

Development of Lokal Wisdom-Based “Daily Say’s” Learning Media in English Learning for Grade 4 of Trembes State Elementary School

Mufaricha Ulia Anjani¹, Suttriso², Nurul Mahruzah Yulia³

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro^{1,2,3}

* Email mufarichauliaanjani@gmail.com

Abstract

The lack of innovation learning media at SD Negeri Trembes causes low interest and understanding of students towards English subjects, low knowledge of students towards local wisdom in their environment is also a problem that needs attention. This study aims to develop learning media "Daily Says" based on local wisdom, find out the results of its development, measure the effectiveness of its use in learning English. The method used is Research and Development with the ADDIE model which analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects of the study were 22 4th grade students of SD Negeri Trembes. The validation results from material experts obtained 96%, media experts 96%, and language experts 97.5% with each category "very feasible". The results of the trial showed an increase in student learning outcomes with a pre-test percentage of 59.5% while the post-test was 87.7%, with an N-Gain value of 0.71 which is included in the high increase category. Based on the results of the study, it can be concluded that the process of developing learning media "Daily Say's" based on local wisdom took place systematically and in accordance with student needs. According to experts, this learning media is stated to be very suitable for use in the learning process. In addition, the learning media has been proven effective in helping students understand English learning material "What Are You Doing" and recognize local wisdom in their surroundings.

Keywords: Daily Say's, Development, Learning Media, Local Wisdom.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek intelektual, spiritual, maupun sosial. Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional yang digunakan pada saat ini menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan serta lingkungan siswa. Dalam implementasinya, kurikulum ini mendorong guru untuk memanfaatkan potensi lokal sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) menurut Johnson, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika materi dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa, termasuk budaya dan lingkungan mereka (Sari & Hidayat, 2023).

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional menjadi mata pelajaran penting yang mulai diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Namun, di beberapa sekolah, seperti SD Negeri Trembes, pelajaran ini masih dianggap sulit dan kurang menarik bagi siswa. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah

dasar. Padahal, menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, memperjelas materi, serta memperkuat motivasi belajar peserta didik (Arsyad, 2019).

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta media umum seperti YouTube dan Canva. Meskipun media digital tersebut dapat menarik perhatian siswa, namun penggunaannya belum menyatu secara sistematis dalam satu media pembelajaran yang mendukung proses belajar secara menyeluruh dan sesuai. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam pembelajaran serta kesulitan memahami materi, terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih terstruktur dan kontekstual. Selain kendala dalam pemahaman Bahasa Inggris, siswa juga memiliki pengetahuan yang minim tentang kearifan lokal di lingkungan mereka. Padahal, nilai-nilai budaya lokal dapat menjadi konteks pembelajaran yang kuat dan bermakna. Vygotsky dalam teori konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya sebagai fondasi dalam membangun pemahaman (Kurniawan, 2021).

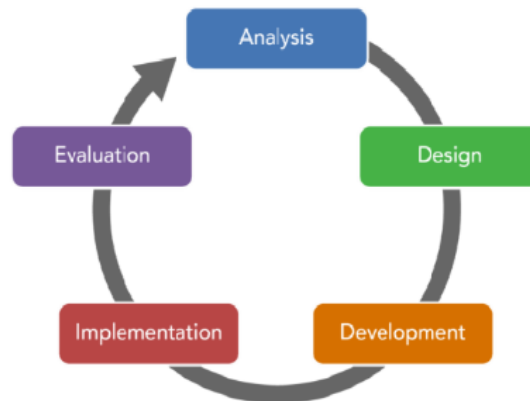
Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan sesuai dengan karakter siswa masa kini. Penggunaan aplikasi berbasis android menjadi alternatif strategis karena mudah diakses, menarik, dan sesuai dengan kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital. Mayer dalam teori multimedia menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan mencerna informasi secara signifikan (Mawarni & Febrianti, 2020).

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual dan fungsional, tetapi juga mengandung muatan lokal yang relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pengembangan aplikasi android "Daily Says", yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi "What Are You Doing" dalam Bahasa Inggris melalui pendekatan kontekstual dan berbasis kearifan lokal. Aplikasi ini juga mendukung proses pembelajaran sosial seperti yang dijelaskan oleh Bandura melalui teori belajar sosial, bahwa siswa dapat belajar secara efektif melalui observasi dan modeling, seperti mendengarkan pelafadzan dan meniru penggunaan kata dalam konteks yang tepat (Wijayanti & Putra, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti, maka peneliti berupaya untuk menawarkan suatu penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran "Daily Says" berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 4 SD Negeri Trembes". Pengembangan media "Daily Says" ini diharapkan menjadi solusi atas rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris serta minimnya pengenalan terhadap budaya lokal yang ada di lingkungan mereka, dengan memanfaatkan potensi teknologi dan menggabungkannya dengan nilai-nilai lokal, media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Metode

Jenis model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Model penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dan menguji keefektifannya dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan produk pendidikan (Prasetyo, 2021). Pada tahap analysis peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan masalah yang dihadapi. Pada tahap design peneliti merancang struktur dan isi pembelajaran, termasuk media, materi, dan strategi yang akan digunakan. Pada tahap development peneliti membuat dan memproduksi media atau perangkat pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap implementation peneliti menerapkan produk yang telah dikembangkan dalam situasi nyata untuk diuji coba dan digunakan oleh siswa, sedangkan pada tahap evaluation peneliti menilai efektivitas produk melalui umpan balik dan hasil pembelajaran untuk mengetahui kekuatan dan kelemahannya.



Gambar 1. Diagram Model ADDIE

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dipilih dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas IV di SD Negeri Trembes. Pertimbangan peneliti memilih subjek ini yakni karena sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka baik dari kelas I sampai kelas VI, serta kesediaan pihak sekolah untuk dapat dikembangkannya inovasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yakni: a) Data kualitatif: yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi; b) Data kuantitatif: yang diperoleh dari hasil angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil pre-test dan post-test.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan meliputi: a) Observasi yang dilakukan untuk melihat kondisi dan kebutuhan pembelajaran; b) Wawancara yang dilakukan untuk menggali informasi dari guru dan siswa; c) Angket yang digunakan untuk validasi ahli (media, materi, dan bahasa) serta respon pengguna (guru dan siswa); d) Tes yang terdiri dari pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Teknik Analisis Data

Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan 2 teknik yakni: a) Kuantitatif, Data diperoleh dari penjumlahan skor rata-rata penilaian instrumen wawancara, survey maupun angket yang ditujukan untuk penilaian materi produk oleh ahli dan guru; b) Kualitatif, Data diperoleh dari komentar serta saran yang diberikan oleh ahli guru terkait produk yang dikembangkan.

Kriteria Penilaian

Penilaian kelayakan media berdasarkan kriteria skala likert dan persentase, dengan kategori sebagai berikut:

- a. 81–100% : Sangat Layak
- b. 61–80% : Layak
- c. 41–60% : Cukup Layak
- d. 21–40% : Kurang Layak
- e. 0–20% : Tidak Layak

Efektivitas media diukur menggunakan rumus N-Gain, dengan kategori:

- a. 0,70 – 1,00 : Peningkatan Tinggi
- b. 0,50 – 0,69 : Peningkatan Sedang
- c. 0,30 – 0,49 : Peningkatan Rendah
- d. 0,00 – 0,29 : Sangat Rendah
- e. -1,00 – 0,00 : Penurunan

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yakni:

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama adalah tahap analisis yang bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait identifikasi masalah serta kebutuhan yang ada. Pada tahap analisis seorang peneliti melaksanakan penggalan informasi tentang permasalahan yang ada di SD Negeri Trembes melalui observasi dan wawancara.

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil observasi serta wawancara ialah bahwasanya peserta didik kurang memiliki minat pada materi pelajaran Bahasa Inggris sehingga menjadikan nilai Bahasa Inggris mereka cenderung rendah, hal ini terbukti dari keterangan guru kelas IV SD Negeri Trembes yang memaparkan bahwasanya nilai harian peserta didik lebih sering berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Maka dengan itu peserta didik membutuhkan alat bantu untuk mengetahui arti kata Bahasa Inggris dan juga mengetahui cara membaca kosa kata Bahasa Inggris. Rendahnya pengetahuan mengenai kearifan lokal juga menjadi bagian dari hal yang perlu diperhatikan, sehingga kolaborasi antara media pembelajaran dengan unsur kearifan lokal menjadi jawaban dari adanya analisis pertama yang dilakukan oleh peneliti.

Tahap kedua yakni menganalisis materi pelajaran Bahasa Inggris yang ada di kelas IV. Kurikulum yang digunakan pada sekolah ini adalah kurikulum merdeka, Analisis materi yang didapatkan dari proses observasi dan juga wawancara adalah bahwasanya acuan materi yang digunakan guru ialah buku pedoman guru dan buku pedoman siswa yang dikeluarkan langsung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pada pelajaran Bahasa Inggris materi "What Are You Doing" memuat topik pembelajaran yang berfokus pada kosa kata dalam Bahasa Inggris dan juga penggunaan kalimat tanya dan jawab dalam bentuk Present Continuous Tense, sehingga tujuan pembelajaran dari materi tersebut juga berfokus pada kemampuan siswa untuk mengekspresikan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan kata kerja dan kalimat dalam bentuk Present Continuous Tense.

Tahap ketiga yakni menganalisis kebutuhan bahan ajar yang akan digunakan. Pemilihan bahan ajar dilakukan guna membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan juga mencapai tujuan pembelajaran, bahan ajar yang dipilih pada penelitian kali ini ialah bahan ajar digital berbentuk aplikasi android bernama "Daily Say's" yang dibuat sendiri oleh peneliti. Pengembangan media ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, peneliti memilih media berbasis aplikasi android ini karena melihat pertimbangan bahwasanya smartphone bisa dijadikan sebagai alat untuk menarik motivasi belajar siswa karena peserta didik yang tidak lain adalah generasi Z ini memiliki minat yang tinggi pada smartphone (Saputra & Suryani, 2022).

2. Design (Perancangan)

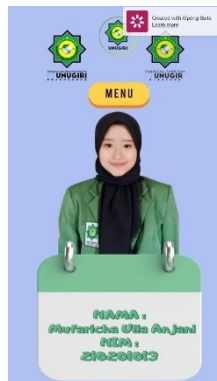
Kegiatan perancangan pada model pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dengan merancang konsep serta konten di dalam produk tersebut. Pada bagian perancangan ini peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran yakni media aplikasi Daily Says yang sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada bagian sebelumnya. Pada bagian ini pula peneliti merancang mulai dari desain pembuatan aplikasi Daily Says serta materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran tersebut. Berikut adalah hasil dari perancangan yang telah dilakukan:



Gambar 1. Halaman Awal Aplikasi Pembelajaran



Gambar 2. Halaman Menu Aplikasi



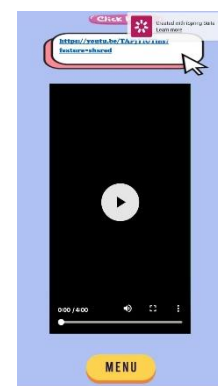
Gambar 3. Halaman Biodata



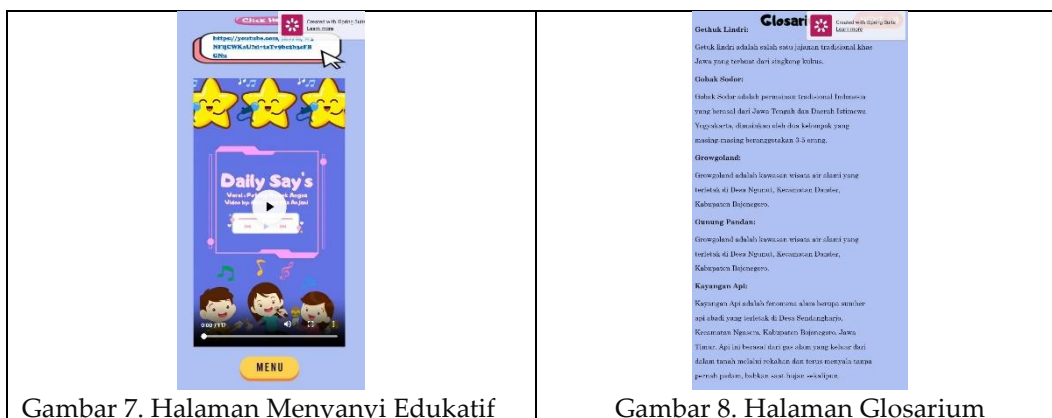
Gambar 4. Halaman Petunjuk Penggunaan Aplikasi



Gambar 5. Halaman Menu Vocabulary



Gambar 6. Halaman Video Pembelajaran



Gambar 7. Halaman Menyanyi Edukatif

Gambar 8. Halaman Glosarium

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk yang telah dirancang dan disempurnakan serta telah dinilai oleh ahli validator. Kegiatan pengembangan meliputi: A) Validasi ahli, berikut adalah hasil dari validasi yang telah dilakukan: Hasil dari validasi dari ahli media tahap I mendapatkan presentase sebanyak 84% (sangat layak), tahap II sebanyak 96% (sangat layak). Hasil dari validasi ahli materi tahap I mendapatkan presentase sebanyak 82% (sangat layak), tahap II sebanyak 96% (sangat layak). Hasil dari validasi ahli bahasa tahap I mendapatkan presentase sebanyak 92, 5% (sangat layak), tahap II sebanyak 97,5% (sangat layak). B) Revisi produk, perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari validator seperti penyesuaian elemen media pembelajaran, warna dari huruf, penyesuaian materi serta kesesuaian pengucapan, setelah revisi produk dilakukan kemudian peneliti kembali melakukan validasi untuk mendapatkan hasil validasi tahap II.

4. Implementation (Penerapan)

Pada tahap implementasi media pembelajaran "Daily Say's" ini peneliti melakukan uji coba produk dalam kelompok kecil dan juga kelompok besar pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Trembes. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 7 peserta didik dengan nilai pre- test sebesar 54,2% dan post- test sebesar 85, 7%, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan oleh 22 peserta didik dengan nilai rata rata pre- test sebesar 59,5% dan post- test 90,4%. Untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran ini peneliti juga melakukan uji efektivitas dengan nilai efektivitas rata- rata 0, 71 (peningkatan tinggi), dari adanya hasil ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran "Daily Say's" terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Trembes pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE dilaksanakan guna memberikan umpan balik kepada pengguna produk sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut (Riduwan, 2020). Tahap evaluasi yaitu tahap untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi "Daily Says" yang telah diuji coba pada tahap sebelumnya. Hasil evaluasi ini didapatkan dari lembar angket respon yang sudah diisi oleh peserta didik ataupun guru dengan tujuan perbaikan yang akan dikembangkan.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: Proses pengembangan pada penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket. Hasil dari validasi dari ahli media memperoleh presentase sebanyak 96% (sangat layak). Hasil dari validasi ahli materi sebanyak 96% (sangat layak). Hasil dari validasi ahli bahasa sebanyak 97,5% (sangat layak). Hasil dari adanya uji coba media pembelajaran "Daily Say's" ini terbagi menjadi 2 tahapan yang mana pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata rata pre- test

sebesar 54,2% dan post- test sebesar 85, 7%, sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan nilai rata rata pre- test 59,5% dan post- test 90,4%. Hasil dari uji coba produk kemudian dihitung menggunakan rumus N- Gain untuk mengetahui keefektivitasan media dengan hasil nilai rata- rata 0, 71 (peningkatan tinggi), dari adanya hasil ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran “Daily Say’s” terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Trembes pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damayanti, Y. (2021). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 99–106.
- Fitriani, E., & Rahmat, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 33–41.
- Kurniawan, D. (2021). Implementasi teori konstruktivisme dalam media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 110–118.
- Lestari, R., & Mulyani, S. (2022). Kontribusi media pembelajaran berbasis budaya lokal terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 203–210.
- Mawarni, N., & Febrianti, S. (2020). Penggunaan media pembelajaran visual dan auditori dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 25–32.
- Nurhayati, S., & Nugroho, T. (2020). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Inggris SD. *Jurnal Edukasi Dasar*, 8(1), 45–53.
- Prasetyo, A. (2021). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 120–129.
- Rahmawati, D., & Pramudibyanto, H. (2023). Media pembelajaran berbasis local untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 65–72.
- Riduwan. (2020). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, R. A., & Suryani, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 15–22.
- Sari, M. A., & Hidayat, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Inovasi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, 13(2), 54–63.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, A., & Putra, H. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis Android terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 5(1), 77–84.
- Wulandari, T., & Rachmawati, S. (2022). Peran kearifan lokal dalam menumbuhkan karakter melalui pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 142–150.