakukan oleh dua orang validator dengan meninjau tiga aspek utama, yaitu kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran, serta kualitas tampilan media.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Validator Ahli Materi	Hasil Validasi Ahli Materi	
	Total Skor	Persentase (%)
Validator Ahli Materi 1	28,0	62,2
Validator Ahli Materi 2	28,0	62,2
Rata-rata	28,0	62,2

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi MEBUKU telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penilaian oleh dua validator menghasilkan persentase yang sama, yaitu 62,2%, sehingga aplikasi berada pada kategori layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran teks eksposisi dengan beberapa perbaikan.

Pada aspek kualitas materi, isi pembelajaran dinilai telah sesuai dengan tujuan dan kompetensi, disusun secara runtut, serta cukup mudah dipahami. Namun, materi masih perlu diperkaya, terutama melalui penambahan variasi contoh teks eksposisi agar pemahaman siswa terhadap struktur dan ciri kebahasaan semakin mendalam. Dari segi desain pembelajaran, tujuan yang dirumuskan dinilai jelas dan alur penyajian cukup logis, meskipun masih perlu diringkas dan disusun lebih sistematis.

Pada aspek tampilan dan kebahasaan, aplikasi dinilai interaktif dengan penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Meskipun demikian, konsistensi istilah dan keefektifan kalimat masih perlu diperbaiki untuk menghindari penafsiran ganda. Secara keseluruhan, MEBUKU layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan tetap memperhatikan penyempurnaan pada aspek materi dan penyajian.

Hasil Revisi Desain MEBUKU

Revisi desain merupakan tahap penyempurnaan terhadap rancangan awal yang dilakukan setelah proses validasi. Kegiatan ini mencakup perbaikan, perubahan, dan penambahan guna menghasilkan desain yang lebih optimal. Pelaksanaannya didasarkan pada komentar dan saran dari para validator melalui lembar validasi. Adapun revisi media mengacu pada masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebagaimana dipaparkan berikut.

Tabel 6. Revisi Desain Aplikasi MEBUKU

Saran	Revisi Desain Aplikasi MEBUKU	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Samakan gaya tombol *start* dengan tombol di halaman lain, kurangi *outline* dan efek dekoratif huruf.		
Kurangi variasi gaya ilustrasi, ganti warna font yang lebih cerah.		

Saran	Revisi Desain Aplikasi MEBUKU	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tingkatkan kontras dengan background, ganti font yang lebih cerah.		

Revisi desain media MEBUKU difokuskan pada peningkatan aspek visual untuk mendukung keterbacaan dan kemudahan penggunaan oleh siswa sekolah dasar. Perbaikan meliputi konsistensi tipografi, peningkatan kontras antara teks dan latar, serta penyederhanaan navigasi agar lebih mudah dipahami. Selain itu, materi disajikan kembali dengan memecah teks panjang menjadi bagian yang lebih ringkas dan terstruktur guna mengurangi beban kognitif siswa. Upaya ini bertujuan agar media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Hasil Uji Kepraktisan MEBUKU

Uji kepraktisan aplikasi MEBUKU dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta kemudahan penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Adapun hasil uji kepraktisan yang diperoleh disajikan sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Indikator	Rekapitulasi Hasil Respon Guru			
	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
Kegunaan	1-4	17,0	85,0	Sangat Layak
Penggunaan	5-7	15,0	100,0	Sangat Layak
Tampilan dan Desain	8-9	7,0	70,0	Layak
Manfaat Pembelajaran	10-12	11,0	73,3	Layak
Keterpakaian	13-17	24,0	96,0	Sangat Layak
Total Skor		74,0	87,0	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Indikator	Rekapitulasi Hasil Respon Siswa			
	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
Ketertarikan	1-3	12,6	84,0	Sangat Layak
Kemudahan	4-6	12,4	82,6	Sangat Layak
Pembelajaran	7-9	12,8	85,3	Sangat Layak
Manfaat	10-12	13,4	89,3	Sangat Layak
Total Skor		51,2	85,3	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Uji kepraktisan aplikasi MEBUKU dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan manfaatnya dalam pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Jepang. Penilaian melibatkan guru dan siswa melalui angket respons. Hasil menunjukkan bahwa respons guru mencapai 87,0% dan siswa 85,3%, keduanya berada pada kategori sangat layak, sehingga aplikasi dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dari perspektif guru, aspek kegunaan, kemudahan, dan keterpakaian termasuk kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa aplikasi mudah dioperasikan dan efektif mendukung penyampaian materi. Sementara itu, aspek tampilan dan manfaat pembelajaran berada pada kategori layak, sehingga masih memerlukan penyempurnaan. Respons siswa menunjukkan penilaian sangat layak pada seluruh aspek, di mana aplikasi dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu memahami materi melalui konteks budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

Secara umum, tampilan aplikasi dinilai menarik dan nyaman, materi sesuai dengan kurikulum, penyajian tersusun runtut dan interaktif, serta bahasa yang digunakan komunikatif. Hasil ini menunjukkan bahwa MEBUKU memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Kudus yang telah memenuhi kriteria kelayakan dan menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik. Temuan ini menguatkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media digital dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun, penelitian masih terbatas pada skala kecil, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas, pengembangan fitur interaktif, serta integrasi ke pembelajaran tematik agar manfaatnya semakin optimal.

Pembahasan

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aplikasi MEBUKU berada pada kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut didasarkan pada penilaian terhadap aspek tampilan, fungsi, dan interaktivitas yang telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang efektif. Tampilan aplikasi dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa. Penggunaan kombinasi warna, ilustrasi, ikon, dan tata letak yang sistematis memberikan pengalaman belajar yang lebih nyaman dan membantu siswa dalam memusatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari. Menurut Arsyad, media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperjelas penyampaian pesan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.[18]

Selain tampilan visual, penyajian materi dalam aplikasi MEBUKU juga didukung oleh unsur multimedia berupa teks, gambar, video, audio, dan navigasi yang saling terintegrasi. Penyusunan materi dilakukan secara runtut sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran secara bertahap. Kehadiran video dan animasi mampu memperjelas konsep yang dipelajari, sedangkan navigasi yang sederhana memudahkan pengguna berpindah dari satu menu ke menu lainnya tanpa mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi prinsip kemudahan penggunaan (*usability*) yang menjadi salah satu indikator penting dalam pengembangan media pembelajaran digital. Meskipun demikian, hasil validasi juga menunjukkan adanya beberapa aspek yang masih perlu disempurnakan, seperti peningkatan kontras warna antara teks dan latar belakang serta penyesuaian kualitas dan volume audio agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara lebih optimal. Daryanto menyatakan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya dituntut menarik secara visual, tetapi juga harus memperhatikan aspek keterbacaan, kenyamanan, dan kemudahan akses agar dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif.[19]

---

[18] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 89.

[19] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 45–47.

Dari aspek materi, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa konten dalam aplikasi MEBUKU telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Materi disusun secara sistematis mulai dari pengenalan konsep, struktur, hingga ciri kebahasaan teks eksposisi sehingga membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap. Penyajian materi yang terstruktur memudahkan peserta didik menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sanjaya yang menjelaskan bahwa materi pembelajaran yang disusun secara logis dan sistematis akan mempermudah proses konstruksi pengetahuan serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.[20]

Keunggulan lain dari aplikasi MEBUKU terletak pada integrasi budaya lokal Kudus sebagai konteks pembelajaran. Penggunaan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan siswa menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan sehari-hari.[21] Integrasi budaya lokal juga menjadi salah satu upaya pelestarian kearifan lokal melalui pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang berkembang di lingkungannya.

Penyajian materi yang dilengkapi dengan latihan dan aktivitas interaktif turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Latihan yang tersedia mendorong siswa untuk mengidentifikasi gagasan utama, menemukan informasi penting, serta memahami isi teks eksposisi secara lebih mendalam. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aplikasi MEBUKU tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kemampuan literasi siswa secara bertahap.

Hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa semakin memperkuat kualitas aplikasi yang dikembangkan. Guru memberikan respons yang sangat positif karena aplikasi dinilai mudah digunakan, membantu penyampaian materi menjadi lebih sistematis, serta mampu meningkatkan variasi pembelajaran di kelas. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta membantu mereka memahami materi melalui kombinasi visual dan aktivitas interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi MEBUKU telah memenuhi aspek kepraktisan sebagai produk hasil penelitian dan pengembangan, yaitu mudah digunakan oleh pengguna sasaran tanpa memerlukan pelatihan khusus. Menurut Sugiyono, suatu produk hasil penelitian dan pengembangan dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah serta memperoleh respons positif dari pengguna.[22] Temuan ini juga didukung oleh Rusman yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa.[23]

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa aplikasi MEBUKU memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal. Pengembangan media ini tidak hanya memberikan alternatif

[20] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018), 132–135.

[21] Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning* (Bandung: MLC, 2014), 24–27.

[22] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 409–411.

[23] Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), 214–217.

pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendukung implementasi pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan teknologi dengan kearifan lokal. Meskipun demikian, beberapa aspek masih perlu dikembangkan, antara lain penambahan variasi video dan animasi, perluasan cakupan materi, penyempurnaan kualitas audio dan visual, serta pengembangan fitur evaluasi yang lebih adaptif. Pengembangan lanjutan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas aplikasi sehingga dapat memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan literasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Sebagaimana dikemukakan Munir, pengembangan media pembelajaran digital perlu dilakukan secara berkelanjutan agar mampu menyesuaikan perkembangan teknologi sekaligus memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang terus berkembang.[24]

D. PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif MEBUKU berbasis budaya Kudus yang dirancang untuk mendukung pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons guru dan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media digital mampu memperkaya konteks pembelajaran sekaligus meningkatkan kemudahan penggunaan di kelas.

Secara teoretis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media berbasis budaya lokal merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam membantu siswa memahami teks eksposisi. Secara praktis, MEBUKU dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media yang mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba dilakukan dalam skala terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas pada subjek yang lebih luas, mengembangkan fitur interaktif, serta mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran tematik atau lintas mata pelajaran agar manfaatnya semakin optimal.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, aplikasi MEBUKU berbasis budaya Kudus memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran teks eksposisi secara lebih kontekstual dan bermakna di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, baik sebagai media utama maupun pelengkap, dengan menyesuaikan penggunaannya terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa agar dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman materi secara sistematis.

Pengembangan MEBUKU masih dapat ditingkatkan melalui penyempurnaan pada aspek konten, tampilan visual, dan fitur interaktif. Pengembang disarankan untuk memperkaya materi, menambah variasi latihan, serta meningkatkan kualitas visual dan audio agar media lebih menarik dan nyaman digunakan. Selain itu, pengembangan fitur evaluasi yang lebih beragam juga penting untuk mendukung pemantauan hasil belajar secara lebih menyeluruh.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan subjek yang lebih luas serta menguji efektivitas penggunaan media terhadap hasil belajar dan kemampuan literasi siswa. Pengembangan media serupa juga dapat dilakukan dengan

[24] Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), 100–103.

mengintegrasikan kearifan lokal dari daerah lain atau menerapkannya pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda agar manfaatnya semakin luas dalam dunia pendidikan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Affandi, Vina Vindya Sari, and Honest Ummi Kaltsum. "Analisis Faktor Kesulitan Siswa dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf: Studi di Kelas VI Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2453–2464.

Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42.

Alisnaini, Ahmad Farhan, Fizna Syahira, Vera Ariyani, Syahrial, and Silvina Noviyanti. "Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Berbasis Teks dalam Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): 387–393.

Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.

Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6.

Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.

Fatmawilda, Jesi, Alexander Erlisnawati Alim, Antosa Zainal, and Charlina. "Identifikasi Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022): 11–16.

Fitriya, Aryanti Nurul, Dinar Dwi Wulandari, Nela Khoirinida, Rysma Pujianti, and Rani Setiawaty. "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Game Edukasi pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul." *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 8, no. 1 (2024): 40–52.

Hanifah, Nur, M. Gilang Ramadhan, and Rani Setiawaty. "Analisis Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Bahasa Indonesia." *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2025): 30–40.

Johnson, Elaine B. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center, 2014.

Mar'atussolichan, Hamidulloh Ibda, Muhammad Fadloli Al-Hakim, Faizah, Aniqoh, and Mahsun. "Benkangen Game: Digital Media in Elementary School Indonesian Language." *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 18, no. 2 (2024): 480–488. https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21091.

Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Munjiatun, Muhammad Fendrik, Neni Hermita, Syahrilfuddin, and Ningrum Melihayatri. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar." In *UNNESCO (UNAIC National Conference)*, 45–49, 2024.

Nugraheni, L., E. Zamroni, and R. Setiawaty. "Development and Validation of Indonesian Language Textbooks for Foreign Speakers (BIPA) Based on Indonesian Local Wisdom." *Educational Administration: Theory and Practice*, 2024.

Phellas, Constantinos N., Alice Bloch, and Clive Seale. "Structured Methods: Interviews, Questionnaires and Observation." In *Researching Society and Culture*, 181–205. London: Sage Publications, 2011.

Ramadhan, Syahru, Sahril, and Syarifuddin. "The Literacy Movement of Indonesian Language Learning in Elementary School." *El Midad* 17 (2025): 97–112. https://doi.org/10.20414/elmidad.v17i1.13215.

Rimang, Siti Suwadah. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Siswa SDN Taeng Kabupaten Gowa." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024): 4858–4867.

Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2018.

Septiani, Rahma Dwi, Nafissa Citra Rahmawati, Dinda Febrianissa Nooralicia, Arfa'a Rizqi, and Rani Setiawaty. "A Local Wisdom-Based E-Module to Enhance Students' Learning Interest and Achievement." *Jurnal Prajaiswara* 6, no. 2 (2025): 687–694. https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v6i2.215.

Setiawaty, Rani. "Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 4, no. 3 (2024): 474–485.

Setiawaty, Rani, Nafilatul Ilmiyyah, Petriyanti Tesya Putri, and Meiva Khoryati. "Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 4 (2025): 4471–4478.

Sitanggang, Riccy Riandi, I Made Tegeh, and Alexander H. Simamora. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2023): 68–74.

Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Suhenda, Dodi, Fokky Fuad, Pipyn Hidroga Sekti, Dede Syaefudin, and Nia Sukmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pendidikan Modern." *Educatus: Jurnal Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 16–23.

Susanti, Elvi, Didah Nurhamidah, and Lutfi Syauki Faznur. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia." *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8, no. 2 (2021): 178–200. https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.24717.

Widiyastuti, Tri, Sty Slamet, and Sandra Bayu Kurniawan. "Development of Science Comic Media Based on Local Culture Wisdom to Improve HOTS." In *Proceedings of the 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2020)*, 120–126. Atlantis Press, 2021.