



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **Pengembangan Media Interaktif Berbasis WEB Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

**Nuris Hidayat**

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Situbondo, Indonesia*  
*E-mail: nuris\_hidayat@unars.ac.id*

**Abstrak.** Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif berbasis web untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji Situbondo. Penelitian ini merupakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi langkah Borgand Gall. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, 3 guru, serta 30 siswa kelas IV SD. Pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, angket dan tes esai. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan analisis statistika inferensial (uji-t). Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa ahli media memperoleh nilai 47 dengan kualifikasi sangat layak, ahli materi memperoleh nilai 49 dengan kualifikasi sangat layak, ahli bahasa memperoleh nilai 47 dengan kualifikasi sangat layak, uji guru pertama memperoleh nilai 57 dengan kualifikasi sangat layak, uji guru kedua memperoleh nilai 58 dengan kualifikasi sangat layak, uji guru ketiga memperoleh nilai 59 dengan kualifikasi sangat layak. Hasil uji efektivitas ada perbedaan yang signifikan dalam literasi budaya siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media interaktif berbasis web. Disimpulkan bahwa media interaktif berbasis WEB sangat layak dan efektif diterapkan pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya.

**Kata Kunci:** Media Interaktif Berbasis Web, Literasi Budaya, Pembelajaran IPAS

**Abstract.** This research and development aims to produce web-based interactive media to enhance the cultural literacy skills of students of the fourth grade of Basic Islamic School of Muhammadiyah 1 Panji Situbondo. This research is a research and development (*Research and Development*) with the adoption of Borgand Gall measures. Subjects involved in this research are media experts, materialists, linguists, 3 teachers, as well as 30 students of grade IV SD. Data collection used are methods of interviews, observation, lifting, and essay tests. The data obtained in the research is then analyzed descriptively qualitatively, descriptively quantitatively, and through inferential statistical analysis (uji-t). The results of the analysis of the study showed that the media expert obtained a score of 47 with very qualified qualifying, the material expert obtained a rating of 49 with very qualified qualifying, the linguist obtained a score of 47 with very qualified qualifying, the first teacher test achieved a score by 57 with highly qualified, the second teacher's test obtained a rating by 58 with highly qualified, the third teacher's test acquired a rating from 59 highly qualified. Effectiveness test results have significant differences in the literacy culture of students who use and do not use web-based interactive media. It is concluded that interactive media based on WEB is highly appropriate and effectively applied to IPAS subjects to enhance cultural literacy.

**Keywords:** web-based interactive multimedia, cultural literacy, IPAS learning

### I. INTRODUCTION

Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat menuntut guru untuk mampu menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran agar dapat menyerap sebanyak-banyaknya apa yang diajarkan, memperdalam pemahaman siswa, menjadikan penyampaian ilmu menjadi mudah serta menyenangkan. Kemudahan akses terhadap teknologi terjadi karena minat masyarakat yang besar terhadap telepon pintar yang sangat tinggi, dimana *device ownership* di Indonesia memiliki lonjakan 128% dari data sebelumnya pada penggunaan telepon pintar (Riyanto, 2024).

Pendidikan Abad-21 merupakan pendidikan yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana siswa harus menguasai enam kemampuan literasi yang diantaranya literasi digital, budaya dan kewargaan, baca tulis, numerasi, sains dan finansial (*World Economic Forum*, 2015). Enam literasi dasar ini kemudian diadopsi oleh Tim Gerakan Literasi Nasional (GLN) (Kemdikbud, 2021). Pemerintah sebagai penyelenggara pendidikan, telah membuat Gerakan Literasi Sekolah (GLS) untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih dan meningkatkan enam kemampuan literasi dasar. Gerakan literasi sekolah ada tiga tahapan, pertama penumbuhan minat baca yang dilakukan dengan

kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran, kedua meningkatkan kemampuan menanggapi buku bacaan yang telah dibaca atau dikenal juga dengan kegiatan refleksi, ketiga meningkatkan kemampuan literasi siswa di semua mata pelajaran dengan menggunakan buku pengayaan dan strategi membaca di semua mata pelajaran (faizah, *et al.* 2016). Tiga tahapan yang telah disebutkan pelaksanaannya dilakukan secara berkelanjutan dan berkesinambungan agar menjadi kebiasaan dalam waktu yang lama.

Manusia adalah makhluk sosial yang hidup berdampingan satu sama lain, mereka tidak dapat belajar membaca dan menulis serta berinteraksi dengan orang lain tanpa pemahaman tentang multikultural. Menurut Kemdikbud literasi budaya yaitu kemampuan untuk memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Khairunnisa, 2022).

Di era revolusi industri 4.0 generasi muda Indonesia, terutama siswa sekolah dasar harus belajar berliterasi budaya dan menjadi warga Negara, agar mereka dapat mencintai dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Situasi di mana masyarakat Indonesia memiliki beragam etnis, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial yang berbeda. *Digital Civility Index* menunjukkan tingkat keberadaban pengguna internet Indonesia menunjukkan tingkat keberadaban (*civility*) sangat rendah. Dari 32 negara, Indonesia berada di urutan ke-29 (Indonesia News Center, 2021). Berkeadaban yang dimaksud mencakup perilaku berselancar di internet dan aplikasi sosial media, termasuk kemungkinan menyebarkan berita bohong atau hoax, ujaran kebencian, perundungan, dan pelecehan terhadap kelompok tertentu. Laporan tersebut menjadi peringatan bagi kita untuk mendidik anak sejak dini dengan *platform* digital agar mereka tumbuh menjadi individu yang cerdas dan cakap di internet.

Media dapat menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi, karena memiliki Elemen penting seperti kontrol pengguna atas penyampaian informasi dan interaksi antar pengguna. Menyadari potensi yang dapat digunakan, banyak peneliti yang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran berbasis web. Kelebihan penggunaan media berbasis web untuk pembelajaran antara lain semakin membuat pembelajaran semakin bermakna bagi siswa (Ningsih *et al.*, 2022), dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (Nurkholis *et al.*, 2022), membangkitkan motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Sukma & Handayani, 2022). Dari beberapa keunggulan tersebut dapat dikatakan, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat memunculkan rasa ingin tahu, berhipotesis, memperumusan masalah dan mencari solusi, kolaborasi, motivasi dan evaluasi diri yang positif dari pada tidak menggunakan media digital pada proses pembelajar.

Pada saat ini penggunaan media yang dapat diakses dari mana saja akan mempermudah proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan koneksi internet. pengembangan media berbasis web ini memberikan inovasi multimedia interaktif, dalam penelitian dan pengembangan ini berusaha memberikan produk yang praktis, informatif, menarik dan mudah digunakan.

Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum merdeka belajar. Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang memang dialokasikan untuk kewenangan daerah memasukkan muatan lokal berdasarkan karakteristik dan kearifan lokal di daerahnya. Ruang tersebut cukup besar karena pendidikan

didasarkan pada budaya nasional, yang berarti semua kondisi budaya dan karakteristik lokal dapat dimasukkan ke dalam kurikulum (Kemendikbud, 2022). Ketebaharuan kurikulum merdeka belajar disekolah dasar terdapat mata pelajaran IPAS yang merupakan gabungan dari pelajaran IPA dan IPS. Pada jenjang MI/SD, tujuan IPAS adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar, sebagai fungsi dasar untuk mempersiapkan siswa untuk belajar IPA dan IPS yang lebih kompleks di jenjang sekolah selanjutnya (Anggraena *et al.*, 2022). Siswa dapat melihat fenomena alam dan sosial secara terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar, sehingga mereka akan terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran bersifat penemuan misalnya mengobservasi dan mengeksplorasi. Agar maksimal dalam penyampaian materi terutama IPAS diperlukan inovasi-inovasi penggunaan media interaktif seperti penggunaan WEB.

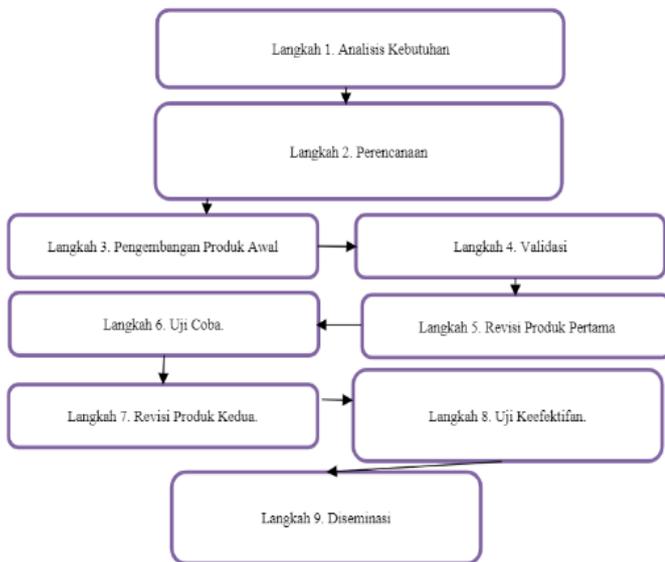
Sebelum penelitian, sekolah dievaluasi melalui observasi dan penelitian awal dengan guru. Ditemukan beberapa masalah di lapangan, diantaranya (1) Berdasarkan penelitian awal dengan guru Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji Situbondo pada tanggal 5 sampai 9 Februari 2024 ada beberapa siswa di sekolah tersebut memiliki latar belakang sosial budaya yang berbeda-beda, perbedaan ini sering menimbulkan perselisihan di antara siswa misalnya fenomena memilih-milih teman, (2) Selain itu kegiatan literasi siswa sangat kurang, berdasarkan penelitian awal juga ditemukan bahwa kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai biasanya hanya dilakukan sekali dalam seminggu, (3) Siswa mempunyai kemampuan mengoperasikan perangkat komputer dengan baik, hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk membuka *browser* dan mengakses internet sendiri tanpa bantuan orang dewasa, (4) Kurangnya bahan ajar literasi budaya yang ada di sekolah.

Pertanyaan penelitian pada penelitian dan pengembangan ini yaitu apakah pengembangan media interaktif berbasis web dapat meningkatkan literasi budaya siswa. Menjawab pertanyaan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang memenuhi kelayakan berdasarkan validasi ahli dan guru serta efektif digunakan berdasarkan uji efektivitas di sekolah. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya terdapat potensi yang memungkinkan dapat menjadi sarana pemecahan masalah. Penelitian dan pengembangan ini akan berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD/MI. Hipotesis pada penelitian ini adalah media interaktif berbasis web dapat meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD/MI.

## II. METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi langkah Borgand Gall (Sugiyono, 2013:407), dengan beberapa perubahan. Pada penelitian ini melakukan adopsi dari 9 tahapan. Model ini telah digunakan sebelumnya dengan mengadopsi model pengembangan yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi lapangan, waktu, tenaga, dan kendala anggaran. Secara garis besar prosedur penelitian dan pengembangan ini mempunyai dua langkah, langkah pertama adalah langkah untuk mengembangkan produk, sedangkan langkah kedua adalah untuk menguji dan memvalidasi kualitas dari produk yang dikembangkan, pengujian hipotesis

menggunakan metode eksperimen dengan sampel kelas IV SD/MI dari tiga sekolah di Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo, Langkah penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Metode Penelitian

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah validator yang terdiri dari tiga dosen ahli dan dua guru kelas, serta siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji Situbondo yang bertindak sebagai responden. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD/MI Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo.

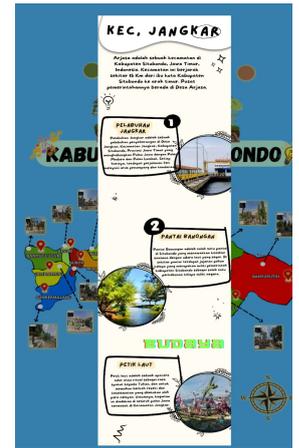
Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu soal tes. Sebelum keefektifan media interaktif berbasis web terhadap masing-masing variabel yang dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Sebelumnya data melalui uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas dengan taraf signifikansi masing-masing uji 0,05. Uji hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Hipotesis pada penelitian ini adalah media interaktif berbasis web dapat meningkatkan literasi budaya dan siswa.

### III. RESULT AND DISCUSSION

Produk hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Interaktif Berbasis WEB Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Media web ini berisi materi IPAS yang merupakan integrasi matapelajaran IPA dan IPS. Materi yang ditampilkan berupa kekayaan budaya lokal kabupaten situbondo, yang berupa sumberdaya alam berupa keberagaman hayati di integrasikan dengan keberagaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.



a) Tampilan awal



b) Tampilan isi



c) Tampilan isi



d) Tampilan isi

### 1. Hasil Validasi Ahli dan Guru (Calon Pengguna)

Rancangan media kemudian diberikan kepada ahli untuk dilakukan validasi. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil kelayakan dari media sebelum diujicobakan di sekolah, hasil validasi kemudian dikonversikan ke data kualitatif untuk melihat kualitas media, pada penelitian dan pengembangan ini produk divalidasi oleh 3 orang ahli yang terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli materi dan 1 ahli bahasa, hasil validasi para ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel I  
Hasil Validitas Ahli

Aspek Penilaian	Skor	Kategori
<b>Hasil Validitas Ahli Media</b>		
Kemudahan penggunaan media	27	Sangat layak
Kegunaan media	20	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>47</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Hasil Validitas Ahli Materi</b>		
Kelengkapan isi materi	22	Sangat layak
Komponen literasi budaya	25	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>47</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Hasil Validitas Ahli Bahasa</b>		
Penggunaan bahasa	27	Sangat layak
Kejelasan bahasa dan tulisan	22	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>49</b>	<b>Sangat layak</b>

Media layak untuk diujicobakan pada siswa kelas IV SD/MI, beberapa masukan dari ahli media diantaranya di halaman home perlu ditulis untuk kelas berapa multimedia pembelajaran ini, perlu dituliskan tujuan pembelajaran, perlu diberikan evaluasi berupa quiz atau soal-soal dan ditampilkan tentang pengembang. Media direvisi dan siap diujicobakan.

Media layak untuk diujicobakan pada siswa kelas IV SD/MI, beberapa masukan dari ahli materi diantaranya menyederhanakan pembahasan materi untuk anak usia SD agar dapat dipahami dengan baik oleh anak, pembahasan konteks budaya perlu membahas secara umum terlebih dahulu kemudian khusus dalam lingkup Situbondo, kemudian dapat disempurnakan dengan bahasa yang lebih interaktif, sederhana sesuai karakteristik kelas V SD. Media layak untuk diujicobakan pada siswa kelas IV SD/MI, beberapa masukan dari ahli bahasa dengan memperhatikan tata tulis dan ejaan pada media. Rancangan media kemudian diberikan kepada guru atau calon pengguna untuk divalidasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui hasil kelayakan dari media hasil validasi kemudian dikonversikan ke data kualitatif untuk melihat kualitas media, pada penelitian dan pengembangan ini produk divalidasi oleh 3 orang guru.

**Tabel II**  
**Hasil Validitas Guru**

Aspek Penilaian	Skor	Kategori
<b>Guru 1</b>		
Kemudahan penggunaan media	19	Sangat layak
Kegunaan media	19	Sangat layak
Keinginan untuk menggunakan	19	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>57</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Guru 2</b>		
Kemudahan penggunaan media	19	Sangat layak
Kegunaan media	19	Sangat layak
Keinginan untuk menggunakan	20	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>58</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Guru 3</b>		
Kemudahan penggunaan media	20	Sangat layak
Kegunaan media	19	Sangat layak
Keinginan untuk menggunakan	20	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>59</b>	<b>Sangat layak</b>

## 2. Hasil Uji Efektivitas

Tes literasi budaya dilakukan untuk melihat efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya. Uji Efektivitas untuk menguji hipotesis dilakukan dengan metode eksperimen yang dilakukan di Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji Situbondo. Sebelum masuk ke uji hipotesis data terlebih dahulu melalui tahap prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas, Sebaran data dinyatakan normal jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$  dan tidak normal apabila signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ . Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel III**  
**Uji Normalitas**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen Literasi Budaya	.144	25	.194	.959	25	.388
Kontrol Literasi Budaya	.142	25	.200*	.951	25	.267

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji homogenitas dilihat pada masing tabel uji, pada penelitian ini dilakukan uji-t bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan literasi budaya yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif berbasis web, Ho diterima apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  dan Ho ditolak apabila nilai  $\text{sig} < 0,05$ . Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel IV**  
**Uji-t**  
**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Equal variances assumed	.766	.386	7.60	48	.000	18.800	2.4711	13.831	23.768
Equal variances not assumed			7.60	44.89	.000	18.800	2.4711	13.822	23.777

Hasil uji-t literasi budaya diperoleh nilai  $\text{sig} < 0,05$  sehingga Ho ditolak, hal ini dapat diartikan ada perbedaan yang signifikan literasi budaya siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif berbasis web.

## 3. Kelayakan Media

Media interaktif adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan oleh guru untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi (Permatasari *et al.*, 2024). Media interaktif web adalah salah satu media yang dapat digunakan. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dimengerti oleh siswa jika dibuat dengan media interaktif (Juniari & Putra, 2021), dan internet membuat pertukaran informasi menjadi lebih cepat dan dinamis (Prabawa & Restami, 2022). Selain itu, pengembangan media interaktif berbasis web dapat menjadi sumber belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet (Ambarwati, 2019).

Media dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan literasi, khususnya literasi budaya. Banyak media yang dikembangkan, seperti media interaktif berbasis web, menawarkan

banyak peluang untuk memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran dan juga dapat memberikan kontrol kepada siswa atas konten yang mereka inginkan (Yuill, 2021). Uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan penilaian ahli media, materi, dan bahasa adalah tahapan pengujian ahli dan pengguna sebelum uji coba penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis web (Pratama and Batubara, 2021). Media dapat dianggap layak apabila mendapat penilaian dengan kategori “layak”.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli media memperoleh skor 47 dalam kategori “sangat layak” dengan skor minimal 20; validasi ahli materi pertama memperoleh skor 47 dengan skor minimal 20; dan validasi ahli bahasa memperoleh skor 49 dengan skor minimal 20. Hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media layak untuk diujicobakan pada siswa. Hasil validasi ahli dan *stakeholders* juga menunjukkan bahwa media layak. Suatu produk teknologi hanya dapat diterima oleh pengguna jika memenuhi dua syarat yaitu, dianggap mudah digunakan dan bermanfaat (Prasetya et al., 2022). Media tidak hanya memiliki arti antara teks dan grafik sederhana, tetapi juga dilengkapi dengan animasi dan interaksi (Putra et al., 2024). Penggunaan media interaktif web semakin populer dalam proses belajar mengajar karena menawarkan cara baru untuk menyampaikan informasi (Parmiti et al., 2022). Selain itu, media interaktif dapat mencakup komponen tambahan seperti video, audio, dan animasi dengan kata dan gambar. Penggunaan media interaktif berbasis web, siswa dapat lebih mudah belajar dan dapat mengontrol proses pembelajaran mereka sendiri (Martin and Betrus 2019). Sehingga demikian, media interaktif memiliki efek positif pada proses pembelajaran.

#### 4. Keefektifan Media

Uji efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif produk media interaktif berbasis web. Menurut uji hipotesis, media interaktif berbasis web ini meningkatkan iterasi budaya. Uji-t literasi budaya menunjukkan nilai sig <0,05, sehingga H<sub>1</sub> diterima. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam literasi budaya siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media interaktif berbasis web.

Hasil analisis keseluruhan menunjukkan bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji Situbondo memperoleh literasi budaya yang lebih baik dengan penggunaan media. Penggunaan media meningkatkan literasi budaya ini, sesuai dengan penelitian Yu & Zadorozhnyy (2021) yang mengatakan Pembuatan media dapat meningkatkan literasi digital siswa dan menggantikan media tradisional. Sejalan dengan penelitian Sartono et al., (2022), menunjukkan bahwa produk media interaktif berbasis web berfungsi dengan baik dalam mengajarkan siswa materi literasi budaya. Adanya penelitian sebelumnya menggunakan media interaktif berbasis web mempunyai banyak manfaat bagi proses pembelajaran.

#### IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dengan prosedur yang ketat, hasilnya adalah sebagai berikut: 1) Pengembangan media interaktif berbasis web menggunakan langkah pengembangan Borg and Gall, yang terdiri dari sembilan langkah yaitu, penelitian awal, perencanaan, pengembangan produk awal dan validasi kepada ahli media materi dan bahasa kemudian melakukan revisi berdasarkan saran ahli, berikutnya adalah uji coba lapangan awal, berikutnya revisi produk

utama, uji coba operasional, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir dan kemudian melakukan diseminasi ke sekolah, 2) Media layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media, dua ahli materi dan ahli bahasa, serta hasil respon guru dan siswa pada uji lapangan awal dan uji lapangan utama, 3) Media efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa berdasarkan uji-t independent.

#### REFERENCES

- Ambarwati, M. 2019. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 7(2): 65-71. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i2.17472>
- Anggraena, Y., Felicia, N., Eprijum, D., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiaswati, D. 2022. Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran [Monograph]. *Pusat Kurikulum dan Pembelajaran*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/24972/>
- Faizah, D. U., et al. 2016. *Panduan Gerakan literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Indonesia News Center. 2021. *Microsoft Study Reveals Improvement In Digital Civility Across Asia-Pacific During Pandemic – Indonesia News Center*. Microsoft. <https://news.microsoft.com/id-id/2021/02/11/microsoft-study-revealsimprovement-in-digital-civility-across-asia-pacific-during-pandemic/>
- Juniari, I. G. A. O. & Putra, M. 2021. Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8(1): 140-148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>
- Kemendikbud. 2021. *Yuk Mengenal 6 Literasi Dasar Yang Harus Kita Ketahui dan Miliki*. Diakses pada 11 Juni 2024. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/yuk-mengenal-6-literasi-dasar-yang-harus-kita-ketahui-dan-miliki>
- Kemendikbud. 2022. *Implementasi Kurikulum Merdeka, Muatan Kearifan Lokal Bisa Dimasukkan Melalui Tiga Opsi*. Diakses pada 11 Juni 2024. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/08/implementasi-kurikulum-merdeka-muatan-kearifan-lokal-bisa-dimasukkan-melalui-tiga-opsi>
- Khairunnisa & Jannah, R. 2022. Kemampuan Literasi Baca Tulis Numerasi Serta Budaya dan Kewargaan Siswa MI di Kota Banjarmasin. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 8 (1): 30-43. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.6619>
- Martin, F., & Betrus, A. K. 2019. Digital media for learning: Theories, processes, and solutions. *Springer International Publishing*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7>
- Ningsih, S., Murdadlo, & Farisi, M. I. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jambura: Journal Of Educational Management*. 4(1): 108-122. <https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2222>
- Nurkholis, Raharjo, H., & Aji, T. S. 2022. Penggunaan Learning apps sebagai Media pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8(4): 1508-1515. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3108>
- Parmiti, D. P., Antara, I. G. W. S. & Wulandari, I. G. A. A. M. 2022. The Effectiveness of E-Scrapbook Media Containing HOTS Questions on Science Learning Outcomes of Elementary School Students. *Journal of Education Research and Evaluation*. 6(3): 484-491. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i3.52078>
- Permatasari, D., Latip, A., & Purnamasari, S. 2024. Implementasi Media Powtoon Berbasis Sosio-Scientific Issues pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*. 13(1): 9-17. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.80043>

- Prabawa, D. G. A. P. & Restami, M. P. 2022. Efektivitas Konten Digital Menggunakan Prinsip Segmentasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 27(1): 72-80. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41218>
- Prasetya, A., Ulfa, S. & Susilaningsih. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pemapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 5(2): 111-122. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v5i22022p111>
- Pratama, A. N. & Batubara H. H. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 4(2): 157-168. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1082>
- Putra, I. G. N. A., Kristiantari, M. G. R. & Wiarta, I. W. 2024. Media Video Animasi yang Layak dan Efektif diterapkan dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 8(1): 101-107. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.74473>
- Riyanto, A. D. 2024. *Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024*. Diakses pada 11 Juni 2024. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/>
- Sartono, E. K. D., Ambarsari, R. & Herwin. 2022. Interactive Multimedia Based on Indonesian Cultural Diversity in Civics Learning in Elementary Schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. 17(4): 1192-1203. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i4.7136>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, K. I. & Handayani, T. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8(4): 1020-1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- World Economic Forum. 2015. *New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology*. Geneva: WEF
- Yu, B. & Zadorozhnyy A. 2021. Developing students' linguistic and digital literacy skills through the use of multimedia presentations. *The Journal of the European Association for Computer Assisted Language Learning (ReCALL)*. 34(1): 95-109. <https://doi.org/10.1017/S0958344021000136>
- Yuill, N. (2021). Collaborative Technology in the Classroom. In N. Yuill (Ed.), *Technology to Support Children's Collaborative Interactions: Close Encounters of the Shared Kind*. Springer International Publishing. 83-104. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-75047-3\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-030-75047-3_5)