

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE MEDIA WITH LOCAL WISDOM CONTENT ON THE INTRODUCTION OF REGIONAL MUSICAL INSTRUMENTS FOR PURWOREJO ELEMENTARY SCHOOLS

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PENGENALAN ALAT MUSIK DAERAH UNTUK SEKOLAH DASAR PURWOREJO

Muflikhul Khaq^{1*}, Prasita Puspita Sari², Rintis Rizkia Pangestika³

¹²³Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo

*Corresponding Author: muflikhul.khaq@umpwr.ac.id

Naskah diterima: September; direvisi: Oktober; disetujui: Desember

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility and produce a product in the form of android-based interactive media containing lokal wisdom in the introduction to regional musical instruments for elementary schools using the RnD (research and development) method. While in the development stage using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The subjects used in this study were two lecturers from the Muhammadiyah University of Purworejo as validators of media experts and material experts. Data collection techniques using interviews, questionnaires, observation, and documentation. The instrument in this study is the validation sheet of media and material experts. Data analysis uses a Likert scale to determine the quality of the Android-based interactive media product containing lokal wisdom that was developed. The results of the feasibility of android-based interactive media containing lokal wisdom from media experts get a score of 4.48 and material experts get a score of 4.54. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the development of android-based interactive media containing lokal wisdom has the "very good" criteria. Then, it can be suitable for use in elementary schools Purworejo.

Keywords: *Interactive media; Lokal Wisdom*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah untuk Sekolah Dasar Purworejo sesuai dengan prosedur metode RnD (*research and development*). Sedangkan dalam tahap pengembangan mengadopsi model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 dosen dari Universitas Muhammadiyah Purworejo sebagai validator ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli media

dan materi. Analisis data menggunakan skala likert untuk menentukan kualitas produk media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal yang dikembangkan. Adapun hasil kelayakan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal dari ahli media mendapatkan skor 4,69 dan ahli materi mendapatkan skor 4,67. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dalam pengembangan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal masuk dalam kriteria “sangat baik” sehingga layak digunakan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar Purworejo.

Kata Kunci: *Media Interaktif; Kearifan Lokal.*

PENDAHULUAN

Era *society 5.0* yang di usung oleh Jepang saat ini menjadi tolak ukur untuk memajukan peradaban manusia. Tidak sedikit negara yang mulai mengadopsi konsep *society 5.0* karena mulai merasa bahwa anak muda hari ini telah larut diperbudak oleh kemajuan teknologi, tidak terkecuali negara Indonesia. Kendati demikian, pemerintah telah melakukan upaya yang sangat signifikan. Adanya kurikulum merdeka belajar membuat pendidik harus berinovasi untuk memaksimalkan proses pembelajaran di dalam kelas menggunakan teknologi. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu upaya untuk memajukan peradaban manusia di Indonesia dapat diwujudkan melalui mengoptimalkan Pendidikan. Hal ini sesuai dengan anggapan Nugraha (2020) bahwa cara menumbuhkan kualitas pendidikan memerlukan banyak solusi, adapun beberapa solusi yang dapat diimplementasikan yaitu meningkatkan kurikulum yang berbasis pada kearifan lokal, inovasi pembelajaran yang disesuaikan dengan sarana prasarana pada satuan pendidikan sehingga terwujud kegiatan pembelajaran yang optimal.

Aktivitas pembelajaran di Indonesia mulai dirombak dengan mengadopsi kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar. Kendati demikian kurikulum baru yang telah ditetapkan belum diterapkan oleh semua lembaga pendidikan. Sekolah diberikan kebebasan untuk memilih 3 kurikulum yaitu kurikulum 13, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka belajar untuk dapat diadopsi ke dalam proses pembelajaran. Ketetapan Kemendikbud dalam memberikan kebebasan kepada sekolah untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kesiapan sekolah berimbas juga pada beberapa Sekolah Dasar di daerah Purworejo Jawa Tengah. Tidak sedikit Sekolah Dasar di Purworejo masih banyak memilih untuk menggunakan kurikulum 13 sebagai pedoman pembelajaran di sekolah, hal ini dikarenakan banyak pihak sekolah mengaku belum siap secara keseluruhan untuk mengadopsi kurikulum merdeka belajar. Menurut Sari, et al (2021) Kurikulum 2013 berisi pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu yang dapat memberikan pengetahuan bermakna kepada peserta didik dengan menggunakan tema dalam menautkan materi satu dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini sesuai anggapan Rusman (2017) yang berpendapat bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran terpadu dengan pendekatan tematik yang memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik terdiri dari beberapa muatan pembelajaran diantaranya Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP. Selain memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik, pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan pendidikan karakter, dan pengenalan kearifan lokal sehingga membentuk kepribadian anak peserta didik menjadi berkarakter dan mencintai kearifan lokal daerah masing-masing.

Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak ragam budaya. Kendati demikian tidak sedikit anak peserta didik Sekolah Dasar bahkan tidak mengenali kearifan lokal bangsa

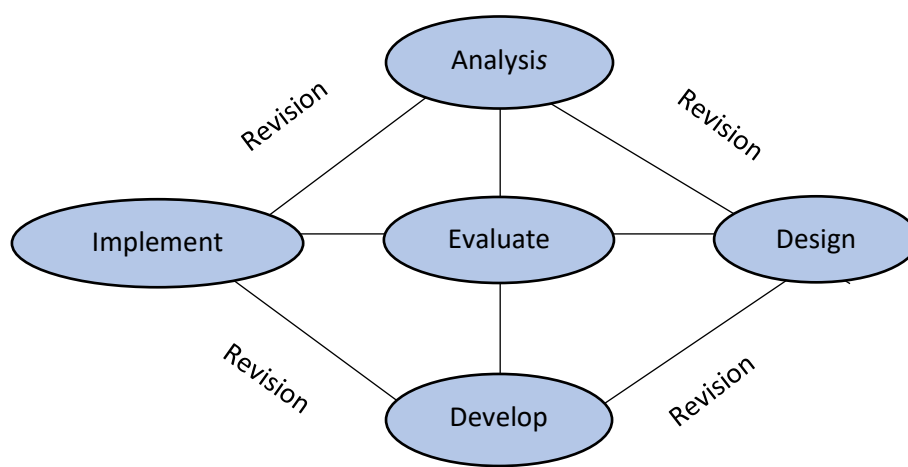
Indonesia. Perkembangan teknologi justru menjauhkan anak peserta didik dengan kearifan lokal bangsa Indonesia. Oleh karenanya dalam proses pembelajaran pendidik dituntut untuk tidak hanya membangun karakter peserta didik saja namun dapat mengkolaborasikan nilai-nilai kearifan lokal yang telah menjadi ciri khas kepribadian bangsa ke dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh Darmadi (2018) bahwa "*Lokal wisdom is part of the culture of the community and is inseparable from the language of the community itself. Lokal knowledge is usually communicated verbally*", kearifan lokal merupakan bagian dari budaya masyarakat dan tidak terlepas dari masyarakat itu sendiri, pengetahuan terkait kearifan lokal dapat dikomunikasikan secara verbal. Pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar pendidik dapat mengimplementasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran tematik melalui inovasi pengembangan media pembelajaran yang diterapkan ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru Sekolah Dasar dalam rangkaian acara Forum Komunikasi Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah/MI se-Kabupaten Purworejo pada tanggal 12 Maret 2021 telah ditemukan beberapa kendala. Adapun kendala tersebut meliputi; 1) sesuai dengan surat edaran Dinas Pendidikan, Kepemudaan dan Olahraga Purworejo nomor 425/1649/2020 pada tanggal 20 Agustus 2020, sepanjang wabah covid-19 kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan mulai mengedepan teknologi, kendati demikian para guru kurang optimal dalam menerapkan teknologi, hal ini dipicu oleh kemampuan guru dalam inovasi mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital; 2) anak peserta didik Sekolah Dasar di Purworejo sudah dapat menggunakan *handphone* pada saat pembelajaran daring berlangsung, kendati demikian media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran daring hanya terpaku pada aplikasi *zoom*, hal ini dipicu oleh kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* yang dapat di akses oleh peserta didik melalui *handphone* yang dimiliki; 3) pada proses pembelajaran daring pendidikan karakter dan pengenalan kearifan lokal tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya, hal ini dikarenakan pembelajaran daring yang diterapkan oleh guru bersifat satu arah menggunakan aplikasi *zoom* sehingga tidak memuat nilai-nilai kearifan lokal.

Mengacu pada persoalan di atas maka salah satu solusi yang dapat ditawarkan guna mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah. Hal ini sesuai dengan anggapan Kim & Lee (2016) bahwa "*Since young children are more familiar with images than alphabetic text, more diverse media such as animated images will help children understand complex words more easily to support learning*" media pembelajaran yang beragam seperti gambar animasi akan membantu anak untuk dapat memahami kata-kata yang kompleks dengan lebih mudah sehingga media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu Sugiman (2019) menambahkan media pembelajaran juga memfasilitas peserta didik dalam belajar, seperti pendapat Suryatin & Sugiman (2019) "*Learning in Media as a means of improving the quality of learning may also serve as a tool to help students train their problem-solving skills and build their self-confidence personality*", media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran baik pendidik maupun peserta didik, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk melatih keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dan membangun kepribadian percaya diri dalam diri peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*). RnD merupakan model penelitian yang digunakan dalam membuat produk tertentu serta menguji keefektifannya (Sugiyono, 2019). RnD biasanya digunakan untuk penelitian dan pengembangan produk seperti media belajar. Model pengembangan yang diterapkan yaitu model ADDIE, yaitu sebuah konsep yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran “ADDIE “*ADDIE stands for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. ADDIE is a product development concept. Here we apply the ADDIE concept to build performance-based learning. Education for this ADDIE application the philosophy is thet deliberate learning should be student centric, innovative, genuine, and inspiring*” (Branch, 2009). Adapun langkah-langkah model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Model ADDIE

Waktu dan tempat penelitian dilaksanakan pada bulan 12 Maret 2021 pada rangkaian acara Forum Komunikasi Kepala Sekolah Muhammadiyah/MI se-Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo sebagai validator ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen kelayakan produk telah diisi oleh validator ahli media dan materi. Analisis data menggunakan data kuantitatif yaitu informasi validitas produk melalui pengisian angket oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian hasil analisis data yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dianalisis menggunakan skala *Likert* untuk menentukan kualitas produk yang dibuat. Adapun pedoman penilaian skor menurut Sugiyono (2019) dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Perhitungan nilai rata-rata dari data yang telah didapat menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : skor rata-rata

$\sum X$: jumlah skor

n : jumlah nilai (Sudjana, 2017)

Menentukan kriteria kelayakan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah menggunakan tabel berikut:

Tabel 2. Konversi Nilai

Rumus	Skor	Keterangan
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times s_{bi}$	> 4,2	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times s_{bi}$	> 3,4 – 4,2	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times s_{bi}$	> 2,6 – 3,4	Cukup
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times s_{bi}$	> 1,8 – 2,6	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times s_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

(Widoyoko, 2020)

Keterangan:

\bar{X}_i (rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

s_{bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = skor empiris

Penilaian kelayakan produk pengembangan media komik dalam penelitian dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran apabila menunjukkan skor minimal “3,4” dengan kategori “baik” dari validasi ahli media dan materi serta respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Research *and development* pada penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang diadopsi dari Branch tahun 2009. Adapun penjelasan terkait hasil penelitian berdasarkan tahap pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)

Kegiatan awal adalah menganalisis dan menyelidiki semua informasi sesuai dengan kebutuhan produk media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah untuk Sekolah Dasar Purworejo yang akan dikembangkan. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi, wawancara kepada beberapa guru pada acara Forum Komunikasi Kepala Sekolah Muhammadiyah/MI se-Kabupaten Purworejo untuk mengetahui permasalahan yang muncul dan memperoleh informasi tentang kebutuhan pendidik atau peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan. Adapun beberapa kebutuhan tersebut meliputi: 1) Pendidik membutuhkan media pembelajaran berbasis digital agar dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran daring maupun luring dilaksanakan. Sejauh ini pembelajaran daring bersifat satu arah menggunakan aplikasi *zoom* sehingga penerapan pendidikan karakter dan nilai kearifan lokal tidak dapat berjalan secara optimal. Kendati demikian tidak sedikit pendidik merasa bahwa kemampuan pendidik dalam

mengembangkan media pembelajaran berbasis digital atau *android* masih terbatas, pendidik Sekolah Dasar di Purworejo Jawa Tengah merasa membutuhkan semacam pelatihan dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis digital, terlebih media pembelajaran digital yang dapat di akses melalui *handphone android*. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut maka pada penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran materi pengenalan alat musik daerah; 2) Analisis materi adalah menentukan materi yang dipakai sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah. Sejauh pengamatan materi subtema 3 dalam buku siswa penerbit Eksis, materi yang disampaikan antara lain: Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, IPA, IPS, dan Seni Budaya. Fokus utama materi yang diadopsi ke dalam media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal adalah pada materi pengenalan alat musik daerah yang terdapat pada mata pelajaran SBdP tematik; 3) Analisis media dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran apa saja yang sudah digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran daring maupun luring. Kemudian kegiatan analisis media dilanjutkan dengan wawancara terkait media pembelajaran apa yang diinginkan pendidik maupun peserta didik agar proses pembelajaran pada materi pengenalan alat musik daerah dapat berjalan dengan optimal.

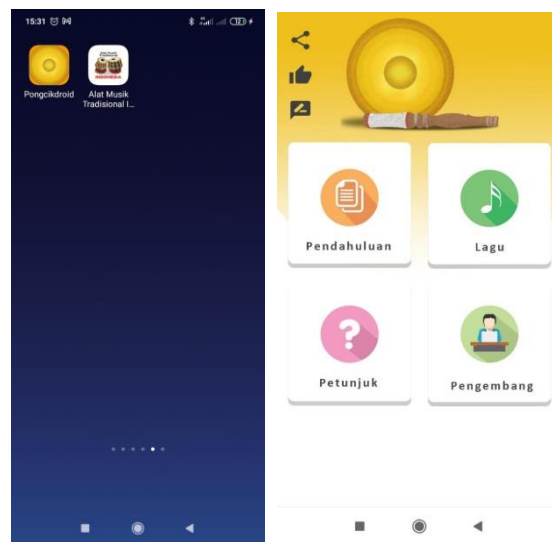
2. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan produk, kegiatan dilaksanakan dengan merancang konsep dasar produk secara detail. Adapun tahapan perancangan produk meliputi: 1) Membuat struktur komponen dasar produk media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal (*prototype*). Pada tahap ini peneliti memetakan materi apa saja terkait dengan pengenalan alat musik daerah yang disesuaikan dengan materi SBdP di Sekolah Dasar. Selanjutnya peneliti memetakan point apa saja yang harus dimasukkan ke dalam media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal seperti pendahuluan, petunjuk penggunaan, materi pengenalan alat musik daerah, dan yang terakhir adalah profil pengembang; 2) Mengumpulkan data terkait materi yang dapat diadopsi ke dalam media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah. Adapun media interaktif berbasis *android* yang akan dikembangkan mengadopsi berbagai referensi, antara lain buku guru dan buku siswa revisi kurikulum 2013 edisi 2017 tema 8 subtema 3. Kemudian gambar alat musik beserta deskripsi gambar diadopsi dari *website* internet kemudian dimasukkan ke dalam materi pengenalan alat musik yang dikembangkan, Adapun gambar dan deskripsi alat musik tersebut meliputi: angklung, sasando, gamelan, kulintang, kendang, tifa, saluang, gong, rebab, gendang melayu, tebangan, genggong, kompong, dan jengglong; 3) Menentukan jenis instrumen yang dibutuhkan untuk menentukan kelayak produk yang telah dikembangkan. Instrumen yang dipakai dalam mengukur kelayakan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah pada penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skala Likert 5. Kuesioner ini dibuat dan ditujukan untuk validator ahli media yang memuat 2 aspek yaitu kesesuaian media dan keakuratan tampilan yang digambarkan dengan 14 poin penilaian. Selanjutnya kuesioner yang ditujukan kepada validator ahli materi dengan memuat 2 aspek yaitu kesesuaian isi materi dan ketepatan bahasa yang dijabarkan dengan 14 poin penilaian.

3. Develop (Pengembangan)

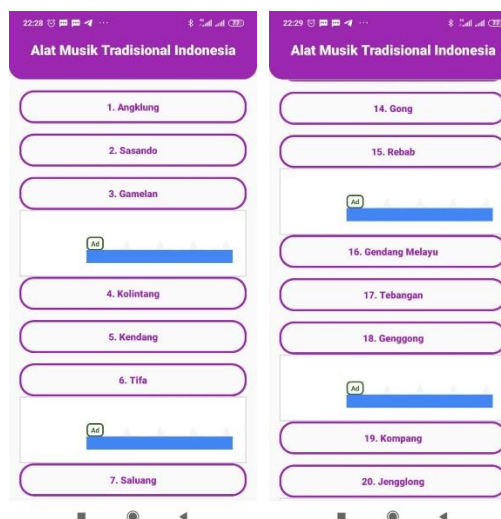
Pada tahap pengembangan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah mulai dikembangkan sesuai dengan *prototype* yang telah ditentukan pada bagian *design* sebelumnya. Setelah membuat rancangan produk sesuai dengan *prototype* yang telah ditentukan, tahapan selanjutnya yaitu mengintegrasikan

rancangan produk tersebut ke dalam program *android*. Adapun tampilan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan Awal produk yang dikembangkan

Pada gambar 2 di atas, dapat lihat bahwa media interaktif yang telah dikembangkan sudah terintegrasikan *android*, sehingga media interaktif dapat diakses melalui *handphone* peserta didik Sekolah Dasar. Adapun pada tampilan awal terdapat beberapa fitur yang meliputi: pendahuluan, kemudian petunjuk penggunaan, materi terkait pengenalan alat musik daerah, dan yang terakhir profil pengembang.



Gambar 3. Tampilan **Menu** pada produk yang dikembangkan

Pada gambar 3 di atas, dapat lihat bahwa pada fitur materi terdapat opsi 20 macam alat musik daerah yang dapat peserta didik Sekolah Dasar pelajari menggunakan *handphone* peserta didik.

1. Angklung	3. Gamelan
	
<p>Angklung adalah alat musik tradisional berasal dari Jawa Barat. Angklung terbuat dari bambu dan dimainkan dengan cara digoyangkan. Alat musik tradisional angklung sudah mendunia dengan berhasil memukau penonton di Perancis dan juga Amerika Serikat. Angklung juga telah diakui sebagai warisan Indonesia oleh UNESCO.</p>	<p>Gamelan merupakan alat musik tradisional berasal dari tanah Jawa. Alat musik gamelan ternyata juga digemari oleh musisi dunia. Gamelan ternyata juga diajarkan dan masuk kurikulum di beberapa sekolah di Amerika Serikat dan New Zealand.</p>

Gambar 4. Tampilan **Materi** pada produk yang dikembangkan

Pada gambar 4 di atas, dapat dilihat bahwa materi inti terdapat gambar dan deskripsi terkait dengan alat musik yang ingin mereka pelajari. Adapun alat musik daerah yang mereka pelajari sesuai dengan kearifan lokal bangsa Indonesia yaitu angklung dan gamelan. Terdapat 20 macam alat musik pada materi yang disajikan menggunakan gambar beserta deskripsi untuk dapat dipelajari oleh anak peserta didik Sekolah Dasar di Purworejo.

3.1 Ahli Media

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk tiap aspek dengan memakai rumus sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian media $X = \frac{22}{5}$
 $X = 4,4$
- 2) Ketepatan tampilan $X = \frac{41}{9}$
 $X = 4,56$

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk tiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

nomor	Aspek Penilaian	Skor rata-rata Penilaian Setiap Aspek	Kategori
1	Kesesuaian media	4,6	sangat baik
2	Ketepatan tampilan	4,78	sangat baik
Rata-rata aspek		4,69	sangat baik

Evaluasi media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah pada tabel 3 di atas telah ditinjau dan divalidasi oleh validator ahli media yaitu Suyoto, M.Pd. Adapun skor rata-rata pada kedua aspek penilaian media yaitu 4,69 dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan skor yang diperoleh dari validator ahli media dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah layak untuk dijadikan media pembelajaran di Sekolah Dasar Purworejo.

3.2 Ahli Materi

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk setiap aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1)	Kesesuaian isi materi	$X = \frac{55}{12}$
		X = 4,58
2)	Ketepatan bahasa	$X = \frac{9}{2}$
		X = 4,5

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk tiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Nomor	Aspek Penilaian	Skor rata-rata Penilaian Setiap Aspek	Kategori
1	Kesesuaian isi materi	4,83	sangat baik
2	Ketepatan bahasa	4,5	sangat baik
Rata-rata aspek		4,67	sangat baik

Evaluasi media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah pada tabel 4 di atas telah ditinjau dan divalidasi oleh validator ahli materi yaitu Titi Anjarini, M.Pd. Adapun skor rata-rata pada kedua aspek penilaian media yaitu 4,67 dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan skor yang diperoleh dari validator ahli materi dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah layak untuk dijadikan media pembelajaran di Sekolah Dasar Purworejo.

4. Implement (Implementasi)

Tahapan selanjutnya yaitu implementasi terkait media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah melalui divalidasi oleh dosen ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan kelayakan media tersebut. Adapun hasil penskoran oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi dapat dilihat sebagai berikut.

4.1 One-to-One Trial

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk tiap aspek dengan memakai rumus sebagai berikut:

1)	Kemanfaatan	$X = \frac{87}{20}$
		X = 4,35
2)	Kemenarikan	$X = \frac{132}{30}$
		X = 4,4

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik *One-to-one Trial*

Nomor	Aspek Penilaian	Skor rata - rata Penilaian Setiap Aspek	Kategori
1	Kemanfaatan	4,5	sangat baik
2	Kemenarikan	4,53	sangat baik
Rata-rata aspek		4,52	sangat baik

Tabel 5 merupakan tahap uji coba awal dengan 5 peserta didik memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,38 dengan kategori “sangat baik”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik dapat diujicobakan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas.

4.2 Small-Group Trial

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk tiap aspek dengan memakai rumus sebagai berikut:

1)	Kemanfaatan	$X = \frac{177}{40}$
		X = 4,43
2)	Kemenarikan	$X = \frac{267}{60}$
		X = 4,45

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik *Small-Group Trial*

Nomor	Aspek Penilaian	Skor rata - rata Penilaian Setiap Aspek	Kategori
1	Kemanfaatan	4,63	sangat baik
2	Kemenarikan	4,65	sangat baik
Rata-rata aspek		4,64	sangat baik

Tabel 6 merupakan tahap uji coba terbatas dengan 10 peserta didik mendapatkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,44 dengan kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik dapat diujicobakan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba skala luas.

4.3 Field Testing

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk setiap aspek dengan memakai rumus sebagai berikut:

1)	Kemanfaatan	$X = \frac{269}{60}$
		X = 4,48
2)	Kemenarikan	$X = \frac{409}{90}$
		X = 4,54

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Respon Peserta Didik *Field Testing*

Nomor	Aspek Penilaian	Skor rata - rata Penilaian Setiap Aspek	Kategori
1	Kemanfaatan	4,75	sangat baik
2	Kemenarikan	4,71	sangat baik
Rata-rata aspek		4,73	sangat baik

Tabel 7 merupakan tahap uji coba skala luas dengan 15 peserta didik memperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,51 dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa uji coba ketiga menghasilkan produk akhir yang layak dipakai sebagai media belajar dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, kegiatan yang akan dilakukan didasarkan pada data yang didapatkan dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. Evaluasi ini dilakukan agar kebutuhan dan kekurangan yang belum terpenuhi pada media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah yang dikembangkan dapat diperbaiki dan dikembangkan lagi menjadi lebih baik. Berdasarkan data uji kelayakan

produk oleh ahli media dan materi serta respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifkan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah masuk dalam kategori baik dan layak digunakan oleh peserta didik dan pendidik sebagai media pembelajaran.

Kendati demikian terdapat keterbatasan penelitian pada produk yang telah dikembangkan yaitu: 1) media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifkan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah tidak dapat di kases apabila *handphone* peserta didik tidak terkoneksi internet; 2) materi pengenalan alat musik daerah yang telah diaposi ke dalam produk masih bersifat umum, sehingga kearifkan lokal khas Purworejo belum signifikan; 3) penelitian *research and development* yang dilaksanakan hanya diuji cobakan kepada 30 peserta didik Sekolah Dasar, sehingga penelitian yang telah dilaksanakan belum sampai pada tahap pengambilan data respon peserta didik di Sekolah Dasar Purworejo secara keseluruhan.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang berjudul pengembangan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifkan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah untuk Sekolah Dasar Purworejo telah dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE dan telah menghasilkan produk media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifkan lokal pada materi pengenalan alat musik daerah yang layak digunakan sebagai media atau bahan ajar dalam pembelajaran di sekolah. Adapun hasil kelayakan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifkan lokal oleh ahli media mendapatkan skor 4,69, sedangkan oleh ahli materi mendapatkan skor 4,67. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dalam pengembangan media interaktif berbasis *android* bermuatan kearifkan lokal masuk dalam kriteria “sangat baik” sehingga layak digunakan untuk pendidik pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar Purworejo.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. In Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, 53(9).
- Darmadi, H. (2018). Educational Management Based On Lokal Wisdom (Descriptive Analytical Studies Of Culture Of Lokal Wisdom In West Kalimantan). *JETL (Journal of Education, Teaching, and Learning)*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.26737/jetl.v3i1.603>
- Kim, S & Lee, Y. (2016). iStoryBook: An Interactive Media Supporting Dialogic Reading for Children’s Reading Comprehension”. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 11(11), 383-392. <https://doi.org/10.14257/ijmue.2016.11.11.35>
- Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>

- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, A. W. (2021). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung Kelas V MI/SD*. Skripsi, Islam Negeri Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/13096/1>
- Sari, P. P., Ngazizah, N., & Linda, R. F.C. (2021). Kaitan Antara Media Berbasis Kearifan Lokal dan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *In Seminar Nasional Pendidikan Dasar Vol. 3*. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1555>
- Sudjana. (2017). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, S. E. P. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.