

Penggunaan Media Pembelajaran Edu-Tv Berbasis Kearifan Lokal Ngalun Aik di Sekolah Dasar

Donna Boedi Maritasari^{1*}, Intan Naluri²

¹ Universitas Hamzanwadi ; donna-bm@hamzanwadi.ac.id

² Universitas Hamzanwadi ; intannaluri1221@gmail.com

* Penulis Korespondensi: donna-bm@hamzanwadi.ac.id

Abstrak:

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga perlu menghubungkan pengetahuan dengan lingkungan sosial, alam, dan budaya peserta didik. Proposal penelitian ini berangkat dari kondisi pembelajaran kelas V SD Negeri 2 Aik Dewa yang masih didominasi buku teks, penggunaan media yang terbatas, pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, serta belum terintegrasinya kearifan lokal Ngalun Aik ke dalam materi IPAS Bab 7 “Daerahku Kebanggaanku”. Artikel ini bertujuan menyusun landasan konseptual dan rancangan pengembangan media Edu-TV berbasis kearifan lokal Ngalun Aik untuk mendukung literasi budaya dan hasil belajar IPAS. Tinjauan pustaka memadukan konsep media audiovisual, kearifan lokal, tradisi Ngalun Aik, literasi budaya, hasil belajar, dan karakteristik pembelajaran IPAS. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia, video animasi, dan bahan ajar berbasis kearifan lokal berpotensi meningkatkan keterlibatan, literasi, dan hasil belajar peserta didik, tetapi pengembangan Edu-TV yang secara khusus mengangkat Ngalun Aik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar masih terbatas. Penelitian yang diusulkan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek uji coba direncanakan satu praktisi pembelajaran IPAS dan 20 peserta didik kelas V SD Negeri 2 Aik Dewa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, angket respons, angket literasi budaya, dan tes hasil belajar IPAS, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Secara konseptual, media yang menghubungkan materi IPAS dengan tradisi yang dekat dengan kehidupan peserta didik diharapkan menjadi sumber belajar yang kontekstual, menarik, dan mendukung pelestarian budaya lokal.

Kata Kunci: Edu-TV; kearifan lokal; Ngalun Aik.

1. Pendahuluan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merupakan bagian penting dalam membentuk kemampuan akademik sekaligus kemampuan sosial, kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah peserta didik. Proses belajar tidak dapat dilepaskan dari budaya karena lingkungan sosial ikut membentuk cara peserta didik memahami informasi, bersikap, dan berinteraksi. Pendidikan dasar karena itu tidak cukup hanya menyampaikan materi, tetapi perlu memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan peserta didik sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat digunakan dalam konteks nyata (Andayani & Madani, 2023; Darsyah, 2023).

Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peluang besar untuk menghubungkan konsep dengan lingkungan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengkaji fenomena alam, kehidupan manusia, serta hubungan manusia dengan lingkungan sosialnya. Karakter tersebut menjadikan IPAS relevan untuk dikembangkan melalui pengalaman belajar yang dekat dengan lingkungan peserta didik, termasuk lingkungan budaya dan kearifan lokal (Meylovita & Julianto, 2023; Mukti et al., 2022).

Perkembangan teknologi digital juga menuntut guru untuk memperluas bentuk sumber dan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Media audiovisual mempunyai kelebihan karena menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga informasi yang bersifat abstrak dapat disajikan lebih konkret. Dalam konteks sekolah dasar, pemanfaatan media digital dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif (Abdul K. & Rizal N., 2024; Alti et al., 2022).

Media Edu-TV dalam proposal ini diposisikan sebagai media audiovisual yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, suara, video, navigasi, dan evaluasi interaktif. Media dirancang untuk pembelajaran IPAS kelas V Bab 7 “Daerahku Kebanggaanku”, khususnya materi warisan budaya. Produk mengangkat tradisi Ngalun Aik sebagai kearifan lokal Desa Aik Dewa, sehingga materi tidak berhenti pada pengenalan budaya secara umum, tetapi diarahkan untuk menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman dan lingkungan peserta didik.

Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, kebijaksanaan, dan praktik yang tumbuh dalam masyarakat serta diwariskan antargenerasi. Kearifan lokal dapat menjadi identitas suatu komunitas sekaligus pedoman dalam hubungan sosial dan pengelolaan lingkungan (Heronimus D., 2017; Njatrijani, 2018; Widiatmaka, 2022). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membuat materi lebih relevan dengan kehidupan peserta didik dan pada saat yang sama menjadi salah satu bentuk penguatan identitas budaya (Rahmawati, 2021).

Ngalun Aik merupakan ritual adat masyarakat Sasak di Desa Aik Dewa, Lombok Timur, yang dimaknai sebagai “merayu air”. Tradisi ini berkaitan dengan permohonan kelancaran sumber mata air, terutama pada musim kemarau, serta mencerminkan hubungan masyarakat dengan alam, nilai religius, gotong royong, konservasi sumber daya air, tanggung jawab, solidaritas, dan pelestarian budaya. Kajian Subhani et al. (2024) menunjukkan bahwa tradisi Ngalun Aik mengandung nilai edukasi konservasi mata air yang relevan untuk dikaitkan dengan pendidikan.

Permasalahan empiris yang menjadi dasar pengembangan diperoleh dari observasi pada 8 April 2026 di SD Negeri 2 Aik Dewa. Pembelajaran kelas V masih cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber utama. Penggunaan metode dan media belum bervariasi, pembelajaran cenderung berpusat pada guru, dan peserta didik terlihat lebih pasif. Materi IPAS Bab 7 “Daerahku Kebanggaanku” juga belum mengaitkan warisan budaya dengan budaya lokal Desa Aik Dewa, padahal lingkungan peserta didik memiliki tradisi Ngalun Aik yang dapat dijadikan sumber belajar. Sekolah telah memiliki sarana seperti smart TV, LCD, dan sound system, tetapi pemanfaatannya belum optimal karena antara lain keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam mengembangkan media digital.

Masalah tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi lingkungan budaya peserta didik dan sumber belajar yang digunakan di kelas. Buku teks yang bersifat umum belum sepenuhnya menghadirkan budaya lokal yang dekat dengan peserta didik. Akibatnya, pembelajaran berpotensi kurang kontekstual dan belum maksimal dalam menumbuhkan pengenalan, penghargaan, kebanggaan, serta kesadaran untuk melestarikan budaya lokal.

Penelitian terdahulu telah memperlihatkan potensi media berbasis kearifan lokal. Nasution et al. (2025) mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sumatra Utara dengan model ADDIE dan melaporkan validitas di atas 87% serta peningkatan literasi digital. Widiana dan Wati (2024) mengembangkan media literasi berbasis kearifan lokal dalam bentuk video animasi Powtoon dan melaporkan validitas di atas 92% serta peningkatan hasil belajar. Anengsih et al. (2025) mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal menggunakan flipbook, dengan respons siswa 91% dan N-gain literasi budaya sebesar 76,4%. Temuan tersebut memperkuat alasan bahwa pengembangan media yang mengintegrasikan budaya lokal dapat menjadi alternatif pembelajaran yang kontekstual.

Namun, penelitian sebelumnya memiliki ruang pengembangan lebih lanjut. Media yang dikembangkan masih berupa multimedia interaktif, video animasi, atau flipbook, sedangkan proposal ini secara khusus menawarkan Edu-TV berbasis tayangan audiovisual. Selain itu, penelitian terdahulu belum secara khusus mengangkat tradisi Ngalun Aik di Desa Aik Dewa sebagai konten utama pembelajaran IPAS sekaligus mengarahkan pengukuran pada literasi budaya dan hasil belajar IPAS. Celah tersebut menjadi dasar kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan kondisi tersebut, artikel proposal ini menyusun landasan teoritis, sintesis penelitian terkait, kerangka konseptual, dan rancangan metode pengembangan Edu-TV berbasis kearifan lokal Ngalun Aik. Produk yang dirancang menggunakan Canva untuk desain, CapCut untuk pengolahan video, dan Quizizz sebagai bagian evaluasi interaktif. Media direncanakan dapat digunakan melalui laptop, LCD proyektor, smart TV, dan smartphone. Dengan pendekatan tersebut, penelitian diharapkan berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran IPAS yang kontekstual sekaligus mendukung penguatan literasi budaya peserta didik.

2. Tinjauan Pustaka / Penelitian Terkait

2.1 Media Pembelajaran Edu-TV

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Pemanfaatan media membantu menjelaskan materi, meningkatkan interaksi, dan memberi peluang kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Nadzif et al., 2022; Alti et al., 2022).

Edu-TV dalam penelitian ini merupakan media audiovisual yang memadukan gambar, teks, suara, animasi, video, navigasi, dan evaluasi interaktif dalam satu paket pembelajaran. Karakter audiovisual dipilih karena memungkinkan peserta didik melihat sekaligus mendengar informasi. Media dirancang dengan tampilan yang dekat dengan lingkungan siswa dan mengangkat tradisi Ngalun Aik sebagai konteks budaya.

Produk dirancang menggunakan Canva, CapCut, dan Quizizz. Canva digunakan untuk menyusun desain dan tampilan interaktif; CapCut digunakan untuk mengolah video dan menambahkan narasi; sedangkan Quizizz digunakan untuk menyusun evaluasi daring yang terhubung dengan media. Struktur media meliputi petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, aktivitas pembuka, pertanyaan pemantik, materi, video sejarah Ngalun Aik, kuis, daftar pustaka, dan profil pengembang.

2.2 Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar

Kearifan lokal dapat dipahami sebagai pengetahuan dan kebijaksanaan yang tumbuh, diterima, dijalankan, serta diwariskan dalam suatu komunitas. Kearifan tersebut dapat berfungsi sebagai identitas budaya sekaligus pedoman dalam menghadapi persoalan sosial dan lingkungan. Dalam pendidikan, kearifan lokal dapat digunakan sebagai konteks pembelajaran agar materi lebih dekat dengan pengalaman peserta didik (Njatrijani, 2018; Widiatmaka, 2022).

Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan memuat berbagai objek pemajuan kebudayaan, termasuk tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional. Proposal ini memfokuskan kearifan lokal pada adat istiadat atau ritual adat, yaitu Ngalun Aik.

2.3 Tradisi Ngalun Aik

Ngalun Aik merupakan ritual adat masyarakat Desa Aik Dewa, Kecamatan Pringgasela, Kabupaten Lombok Timur. Istilah ngalun berarti merayu atau membujuk, sedangkan aik berarti air. Tradisi ini berkaitan dengan kondisi musim kemarau atau menurunnya debit mata air dan menjadi bentuk ikhtiar masyarakat untuk memohon keberkahan dan kelancaran sumber air. Dalam kajian lokal yang digunakan pada proposal, tradisi ini juga dikaitkan dengan legenda Putri Gondang dan selebung aik.

Nilai edukatif Ngalun Aik mencakup kepedulian terhadap lingkungan, konservasi sumber daya alam, religiusitas, gotong royong, pelestarian budaya, tanggung jawab, kebersamaan, dan solidaritas sosial. Nilai-nilai tersebut mempunyai hubungan dengan tujuan pembelajaran IPAS karena peserta didik dapat mempelajari lingkungan, pemanfaatan sumber daya air, kehidupan sosial, serta keberagaman budaya melalui satu konteks lokal yang nyata (Subhani et al., 2024).

Rangkaian Ngalun Aik dalam proposal meliputi persiapan pelaksanaan, pembersihan lokasi, persiapan air, penggunaan busana adat, pendekatan spiritual, pelaksanaan ritual, penyampaian doa dan permohonan, penggunaan air, penutupan dan penyimpanan, serta pelestarian dan pembaruan. Informasi tersebut menjadi bahan yang dipilih dan disederhanakan secara pedagogis dalam media agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2.4 Literasi Budaya

Literasi tidak hanya berarti kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan mengakses, memahami, mengolah, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran, literasi membantu peserta didik menghubungkan informasi dengan pengalaman dan konteks kehidupan mereka (Pratiwi & Asyarotin, 2019; Suherli et al., 2021).

Literasi budaya berkaitan dengan kemampuan memahami dan bersikap terhadap kebudayaan sebagai bagian dari identitas. Penguatan literasi budaya pada sekolah dasar penting karena peserta didik berada pada tahap pembentukan pengetahuan, sikap, dan kebiasaan sosial. Melalui pembelajaran berbasis budaya lokal, peserta didik dapat mengenal budaya, memahami nilai yang terkandung di dalamnya, menghargai keberagaman, merasa bangga terhadap budaya daerah, dan memiliki kesadaran untuk ikut melestarikannya (Saryono, 2022; Anengsih et al., 2025).

Indikator literasi budaya yang digunakan dalam proposal meliputi: (1) pemahaman terhadap budaya lokal, terutama pengetahuan mengenai tradisi Ngalun Aik; (2) sikap menghargai dan bangga terhadap kearifan lokal; (3) kemampuan mengidentifikasi nilai budaya yang terkandung dalam tradisi; dan (4) kesadaran untuk ikut menjaga dan melestarikan budaya. Indikator tersebut diterjemahkan ke dalam angket literasi budaya yang sesuai dengan konteks peserta didik.

2.5 Hasil Belajar dan Pembelajaran IPAS

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pengalaman belajar dan dapat mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam penelitian pengembangan ini, hasil belajar IPAS terutama dilihat melalui pencapaian kognitif peserta didik setelah mempelajari materi yang disajikan dalam media (Sudjana, 2017).

IPAS pada sekolah dasar menggabungkan kajian tentang fenomena alam dan sosial. Pembelajaran IPAS diarahkan agar peserta didik memahami lingkungan, mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan alam dan sosial. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS memiliki ruang yang kuat untuk menggunakan konteks budaya dan lingkungan lokal sebagai sumber belajar (Meylovina & Julianto, 2023; Mukti et al., 2022).

Dalam proposal ini, materi yang digunakan adalah Bab 7 “Daerahku Kebanggaanku”, khususnya topik warisan budaya. Capaian yang menjadi dasar adalah pengenalan keragaman budaya nasional dalam konteks kebhinekaan, sedangkan tujuan pembelajaran Topik A diarahkan pada mengenal warisan budaya dan memahami sejarahnya untuk kemudian mengaitkannya dengan kehidupan saat ini. Integrasi Ngalun Aik memungkinkan tujuan tersebut dikaitkan langsung dengan budaya yang berada di sekitar peserta didik.

Faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik. Faktor internal antara lain motivasi, minat, kondisi fisik, kemampuan intelektual, sikap, dan perhatian. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga dan sekolah, metode pembelajaran, media, serta sarana prasarana (Slameto, 2021). Karena media merupakan salah satu faktor eksternal pembelajaran, pengembangan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu strategi yang relevan

2.6 Karakteristik Peserta Didik dan Kontekstualisasi Media

Penelitian	Media	Pendekatan	Fokus/Hasil	Perbedaan dengan proposal
Nasution et al. (2025)	Multimedia interaktif	R&D–ADDIE	Berbasis kearifan lokal Sumatra Utara; validitas >87%; literasi digital meningkat	Proposal menggunakan Edu-TV, konteks Ngalun Aik, dan fokus literasi budaya serta hasil belajar IPAS
Widiana & Wati (2024)	Video animasi Powtoon	R&D–ADDIE	Berbasis kearifan lokal; validitas >92%; hasil belajar meningkat	Proposal mengembangkan paket Edu-TV dengan integrasi video, navigasi, dan Quizizz
Anengsih et al. (2025)	Flipbook	R&D–ADDIE	Berbasis kearifan lokal; respons 91%; N-gain literasi budaya 76,4%	Proposal menggunakan audiovisual Edu-TV dan tradisi Ngalun Aik sebagai konteks lokal
Subhani et al. (2024)	Kajian tradisi	Kajian nilai edukasi	Mengidentifikasi nilai edukasi konservasi mata air dalam Ngalun Aik	Proposal mengubah temuan budaya menjadi konten media pembelajaran IPAS
Proposal ini	Edu-TV audiovisual + Quizizz	R&D–ADDIE	Mengintegrasikan IPAS, Ngalun Aik, literasi budaya, dan hasil belajar	Kebaruan pada konteks budaya, bentuk media, dan kombinasi fokus hasil

Peserta didik kelas V sekolah dasar pada umumnya masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan dapat diamati. Hasil observasi pada kelas V SD Negeri 2 Aik Dewa menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons lebih cepat ketika materi disertai gambar atau objek nyata, memiliki rasa ingin tahu terhadap objek baru, cukup antusias dalam kegiatan kelompok, dan lebih tertarik pada aktivitas yang memuat unsur bermain. Kondisi tersebut mendukung penggunaan media audiovisual yang menghadirkan budaya lokal secara visual dan naratif.

Karena Ngalun Aik berada di lingkungan sosial peserta didik, pengintegrasian dapat mengurangi jarak antara materi buku dan pengalaman kehidupan sehari-hari. Peserta didik tidak hanya menerima informasi mengenai budaya sebagai pengetahuan yang jauh, tetapi dapat melihat budaya daerahnya sebagai sumber pengetahuan yang dapat dipelajari, dipahami, dan dihargai.

2.7 State of the Art, Kesenjangan, dan Kebaruan

State of the art menunjukkan bahwa media berbasis kearifan lokal telah banyak dikembangkan dengan model ADDIE dan cenderung memberikan hasil positif terhadap literasi atau hasil belajar. Meskipun demikian, terdapat ruang kebaruan pada tiga aspek. Pertama, bentuk produk diarahkan menjadi Edu-TV audiovisual yang menggabungkan materi, video, navigasi, dan evaluasi interaktif. Kedua, konten budaya secara spesifik berangkat dari Ngalun Aik di Desa Aik Dewa, sehingga sumber belajar benar-benar kontekstual bagi peserta didik setempat. Ketiga, efektivitas produk dirancang untuk dilihat secara bersamaan melalui respons peserta didik, perubahan literasi budaya, dan hasil belajar IPAS.

2.8 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual proposal dibangun dari hubungan antara masalah pembelajaran, kebutuhan media, karakteristik peserta didik, konteks budaya lokal, dan tujuan pembelajaran. Permasalahan berupa dominasi buku teks, keterbatasan variasi media, rendahnya kontekstualitas materi, dan belum dimanfaatkannya Ngalun Aik sebagai sumber belajar menjadi dasar pengembangan. Solusi yang ditawarkan adalah Edu-TV berbasis kearifan lokal yang mengintegrasikan materi IPAS dengan Ngalun Aik. Media dirancang menggunakan prinsip audiovisual dan interaktif agar peserta didik dapat melihat, mendengar, membaca, menjawab pertanyaan, dan menghubungkan materi dengan lingkungan mereka. Secara konseptual, peningkatan relevansi dan daya tarik pembelajaran diharapkan mendukung pemahaman IPAS serta penguatan literasi budaya.

Alur konseptual: Permasalahan pembelajaran → Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik → Integrasi materi IPAS dengan Ngalun Aik → Perancangan Edu-TV → Validasi dan revisi → Uji coba lapangan → Pengukuran respons, literasi budaya, dan hasil belajar → Produk media pembelajaran yang layak dan kontekstual.

3. Metode Penelitian

3.1. Jenis dan Model Pengembangan

Penelitian yang diusulkan menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu pendekatan yang diarahkan untuk menghasilkan dan menguji suatu produk pendidikan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Edu-TV berbasis kearifan lokal Ngalun Aik untuk pembelajaran IPAS kelas V. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Danuri & Maisaroh, 2021; Sugiyono, 2022). Pemilihan ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan memungkinkan evaluasi dilakukan secara berkelanjutan.

3.2. Format Komponen Matematis

Analyze (Analisis). Analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pengembangan. Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi IPAS Bab 7 “Daerahku Kebanggaanku”. Analisis peserta didik dilakukan melalui observasi karakteristik dan kebutuhan belajar. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara mengenai media, fasilitas, kendala guru, serta kebutuhan integrasi budaya lokal.

Design (Perancangan). Menyusun konsep dan struktur Edu-TV, memilih materi, menentukan tujuan dan indikator, menyusun naskah, memilih gambar, teks, animasi, suara, dan video, serta merancang navigasi. Pada tahap ini juga disusun soal evaluasi melalui Quizizz, lembar validasi ahli media dan materi, angket respons peserta didik, angket literasi budaya, dan tes hasil belajar IPAS.

Development (Pengembangan). Merealisasikan rancangan menjadi produk. Canva digunakan untuk desain, CapCut untuk pengolahan video dan narasi, serta Quizizz untuk evaluasi interaktif. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media/tampilan. Masukan validator digunakan sebagai dasar revisi sebelum uji coba.

Implementation (Implementasi). Produk yang telah dinyatakan layak diterapkan pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Aik Dewa. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Edu-TV berbasis Ngalun Aik. Setelah pembelajaran, peserta didik mengisi angket respons dan mengikuti pengukuran yang telah dirancang untuk melihat literasi budaya serta hasil belajar.

Evaluation (Evaluasi). Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap dan secara akhir setelah implementasi. Evaluasi digunakan untuk menilai kualitas produk, mengidentifikasi kekurangan, menindaklanjuti saran validator dan pengguna, serta menentukan revisi produk agar sesuai dengan tujuan pengembangan.

3.3 Desain dan Subjek Uji Coba

Uji coba direncanakan dilaksanakan pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Aik Dewa dengan materi warisan budaya pada Bab 7 “Daerahku Kebanggaanku”. Subjek uji coba terdiri atas satu orang praktisi pembelajaran IPAS dan 20 peserta didik kelas V. Uji coba bertujuan mengetahui kelayakan dan keterterapan media serta perubahan literasi budaya dan hasil belajar setelah penggunaan media.

Rancangan pengukuran untuk literasi budaya dan hasil belajar menggunakan pola sebelum dan sesudah pembelajaran (pretest–posttest). Data sebelum penggunaan media menjadi gambaran awal, sedangkan data sesudah penggunaan media digunakan untuk melihat perubahan pencapaian. Selain itu, respons peserta didik dikumpulkan setelah pembelajaran untuk mengetahui penerimaan dan pengalaman mereka terhadap media.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dirancang menggunakan observasi, wawancara, dan angket/tes.

Observasi: digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, penggunaan media, fasilitas, dan kebutuhan pengembangan. **Wawancara:** digunakan pada tahap analisis untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi, kemampuan guru dalam mengembangkan media, dan kebutuhan media berbasis kearifan lokal. **Lembar validasi ahli media/tampilan:** menilai kualitas media, tata letak, suara, keterbacaan teks, kesesuaian karakteristik siswa, tampilan, sasaran, topik, tujuan, dan manfaat media. **Lembar validasi ahli materi:** menilai kelengkapan, keluasan, kedalaman, keakuratan konsep, definisi, fakta/data, ilustrasi, video, istilah, kemampuan mendorong rasa ingin tahu, pencantuman kearifan lokal, dan keakuratan data. **Angket respons peserta didik:** mengukur kesenangan, kemudahan memahami materi, keterbacaan gambar dan teks, keaktifan, semangat, rasa ingin tahu, ketertarikan, dan kemudahan mengenal budaya Aik Dewa melalui media. **Angket literasi budaya:** mengukur pemahaman budaya, sikap menghargai dan bangga, kemampuan mengidentifikasi nilai budaya, serta kesadaran untuk ikut melestarikan budaya. **Tes hasil belajar IPAS:** mengukur pemahaman lingkungan, kemampuan mengaitkan Ngalun Aik dengan lingkungan, dan kemampuan menganalisis manfaat budaya. Instrumen memuat butir pilihan ganda pada level kognitif C2, C3, dan C4.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari komentar, kritik, dan saran validator serta catatan selama proses pengembangan. Data tersebut digunakan untuk menentukan bagian produk yang perlu direvisi.

Data kuantitatif berasal dari skor validasi ahli, angket respons peserta didik, angket literasi budaya, dan tes hasil belajar. Skor angket menggunakan skala Likert. Penilaian validasi menggunakan skala lima dengan kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Skor aktual dikonversi ke kategori berdasarkan acuan penilaian yang digunakan dalam proposal.

Untuk melihat peningkatan literasi budaya dan hasil belajar, skor pretest dan posttest dibandingkan. Peningkatan dapat dihitung menggunakan N-gain dengan rumus $g = (\text{posttest} - \text{pretest}) / (\text{skor maksimum} - \text{pretest})$. Nilai N-gain kemudian

diinterpretasikan untuk menentukan tingkat peningkatan. Dalam rancangan penelitian ini, analisis N-gain digunakan sebagai informasi pendukung untuk menilai perubahan kemampuan setelah penggunaan Edu-TV.

Keefektifan media ditafsirkan dengan mempertimbangkan ketercapaian beberapa indikator secara terpadu, yaitu kelayakan hasil validasi ahli, respons positif peserta didik, peningkatan literasi budaya, dan peningkatan hasil belajar IPAS. Dengan demikian, penilaian produk tidak hanya didasarkan pada daya tarik tampilan, tetapi juga pada kesesuaian materi, keterterapan, dan potensi kontribusinya terhadap tujuan pembelajaran.

3.6 Rancangan Produk

Produk akhir yang dirancang berupa media Edu-TV untuk IPAS kelas V dengan tema “Daerahku Kebanggaanku”. Media memuat konteks Ngalun Aik sebagai warisan budaya lokal Desa Aik Dewa. Produk dirancang dengan tampilan pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, aktivitas bernyanyi, pertanyaan pemantik, materi, video sejarah Ngalun Aik, kuis, daftar pustaka, profil penulis, dan ucapan terima kasih. Produk dapat digunakan melalui laptop, LCD proyektor, smart TV, dan smartphone, sehingga dapat berfungsi sebagai media pendamping buku ajar.

4. Hasil dan Pembahasan

Daftar Pustaka

- Abdul K., & Rizal N. (2024). Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam keberhasilan proses belajar mengajar. 2(1).
- Alti, R. M., dkk. (2022). Media pembelajaran. [Metadata lengkap mengikuti daftar pustaka skripsi].
- Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan.
- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran penilaian pembelajaran dalam meningkatkan prestasi siswa di pendidikan dasar, 9(2), 924–930. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Choiroh, M. (2021). Evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis media e-learning, 3(1), 41–47.
- Darsyah, S. (2023). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(2), 857–861.
- Danuri, & Maisaroh. (2021). [Rujukan model ADDIE yang digunakan dalam skripsi].
- Heronimus, D. (2017). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah, 01(02), 128–135.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil pelajar Pancasila sebagai upaya mewujudkan karakter bangsa, 6(1), 1224–1238.
- Marinu, W. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan, 9, 1220–1230.
- Maritasari, D. B. (2023). Pemanfaatan aplikasi berbasis Android untuk pembuatan produk multimedia pembelajaran di MA Ridlol Walidain Batu Bangka. Dedikasi PKM, 4(3), 451–458. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v4i3>
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. Jurnal Pendidikan Islam AlAffan, 4(1), 84–91.
- Mukti, H., Suastra, I. W., & Aryana, I. B. P. (2022). Integrasi etnosains dalam pembelajaran IPA. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(2), 356–362.
- Nasution, R. F., Hasugian, P. S., & Ritonga, M. U. (2025). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal Sumatra Utara untuk meningkatkan literasi digital tingkat sekolah dasar.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Kota Semarang. Gema Keadilan, 5(September), 16–31.

- Pratiwi, C. P., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Pengaruh literasi membaca terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Putri, A., Ulfa, A. Z., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Analisis peran media digital untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 04(03), 78–84.
- Rahmawati, D. (2021). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan relevansi pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 45–53.
- Resita, A., & Qomaruzzaman, B. (2023). Kajian antropologis atas makna tradisi ritual 14 Mulud di Kampung Adat Dukuh, Cikelet, Garut, 3(1), 131–142.
- Rizqi, S. H., Ikhsani, H., Falaq, Y., & tim. (2023). Makna dan nilai kultural tradisi Buka Luwur Sunan Kudus dalam perspektif interaksionisme simbolik, 7, 30376–30379.
- Slameto. (2021). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Subhani, A., Hadi, M. S., Agustina, S., Murdi, L., & Haerudin. (2024). Eksplorasi nilai-nilai edukasi konservasi mata air pada tradisi Ngalun Aik di Lombok Timur. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan*, 10(2), 297–312.
- Sudjana, N. (2017). [Rujukan konsep hasil belajar yang digunakan dalam skripsi].
- Suherli, dkk. (2021). [Rujukan konsep literasi yang digunakan dalam skripsi].
- Turmudli, T., dkk. (2024). Peran media televisi edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *International Journal of Humanities, Education and Social Sciences*, 3(5), 5901–5915.
- Widiana, I. W., & Wati, L. S. W. (2024). Media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik.
- Widiatmaka, P. (2022). Strategi menjaga eksistensi kearifan lokal sebagai identitas nasional di era disrupsi. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 2(2), 136–148.