

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL PESERTA DIDIK KELAS VII MTS ASSALAM MARTAPURA (DEVELOPMENT OF DESCRIPTION TEXT LEARNING MEDIA BASED ON LOCAL WISDOM FOR CLASS VII STUDENTS AT MTS ASSALAM MARTAPURA)

Istiqomah HM
Universitas Lambung Mangkurat
Jalan Brigjen. H. Hasan Basry, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia
E-mail: istiqomahhussen@gmail.com

Abstract

Development of Description Text Learning Media Based on Local Wisdom for Class VII Students at MTs Assalam Martapura. This research describes the development of descriptive text learning media based on local wisdom, fitness, and student learning achievement. This research approach is mixed with R&D methods. The data for this research are the pre-test and post-test results, responses from media experts, material experts, linguists, Indonesian language teachers, and 38 seventh-grade students at MTs Assalam Martapura. These research instruments are the feasibility of learning media, material experts' feasibility, language experts' feasibility, teaching modules' implementation of learning, and the presentation of descriptive texts. The research results show that the development of descriptive text learning media based on local wisdom was based on the stages of the Borg & Gall model modified by Sugiyono. These stages are potential and problems, data collection, media design, design validation, and media testing. The suitability of this learning media has been validated by media experts, material experts and language experts with an average percentage score of 100%, so developing this learning media is worth testing without revision. The results of the learning media trial show that applying this learning media is practical for student achievement. It can be seen from the t-test results (pre-test and post-test) that there was an increase in students' scores between before and after treatment, namely 14.17%. The paired samples test data for the hypothesis shows a significance of 0.000, sig 0.000 < 0.05, meaning that H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: development, descriptive text, local wisdom

Abstrak

Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Kearifan Lokal Peserta Didik Kelas VII MTs Assalam Martapura. Penelitian ini mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis kearifan lokal; kelayakan media pembelajaran; dan prestasi belajar peserta didik. Pendekatan penelitian ini ialah pendekatan campuran dengan metode R&D. Data penelitian ini ialah hasil *pre-test* dan *post-test*, respons ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru Bahasa Indonesia, dan peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura yang berjumlah 38 orang. Instrumen penelitian ini memuat instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran, penilaian kelayakan untuk ahli materi, penilaian kelayakan untuk ahli bahasa, penilaian modul ajar, penilaian pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian penyajian teks deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis kearifan lokal dilaksanakan berdasarkan tahapan pada model Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahapan-tahapan tersebut yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi desain, dan uji coba media. Kelayakan media pembelajaran tersebut telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan perolehan rata-rata skor persentase 100% sehingga pengembangan media pembelajaran ini layak diujicobakan tanpa revisi. Hasil uji coba media pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ini efektif terhadap prestasi peserta didik. Hal tersebut terlihat dari hasil uji-t (*pre-test* dan *post-test*) yang menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan, yaitu sebesar 14,17%. Selain itu, terlihat pula dari hasil data *paired samples*

test untuk pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa diperoleh signifikansi 0.000, sig 0.000 < 0.05 yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata-kata kunci: pengembangan, teks deskripsi, kearifan lokal

PENDAHULUAN

Literasi merupakan bentuk keterampilan yang secara spesifik dan nyata adalah keterampilan kognitif yang berasal dari membaca serta menulis, terlepas keterampilan tersebut diperoleh dari mana, dari siapa, dan bagaimana cara untuk memperolehnya (UNESCO, dalam Purwati: 2018). Syaifullah (2018) juga mengatakan bahwa saat ini, literasi hadir dan dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis. Membaca serta menulis merupakan aspek keterampilan berbahasa sehingga literasi tidak dapat dilepaskan dari bahasa yang tentunya sangat penting dalam kehidupan. Oleh sebab itu, untuk bisa memiliki kemampuan bahasa yang baik, dibutuhkan pula belajar bahasa secara baik (Supardi, 2017).

Pentingnya literasi dalam pendidikan perlu diiringi dengan kesadaran bahwa dunia pendidikan telah mengalami perubahan yang disebabkan oleh pandemi COVID-19. Kondisi tersebut mengharuskan peserta didik belajar secara daring hingga akhirnya terjadi *learning loss*. Dampak dari pandemi COVID-19 dalam dunia pendidikan akhirnya menjadi salah satu alasan Nadiem Anwar Makarim (Mendikbudristek) meluncurkan kurikulum merdeka. Kurikulum tersebut diharapkan dapat memulihkan *learning loss* dengan mengharuskan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan pengalaman mengajar peneliti di MTs Muhammadiyah Martapura, MTs Puteri Al-Amin, dan MTs Assalam Martapura sejak 2022, pernyataan terkait *learning loss* dalam hal literasi memang benar adanya, khususnya di MTs Assalam Martapura. Dari 20 peserta didik di MTs Assalam yang peneliti tanya terkait kesenangan mereka pada membaca, 82% menyatakan lebih senang memainkan gawai daripada membaca. Selain itu, peserta didik juga menyatakan bahwa mereka paling tidak senang jika diminta menulis. Hal tersebut karena bagi peserta didik MTs Assalam khususnya kelas VII, menulis merupakan kegiatan sulit yang mengharuskan mereka berpikir untuk merangkai kata-kata. Hal yang demikian sejalan dengan yang disampaikan Novitasari (2024) bahwa daya literasi masyarakat Indonesia begitu rendah, termasuk pada anak-anak. Oleh sebab itu, kepala MTs Assalam Martapura serta pengawasnya selalu menekankan agar para guru dapat memperkuat literasi peserta didik.

Peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura sedang dikenalkan dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Berkaitan dengan pembelajaran literasi berdasarkan Kurikulum Merdeka, pada bahan ajar Kurikulum Merdeka mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP/Sederajat terdapat bab yang berjudul *Menjelajah Nusantara*. Bab tersebut berisi pembelajaran teks deskripsi yang salah satu capaian pembelajarannya yaitu "Peserta didik menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur". Artinya, materi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai upaya dalam mengasah keterampilan menulis peserta didik MTs Assalam Martapura. Akan tetapi, Amalia & Rusfandi (2020) berpendapat bahwa pada pembelajaran teks deskripsi, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran menulis teks deskripsi yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di MTs Assalam Martapura. Yakni, banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam menyajikan teks deskripsi. Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar di MTs Assalam Martapura, penyebab terbesarnya adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam menemukan ide untuk membangun sebuah teks deskripsi serta merangkai kata-kata setelah ide tersebut ditemukan. Farid (2017) berpendapat

bahwa ide biasanya didapatkan dari berbagai sumber, antara lain dengan: membaca buku, berdiskusi, mengamati fenomena di masyarakat, atau berasal dari sumber lainnya. Selain itu, berkaitan dengan kemampuan penulis dalam mendeskripsikan suatu objek, penulis dapat menghubungkan aktivitas atau pengalaman pribadi yang relevan dengan objek yang ingin dideskripsikan (Lester & Lester, 2012). Melalui pendapat ahli tersebut, mestinya pembelajaran teks deskripsi dapat dilaksanakan dengan mengenalkan objek menarik yang ada di sekitar peserta didik, dengan harapan pembelajaran yang dilaksanakan lebih bermakna. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang sesuai dibutuhkan untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalahan di atas.

Konsep dasar kurikulum merdeka belajar adalah terciptanya suasana belajar yang menyenangkan (Mahmudah, 2022). Dalam hal ini, guru lebih merdeka dalam menentukan pilihan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Selain materi, guru juga lebih merdeka dalam memilih media pembelajaran yang cocok untuk menunjang potensi dan kebutuhan peserta didik. Tidak hanya itu, dalam pembelajarannya guru juga perlu memperhatikan aspek P5 Kurikulum Merdeka. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan berbasis kearifan lokal Kalimantan Selatan agar sesuai dengan P5 Kurikulum Merdeka. Mengenalkan budaya kearifan lokal melalui pembelajaran teks deskripsi diharapkan dapat menanamkan nilai gotong royong, kolaborasi, dan berpikir kritis pada peserta didik.

MTs Assalam Martapura baru saja mencoba memperkenalkan Kurikulum Merdeka kepada peserta didik kelas VII. Oleh sebab itu, pembicara pada bimtek implementasi kurikulum merdeka di MTs Assalam Martapura menyarankan agar guru selalu aktif dalam menggunakan media interaktif yang tepat dan menyenangkan. Selain itu, berdasarkan observasi awal, diperoleh informasi bahwa kecenderungan gaya belajar peserta didik MTs Assalam Martapura adalah kinestetik. Dengan demikian, media realia merupakan media yang sesuai untuk diaplikasikan di MTs Assalam Martapura. Sanaky (2011) berpendapat bahwa media realia adalah benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu media realia yang dapat digunakan adalah *explosion box*. Media ini termasuk media grafika berjenis visual (Sipnaturi, 2019). *Explosion box* pada dasarnya merupakan benda berbentuk kotak yang lebih tepatnya seperti kado yang terbuat dari kertas karton dan objek visual pada bagian dalam kotak tersebut dikreasikan agar penuh dengan berbagai macam konstruksi menarik ketika tutup kotak dibuka. Selama ini ada beberapa macam *explosion box* yang telah diciptakan berdasarkan kreativitas masing-masing orang. Luasnya kreativitas inilah yang menjadi asal mula munculnya ide untuk menggunakan *explosion box* sebagai alternatif media pembelajaran untuk peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar kinestetik.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, antara lain penelitian Resviya (2018) yang membahas pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal untuk warga belajar paket B. Tujuan utamanya adalah mengatasi kebosanan dalam pembelajaran yang cenderung kaku dan tidak menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode pengembangan disertai observasi partisipasi aktif dan validasi media pembelajaran oleh ahli dari aspek materi, penyajian, dan bahasa. Penelitian terdahulu lainnya adalah penelitian Dolo (2019) yang membahas pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal keris atau yang diberi nama M-Keris untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa kelas VII SMP. Produk tersebut dikembangkan dalam beberapa bentuk media yaitu audio, simulasi, video, animasi, gambar, dan teks. Dalam hal ini, peneliti menggunakan model Alesi & Trolip yang mencakup tahapan perencanaan,

desain, hingga pengembangan. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, validasi ahli, dan tes. Selain itu, terdapat penelitian Anggraini & Umam (2023) yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran “Kereta Pantun” berbasis kearifan lokal untuk membantu siswa kelas 4 SD lebih terlibat aktif dalam pembelajaran serta memahami ciri-ciri dan jenis-jenis pantun. Media ini berupa miniatur kereta dengan gerbong-gerbong berisi materi dan contoh pantun. Model pengembangan pada penelitian tersebut adalah 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dari Thiagarajan dan tahapan model pengembangan tersebut dimodifikasi menjadi hanya tiga tahap pertama. Persamaan penelitian Resviya dan Anggraini & Umam (2023) dengan penelitian yang akan dilakukan adalah digunakannya media berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia. Persamaan lain antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian Dolo (2019) dan Anggraini & Umam (2023) terletak pada digunakannya *Research and Development* sebagai metode pada penelitian yang dilaksanakan. Selain persamaan, juga terdapat perbedaan. Perbedaannya yaitu penelitian Resviya menggunakan metode deskriptif dalam pelaksanaan penelitiannya, penelitian dilakukan di sekolah paket B, serta tidak ada keterangan terkait materi apa yang diajarkan. Penelitian Dolo (2019) berupa produk perangkat lunak untuk pembelajaran IPA dan fokus kearifan lokalnya pada senjata tradisional yaitu keris. Penelitian Anggraini & Umam (2023) menggunakan model 4-D sedangkan penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall. Selain itu, penelitian tersebut dilakukan di sekolah berbeda.

Selain penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, juga terdapat penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Seperti penelitian Ginting (2018) yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMP. Penelitian tersebut berfokus pada dampak, faktor pendukung/penghambat, dan implementasinya. Penelitian tersebut juga berbeda dengan penelitian ini. Penelitian tersebut menerapkan media pembelajaran berbasis budaya lokal, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks deskripsi; mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks deskripsi; dan mendeskripsikan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran teks deskripsi dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran merupakan istilah yang terdiri dari dua kata yaitu, *media* dan *pembelajaran*. Kata *media* jika ditinjau secara bahasa berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya perantara. Jika ditinjau dari bahasa Inggris, kata *media* diartikan sebagai pengantar atau saluran yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Selanjutnya, dalam bahasa Arab, *wasal* merupakan sinonim dari kata media yang artinya sarana atau jalan (Sadiman et al., 2014). Di samping itu, Bastian et al. (2019) berpendapat bahwa media merupakan berbagai macam hal yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Didefinisikan pula secara lebih rinci oleh Anitah (2012) bahwa media dapat berupa alat, bahan, orang, ataupun peristiwa yang menjadikan peserta didik dapat menerima pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Jika dikaitkan dengan proses komunikasi, posisi media umumnya ialah sebagai channel atau saluran komunikasi. Melalui konteks tersebut, terdapat peranan penting dari pemanfaatan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat menentukan keberhasilan proses transfer informasi yang

dilakukan oleh dua orang yang sedang berkomunikasi menggunakan media tertentu (Batubara, 2020)

Kata berikutnya yang juga menjadi kata kunci adalah *pembelajaran*. Gagne et al. (2005) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa yang telah direncanakan dan orientasinya ialah untuk mencapai hasil belajar. Pada Undang-undang Republik Indonesia terdapat pula definisi pembelajaran, pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah proses yang di dalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar di sebuah lingkungan belajar (UU RI No. 20 Tahun 2003, 2003:2).

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki ruang lingkup seperti alat, bahan, dan saluran yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran. media pembelajaran merupakan segala macam bentuk alat dan benda yang dimanfaatkan untuk mendukung rangkaian kegiatan pembelajaran.

Beberapa jenis media pembelajaran yaitu media realia, manusia, model, teks, visual, audio, dan multimedia (Batubara, 2020). Terkait dengan penentuan media pembelajaran yang tepat, Sudjana & Rivai (2011) menyebutkan adanya kriteria-kriteria untuk menentukan media yang tepat dalam pembelajaran yang tentunya perlu menjadi pertimbangan para tenaga pendidik ketika menentukan media belajar, beberapa kriteria tersebut yaitu: (1) media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) media dapat menunjang isi bahan pelajaran; (3) media tersebut mudah diperoleh; (4) guru terampil dalam menggunakan media yang dipilih; (5) alokasi waktu jika menggunakan media yang dipilih; dan (6) kesesuaian dengan taraf berpikir anak.

Media pembelajaran tentunya juga dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Zulkifli & Noortyani(2018) juga mengatakan bahwa pembinaan bahasa dapat dilakukan melalui pemanfaatan media. Ketepatan media yang digunakan merupakan upaya untuk dapat mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Qura et al. (2022) mengatakan bahwa teks deskripsi adalah wujud dari tulisan yang merepresentasikan sesuatu berdasarkan kondisi yang sebenarnya. Finoza (2008) juga berpendapat bahwa teks deskripsi adalah teks yang berisi gambaran tentang sesuatu berdasarkan pengalaman semua pancaindra dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Teks deskripsi bertujuan untuk memberikan perincian atau detail tentang objek sehingga pembaca seakan-akan ikut melihat, mendengar, merasakan, atau mengalami apa yang dideskripsikan. Melalui penjelasan tersebut, media *explosion box* berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada materi teks deskripsi.

Hayatli (2020) berpendapat bahwa media *explosion box* merupakan media berbentuk kubus yang ketika tutup kotak tersebut dibuka akan membuat keempat sisi kotak membentuk jaring-jaring kotak. Pada keempat sisi bagian dalam kotak tersebut, akan muncul gambar serta teks sesuai dengan materi pembelajaran yang hendak diajarkan. Selanjutnya, berkaitan dengan kearifan lokal, Andriana et al. (2017) menuturkan bahwa kearifan lokal adalah nilai hidup yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal tersebut dapat berupa agama, kebudayaan atau bentuk adat yang biasanya berbentuk lisan dalam sistem sosial masyarakat. Kearifan lokal yang ada di lingkungan tentunya dapat memberikan pelajaran kontekstual pada siswa (Wahyuningtyas & Simanjuntak, 2020). Dengan demikian, nilai-nilai kearifan lokal perlu diintegrasikan dalam pembelajaran supaya eksistensi budaya lokal tetap kukuh.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan campuran dengan jenis penelitian penelitian R&D (*Research and Development*). Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru, kepala sekolah, peserta didik, dan masukan dari para validator. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket penilaian kelayakan media serta hasil *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir).

Data penelitian ini ialah hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), respons ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru Bahasa Indonesia, dan peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura yang berjumlah 38 orang. Sumber data dari penelitian ini adalah ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru Bahasa Indonesia di MTs Assalam Martapura, serta peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, angket, dokumentasi, dan lembar validasi. Peneliti menggunakan tes menyajikan teks deskripsi sebagai alat untuk mengukur keterampilan menulis peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura. Tes yang digunakan pada pengumpulan data ini berupa tes awal (*pre-test*) yang didapatkan sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir (*post-test*) yang didapatkan sesudah diberikan perlakuan. Teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi langsung dari beberapa informan yaitu kepala sekolah, guru mata pelajaran, serta peserta didik. Selanjutnya, angket berupa serangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik. Penyusunan angket diharapkan dapat mengetahui tanggapan peserta didik mengenai proses pembelajaran teks deskripsi menggunakan media *explosion box* berbasis kearifan lokal dan kesan peserta didik terhadap media pembelajaran *explosion box* berbasis kearifan lokal. Jenis angket yang peneliti berikan adalah angket pascatindakan (angket yang diberikan di akhir penelitian). Selain itu, dalam penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi berupa pengambilan gambar atau foto saat proses uji coba media pembelajaran teks deskripsi berbasis kearifan lokal. Terakhir, pengumpulan data pada penelitian ini juga memanfaatkan lembar validasi yang ditujukan kepada dosen ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru bahasa Indonesia di MTs Assalam Martapura.

Instrumen penelitian ini memuat instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran, penilaian kelayakan untuk ahli materi, penilaian kelayakan untuk ahli bahasa, penilaian modul ajar, penilaian pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian penyajian teks deskripsi. Peneliti melakukan analisis data setelah data terkumpul, yaitu analisis data validasi dan hasil belajar peserta didik serta analisis statistik inferensial. Analisis data validasi bertujuan untuk melihat validitas media pembelajaran yang peneliti kembangkan, sedangkan analisis hasil belajar peserta didik untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat dalam kaitannya dengan kemampuan peserta didik menyajikan teks deskripsi. Dalam keperluan analisis kuantitatif, penilaian kelayakan media pembelajaran yang diberikan berdasarkan skala Likert. Selanjutnya, terkait analisis statistik inferensial, teknik tersebut dimaksudkan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media *explosion box* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks deskripsi dengan membandingkan hasil tes awal (*pre-test*) dengan tes akhir (*post-test*). Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dijelaskan pada bagian kajian pustaka. Pada analisis statistik inferensial, dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Pengujian menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan kriteria. Kemungkinan hasil penelitian yaitu:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan menyajikan teks deskripsi pada peserta didik kelas VII Al-Mu'id.

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan menyajikan teks deskripsi pada peserta didik kelas VII Al-Mu'id.

Dasar pengambilan keputusan dalam *Paired Samples T-Test* berdasarkan perbandingan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak,
- b) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal

Penelitian ini menggunakan tahapan penelitian pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahapan yang mewakili hasil penelitian terkait media yang dikembangkan adalah tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, dan desain media. Berikut hasil dari tahapan-tahapan tersebut.

1. Potensi dan masalah

Berdasarkan Program Merdeka Belajar, bahwa menumbuhkan kearifan lokal dapat menjadi suatu alternatif pembelajaran untuk memperkuat pilar pendidikan. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan, dominan gaya belajar peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura adalah gaya belajar kinestetik. Artinya, pada peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura berpotensi untuk dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kecenderungan gaya belajar kinestetik dan berbasis kearifan lokal. Hal tersebut agar meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya pada materi teks deskripsi. Hal ini karena, pada pembelajaran teks deskripsi Kurikulum Merdeka bab ini dinamai “Jelajah Nusantara”, artinya pada bab ini peserta didik berpotensi mendapatkan pengetahuan seluas-luasnya tentang kearifan lokal.

Di samping itu, masalah yang terjadi adalah digunakannya LKS yang mengenalkan peserta didik hanya pada budaya nasional, bukan kearifan lokal yang memang dekat dengan lingkungan peserta didik. Selain itu, pengetahuan peserta didik terkait kearifan lokal Kalimantan Selatan juga minim. Berkaitan dengan media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan cocok untuk gaya belajar kinestetik masih belum maksimal. Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis kearifan lokal pada peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura.

2. Pengumpulan data

Melalui tahapan potensi dan masalah, dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura. Teknik dalam pengumpulan data ini adalah observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik.

Pengumpulan data juga dilakukan dengan teknik wawancara, yaitu wawancara tertulis dan wawancara lisan. Dari wawancara tertulis yang peneliti lakukan, diperoleh informasi bahwa hambatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain sulit konsentrasi, bosan jika guru terlalu banyak menjelaskan materi, dan sering mengantuk. Diketahui pula bahwa sebagian besar peserta didik tidak senang jika diminta presentasi karena takut berbicara di depan banyak teman. Kemudian, sebagiannya lagi tidak senang jika diminta menulis. Selain itu, diperoleh pula informasi bahwa menurut sebagian besar peserta didik materi yang paling sulit yang pernah mereka pelajari di kelas VII adalah materi teks deskripsi. Melalui wawancara tersebut, sebagian besar peserta didik berharap agar media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran yang akan datang merupakan media pembelajaran yang menarik, khususnya selain media buku.

Melalui wawancara lisan, diperoleh informasi bahwa tidak semua peserta didik memiliki ponsel. Di samping itu, salah satu orang tua siswa mengatakan bahwa beliau belum memberikan izin kepada anaknya untuk memainkan ponsel kecuali sudah berusia 13 tahun ke atas, hal tersebut didasari oleh acuan beliau terkait psikologi anak. Peserta didik kelas VII umumnya berusia 11-12 tahun.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik, bermanfaat, dan cocok untuk gaya belajar kinestetik. Selain itu, berdasarkan informasi dari wawancara lisan, media yang dikembangkan bukanlah media berbasis android.

3. Desain media

Pada tahap ini, peneliti melakukan desain media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan acuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, yang fokusnya pada “Peserta didik menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur”. Oleh karena itu, bahan ajar yang termuat pada media ini meliputi pengertian; ciri; struktur; contoh objek teks deskripsi dengan tema kearifan lokal, menyunting teks deskripsi; dan contoh teks deskripsi. Pada tahap desain media, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu (1) Konsep *explosion box*; (2) Penentuan objek visual; dan (3) Langkah-langkah perakitan media *explosion box*.

Kelayakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal

Pada model pengembangan Borg dan Gall, terdapat tahapan yang mewakili hasil penelitian terkait kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu tahap validasi desain dan revisi desain. Pada tahap validasi desain, terdapat tiga hal yang harus divalidasi, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa. Setelah ketiga data didapat barulah peneliti memperoleh informasi terkait hal yang perlu direvisi, baik dari segi desain media, materi, ataupun bahasa. Hasil dari tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut.

1. Validasi media

Media pembelajaran *explosion box* telah divalidasi desainnya oleh Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd. yang memiliki kompetensi dan keahlian dalam bidang media pembelajaran. Beliau merupakan dosen pada program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Penilaian validasi media pembelajaran dilakukan dengan mengisi lembar instrumen kelayakan media pembelajaran. Lembar instrumen yang diisi oleh validator bertujuan untuk memperoleh informasi dan saran terkait layak tidaknya media pembelajaran yang peneliti kembangkan untuk diujicobakan pada peserta didik kelas VII.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

Kriteria	Skor Persentase	Keterangan
Karakteristik Media	100%	Sangat Baik
Presentasi Teks	100%	Sangat Baik
Presentasi Visual Media	100%	Sangat Baik
Jumlah	300%	Sangat Baik
Rata-rata	100%	

Tabel 1 merupakan hasil penilaian validasi media *explosion box* yang diperoleh dari ahli media. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan skor rata-rata kelayakan media yang peneliti kembangkan memperoleh skor persentase 100% dengan keterangan sangat baik. Persentase skor pada aspek karakteristik media adalah

100%, aspek presentasi teks memperoleh skor 100%, dan aspek presentasi visual media memperoleh persentase skor 100%. Persentase skor tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media yang peneliti kembangkan dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi.

2. Validasi materi

Media pembelajaran ini memuat materi tentang pengertian teks deskripsi; ciri teks deskripsi; struktur teks deskripsi; contoh objek teks deskripsi dengan tema kearifan lokal; menyunting teks deskripsi; dan contoh teks deskripsi bertema kearifan lokal. Materi yang disajikan pada media *explosion box* divalidasi oleh Dr. M. Rafiek, M.Pd. yang memiliki kompetensi di bidang kebahasaan, kesusastraan, dan pembelajaran Bahasa Indonesia. Beliau merupakan dosen pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Penilaian validasi materi dilakukan dengan mengisi lembar instrumen kelayakan materi. Lembar instrumen tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi dan saran terkait materi yang disajikan pada media *explosion box*. Khususnya agar materi yang disajikan cukup untuk bekal siswa menyajikan teks deskripsi dengan baik.

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa secara keseluruhan skor rata-rata kelayakan media yang peneliti kembangkan memperoleh skor persentase 100% dengan keterangan sangat baik. Kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa memperoleh skor 5 (sangat baik). Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran memperoleh skor 5. Kebenaran tingkat materi yang disajikan pada media pembelajaran sudah sesuai memperoleh skor 5. Kesesuaian gambar dan ilustrasi materi pada media pembelajaran memperoleh skor 5. Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa kelas VII memperoleh skor 5. Simulasi (permainan) yang disediakan sesuai dengan materi memperoleh skor 5. Simulasi (permainan) yang disediakan pada media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran memperoleh skor 5. Kejelasan alur materi dalam media pembelajaran memperoleh skor 5. Dengan demikian, materi yang disajikan pada media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi.

3. Validasi bahasa

Media pembelajaran ini memuat materi yang kebahasaannya mempengaruhi pemahaman peserta didik baik terkait materi yang disajikan maupun hal yang akan menjadi acuan peserta didik tentang penulisan yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Kebahasaan yang termuat pada media pembelajaran ini divalidasi oleh Dr. M. Rafiek, M.Pd. yang juga merupakan validator materi pada penelitian ini. Penilaian validasi bahasa dilakukan dengan mengisi lembar instrumen kelayakan kebahasaan pada media pembelajaran. Lembar instrumen tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi dan saran terkait kebahasaan yang termuat pada media pembelajaran *explosion box*.

Tabel 2. Hasil validasi ahli bahasa

Kriteria	Skor Persentase	Keterangan
Lugas	100%	Sangat Baik
Komunikatif	100%	Sangat Baik
Diagnosa dan Interaktif	100%	Sangat Baik
Kesesuaian dengan Peserta Didik	100%	Sangat Baik
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	100%	Sangat Baik
Jumlah	500%	Sangat Baik
Rata-rata	100%	

Tabel 2 merupakan hasil penilaian validasi bahasa pada media *explosion box* yang diperoleh dari ahli bahasa. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan skor rata-rata kelayakan bahasa yang termuat pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan memperoleh skor persentase 100% dengan keterangan sangat baik. Persentase skor pada aspek lugas adalah 100%, aspek komunikatif memperoleh skor 100%, aspek diagnosa dan interaktif memperoleh persentase skor 100%, aspek kesesuaian dengan peserta didik memperoleh skor 100%, dan aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia memperoleh skor 100%. Persentase skor tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, kebahasaan yang termuat pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan dinyatakan tidak perlu dilakukan revisi.

4. Revisi desain

Pada lembar instrumen penilaian validasi media, validasi materi, validasi bahasa, serta lembar respons pendidik diperoleh informasi bahwa kelayakan produk baik dari segi media, materi, dan bahasa memperoleh skor sangat baik/layak. Selain itu, pada keempat lembar tersebut peneliti juga menyediakan kolom kritik agar validator dapat memberikan kritik dan saran terkait aspek yang dinilai. Setelahnya, peneliti juga menyediakan tiga opsi yang harus ditandai oleh validator sebagai simpulan dari penilaian yang diberikan. Tiga opsi tersebut adalah 1) layak untuk diujicobakan tanpa revisi; 2) layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran; dan 3) tidak layak diujicobakan.

Berdasarkan kolom kritik yang terdapat pada lembar penilaian validasi, validator media dan pendidik menuliskan saran. Validator media menuliskan bahwa pengembangan media sudah layak digunakan, namun untuk menguji efektivitasnya khususnya untuk penelitian S-2 bisa diterapkan dalam sekolah yang berbeda dengan minimal dua sekolah untuk kelas VII. Selanjutnya, berdasarkan tiga opsi yang tertera pada lembar penilaian validasi, validator media menyimpulkan bahwa media yang peneliti kembangkan layak diujicobakan tanpa revisi. Validator materi menyimpulkan bahwa materi yang tersaji pada media pembelajaran *explosion box* layak diujicobakan tanpa revisi. Validator bahasa menyimpulkan bahwa kebahasaan yang termuat pada media pembelajaran *explosion box* layak diujicobakan tanpa revisi.

Prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran teks deskripsi dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal

Data terkait prestasi belajar peserta didik diperoleh setelah melakukan tahap uji coba media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap uji coba, peneliti melaksanakan *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). Data tersebut digunakan untuk membandingkan ketuntasan hasil belajar peserta didik, yaitu membandingkan antara kemampuan awal peserta didik dalam menyajikan teks deskripsi dengan kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks deskripsi setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *explosion box*.

Berkaitan dengan prestasi belajar peserta didik, proses pelaksanaan pembelajaran serta kesan peserta didik terhadap media *explosion box* pada pembelajaran teks deskripsi merupakan dua hal yang berpengaruh. Oleh karena itu, pada tahap uji coba, pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan, modul yang peneliti siapkan, serta media pembelajaran yang peneliti kembangkan membutuhkan pengamatan dan penilaian. Dalam hal ini, ibu Mu'idah yang merupakan guru Bahasa Indonesia di MTs Assalam Martapura memberikan penilaian baik terhadap pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan, modul yang telah peneliti siapkan, maupun media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga meminta peserta didik untuk mengisi lembar respons peserta didik

terkait media pembelajaran *explosion box* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran teks deskripsi. Berikut deskripsi prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran teks deskripsi dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

1. Kemampuan peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura dalam menyajikan teks deskripsi dengan tema kearifan lokal sebelum menggunakan media *explosion box* berbasis kearifan lokal

Berdasarkan hasil *pre-test*, diperoleh informasi bahwa data peserta didik yang mengikuti *pre-test* (tes awal) sejumlah 33 siswa. Rerata nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* (tes awal) adalah 73,8. Nilai tertinggi dari hasil *pre-test* (tes awal) adalah 91, sedangkan nilai terendah dari hasil *pre-test* (tes awal) adalah 53. Kemudian, diperoleh rentang nilai sebesar 38. Melalui data akumulasi dari nilai tes, diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM 70. Dalam menyajikan teks deskripsi bertema kearifan lokal Kalimantan Selatan, sebanyak 10 peserta didik (30.3%) masih belum mencapai ketuntasan nilai minimum.

2. Kemampuan peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura dalam menyajikan teks deskripsi dengan tema kearifan lokal sesudah menggunakan media *explosion box* berbasis kearifan lokal

Berdasarkan hasil *post-test*, diperoleh informasi bahwa data peserta didik yang mengikuti *post-test* (tes akhir) sejumlah 33 siswa. Rerata nilai yang diperoleh dari hasil *post-test* (tes akhir) adalah 84,2. Nilai tertinggi dari hasil *post-test* (tes akhir) adalah 97, sedangkan nilai terendah dari hasil *post-test* (tes akhir) adalah 66. Kemudian, diperoleh rentang nilai sebesar 31. Melalui data akumulasi dari nilai tes, diperoleh pula informasi bahwa sebanyak 32 peserta didik (97%) mencapai nilai di atas KKM 70, dan hanya terdapat 1 peserta didik (3%) yang memperoleh nilai di bawah KKM 70.

3. Data hasil uji-t (*pre-test* dan *post-test*)

Melalui data hasil uji-t diperoleh informasi bahwa sebanyak 33 peserta didik telah memiliki nilai *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir), *degree of freedom* senilai 32 dan nilai Sig. (2 tailed) 0.000 dengan derajat kepercayaan sebesar 95%. Artinya, nilai rata-rata *pre-test* (tes awal) peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura adalah 73.76, sedangkan nilai rata-rata *post-test* (tes akhir) yang diperoleh peserta didik yaitu 84,21. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui pula bahwa nilai peserta didik meningkat sebesar 10,45 poin atau 14,17%. Kemudian, melalui tabel tersebut diperoleh pula informasi bahwa H_0 ditolak dan menerima H_1 , karena signifikansi 0.000. Sesuai dengan pemaparan pada bab III bagian uji hipotesis bahwa, jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan penerapan media pembelajaran *explosion box* berbasis kearifan lokal efektif terhadap prestasi belajar peserta didik.

4. Hasil respons pendidik

Uji coba pada penelitian ini berupa pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Proses pembelajaran tersebut diamati dan mendapatkan tanggapan dari seorang pendidik yang memiliki pengalaman sekitar enam tahun mengajar Bahasa Indonesia di MTs Assalam Martapura. Pendidik tersebut berinisial M., yang memberikan respons terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Hal yang menjadi penilaian yaitu keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, modul ajar, dan media pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan dengan cara mengisi lembar instrumen pelaksanaan pembelajaran, lembar instrumen penilaian modul, dan lembar respons pendidik.

Terkait pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa jumlah skor penilaian pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh dari guru Bahasa Indonesia MTs Assalam Martapura adalah 98,21%. Rerata skor tiap aspek pelaksanaan pembelajaran disajikan pada diagram berikut.



Gambar 1. Grafik Rerata Skor Pelaksanaan Pembelajaran pada Setiap Aspek

Hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran tergolong dalam kriteria sangat baik. Aspek pendahuluan dan penutup masing-masing terdiri atas dua pernyataan atau 7,14% dari total 28 pernyataan dalam instrumen. Sementara itu, aspek kegiatan inti mencakup 24 pernyataan atau 85,71% dari keseluruhan butir. Berdasarkan skor aktual yang diperoleh, aspek inti berkontribusi sebesar 83,93% terhadap total skor kumulatif, sedangkan aspek pendahuluan dan penutup masing-masing menyumbang sebesar 7,14%. Berdasarkan hasil penilaian, aspek pendahuluan dan penutup memperoleh skor sempurna (100%) sedangkan aspek inti memperoleh skor 97,92%. Dengan demikian, skor kumulatif keseluruhan yang diperoleh adalah 110 dari 112 atau setara dengan 98,21%. Seluruh aspek pada lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran memperoleh skor 4, kecuali pada bagian B nomor 6, yakni aspek yang berkaitan dengan alokasi waktu. Berdasarkan respons pendidik pada lembar penilaian tersebut, diketahui bahwa peneliti memperoleh skor 2, yang artinya cukup baik. Hal tersebut karena kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan melebihi alokasi waktu yang tertera pada modul ajar. Pada modul tertulis 4 kali pertemuan, sedangkan pada saat uji coba peneliti membutuhkan 6 kali pertemuan untuk dapat menyelesaikan tahap uji coba.

Selanjutnya, berdasarkan instrumen penilaian modul, diperoleh informasi bahwa total persentase skor pada lembar instrumen penilaian modul ajar adalah 94%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam kriteria sangat baik. Terakhir, melalui lembar respons pendidik, diperoleh informasi bahwa secara keseluruhan skor rata-rata kelayakan media yang peneliti kembangkan memperoleh skor persentase 100% dengan keterangan sangat baik. Persentase skor pada aspek karakteristik media adalah 100%, aspek presentasi teks memperoleh skor 100%, dan aspek presentasi visual media memperoleh persentase skor

100%. Persentase skor tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Di samping itu, pada bagian kolom kritik dan saran, pendidik menuliskan bahwa secara keseluruhan alat peraga atau media *explosion box* sudah baik, akan tetapi bagian dasar kotak kurang kokoh. Pendidik menyarankan agar peneliti menggunakan bahan kotak yang lebih tebal atau keras sehingga kotak tidak mudah rusak atau sobek jika digunakan peserta didik secara berkelompok.

5. Hasil respons peserta didik

Lembar respons peserta didik diberikan setelah dilaksanakan uji coba pembelajaran menggunakan media pembelajaran *explosion box* berbasis kearifan lokal. Respons peserta didik bertujuan untuk memperoleh informasi terkait pendapat peserta didik tentang pembelajaran teks deskripsi menggunakan media *explosion box* berbasis kearifan lokal. Jumlah peserta didik yang mengisi lembar ini adalah 35 peserta didik. Berdasarkan respons peserta didik, rerata skor persentase yang diperoleh terkait pembelajaran teks deskripsi menggunakan media *explosion box* berbasis kearifan lokal adalah 83,75% dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *explosion box* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli yang menyatakan media layak digunakan tanpa revisi, serta peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan, dengan rata-rata kenaikan nilai sebesar 10,45 poin (14,17%). Selain itu, respons positif dari pendidik dan peserta didik menegaskan bahwa media ini menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar kinestetik yang dominan dimiliki oleh peserta didik kelas VII MTs Assalam Martapura.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Resviya (2018) yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung kaku dan tidak menarik. Namun, perbedaan terletak pada pendekatan yang digunakan. Jika Resviya lebih menekankan pada penerapan media dalam konteks pendidikan nonformal, penelitian ini berfokus pada pengembangan media secara sistematis, berbasis gaya belajar, serta menerapkannya dalam konteks pembelajaran formal di MTs.

Penelitian ini juga mendukung temuan Dolo (2019), yang mengembangkan multimedia IPA berbasis budaya lokal berupa keris dan menunjukkan peningkatan minat serta pemahaman siswa. Akan tetapi, keunggulan penelitian ini terletak pada inovasi bentuk media fisik non-digital yang dirancang khusus untuk menjawab keterbatasan akses peserta didik terhadap perangkat teknologi serta menyesuaikan dengan usia dan karakteristik psikologis siswa yang belum diperbolehkan menggunakan ponsel secara bebas oleh orang tua.

Sementara itu, penelitian Anggraini & Umam (2023) yang mengembangkan media “Kereta Pantun” memperlihatkan keberhasilan dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui media visual yang menarik. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut, namun menghadirkan pendekatan yang lebih aktif dan eksploratif melalui penggunaan *explosion box* yang memungkinkan peserta didik belajar secara langsung dengan cara membuka dan mengeksplorasi isi media sesuai dengan gaya belajar kinestetik mereka.

Berbeda dengan penelitian Ginting (2018) yang menitikberatkan pada penggunaan media kearifan lokal yang telah tersedia dalam konteks implementasi pembelajaran, penelitian ini menambahkan kontribusi penting dengan mengembangkan media baru, melakukan validasi ahli, dan mengujinya secara langsung dalam kelas. Selain itu, penelitian

ini menyesuaikan isi materi dengan kurikulum Merdeka secara tematik dan kontekstual, yakni pada bab “Jelajah Nusantara” yang memperkuat pengenalan kearifan lokal Kalimantan Selatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil penelitian terdahulu, tetapi juga menawarkan media pembelajaran non-digital yang kontekstual, sesuai gaya belajar siswa, serta aplikatif di satuan pendidikan yang terbatas akses teknologi.

KESIMPULAN

Tahapan pengembangan media pembelajaran *explosion box* dilakukan berdasarkan model penelitian dan pengembangan oleh Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahap-tahap tersebut antara lain potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan uji coba media. Melalui tahap validasi desain, diperoleh informasi bahwa rata-rata skor persentase 100% baik dari segi kelayakan media, materi, maupun bahasa, sehingga pengembangan media pembelajaran ini layak diujicobakan tanpa revisi. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh informasi bahwa penerapan media pembelajaran *explosion box* berbasis kearifan lokal efektif terhadap prestasi belajar peserta didik.

Saran bagi guru agar dapat terus meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *explosion box* efektif terhadap prestasi belajar peserta didik, namun apabila media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti diterapkan pada siswa lain, diharapkan agar dalam prosesnya dilakukan penyesuaian terhadap karakteristik peserta didik terlebih dahulu.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, R. D., & Rusfandi, R. (2020). The Effectiveness of Problem-Based Learning in Improving Students' Writing Descriptive Text in Vocational School. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jip.v10i1.3769>.
- Andriana, E., Syachruraji, A., Alamsyah, T. P., & Sumirat, F. (2017). Natural Science Big Book with Baduy Local Wisdom Base Media Development for Elementary School. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia FMIPA UNNES*, 6 (1), 501-5014. <https://journal.unnes.ac.id/nju/jpii/article/view/8674/6307>
- Anggraini, I. W., & Umam, N. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Pantun Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD. *Journal on Education*, 5(3), 9654-9664. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1843>
- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka
- Bastian, A., Zaliluddin, E., & Ramdani, A. M. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif. *INFOTECH Journal*, 5(2), 29–33. <https://doi.org/10.31949/infotech.v5i2.101>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Dolo, F. X. (2019). Pengembangan Multimedia IPA Berbasis Kearifan Lokal Keris untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta)

- Farid, M. (2017). Menulis Artikel Ilmiah: Proses Menemukan Ide Hingga Publikasi. *Prosiding Seminar Penulisan Artikel Ilmiah*
- Finoza, L. (2008). *Komposisi bahasa Indonesia*. Diksi Insan Mulia.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5 ed.). Wardsworth Thomson Learning.
- Ginting, S. J. B. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 1 Berastagi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Hayatli, M. E. (2020). Pengaruh Media Roda Putar dan *Explosion Box* terhadap Pengetahuan, Sikap dalam Konsumsi Sayur Buah di MIN 10 Asahan Tahun 2020. (Skripsi, Universitas Sumatera Utara).
- Lester, J. D., & Lester Jr., J. D. (2012). *Writing Research Paper*. Pearson.
- Mahmudah, M. (2022). Korelasi Media dan Sumber Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 6(2), 105-113.
- Novitasari, A. (2024). Ekosistem Literasi Sastra Anak di Sekolah Dasar Marabahan. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 14(1), 28-48. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jbsp/article/view/15164/10094>
- Purwati, S. (2018). Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Pelajaran Dimulai untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca dan Menghafal Surah Pendek. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3(4), 173-187. <http://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v4i1.5597>
- Qura, U., Ibrahim, N., & Rahman, F. (2022). Survei Intensitas Menulis Caption di Instagram Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UHAMKA. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 12(1), 1-11. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jbsp/article/view/13041/7932>
- Resviya. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Program Paket B di PKMB Darus Sa'adah. *Jurnal Meretas*, 5(1), 44-53. <https://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/view/73>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sipnaturi, E. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Menggunakan *Explosion Box* pada Pembelajaran Matematika. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Supardi. (2017). Peningkatan Kemampuan Menyimak Wacana Melalui Penerapan Model Pembelajaran CIRC Siswa Kelas X Survey dan Pemetaan Semester I SMK Negeri 1

- Palangka Raya Tahun Pembelajaran 2015/2016. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 7(2), 213-226.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jbsp/article/view/4422/3883>
- Syaifulloh. (2018). Kemampuan Menulis Jurnal Literasi Sastra Siswa SMA Negeri 7 Banjarmasin. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 8(2), 278-288.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jbsp/article/view/5513/4647>
- Wahyuningtyas, R. S., & Simanjuntak, F. N. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pro-Life*, 7(3), 275-287. <https://doi.org/10.33541/jpvol6Iss2pp102>.
- Zulkifli, & Noortyani, R. (2018). Kemampuan Membuat Pantun Bahasa Banjar Menggunakan Media Kartu Melalui Model Think Pair and Share Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 8(2), 256-266.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jbsp/article/view/5511/4645>