

## PENGEMBANGAN MEDIA SIDARA (KOLABORASI BUDAYA NUSANTARA) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATERI KERAGAMAN BUDAYA MASYARAKAT

Rosidatul Halim Najib Putri<sup>1</sup>, Neni Wahyuningtyas<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Email: [neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id](mailto:neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id)\*

### Abstrak

Rendahnya keaktifan peserta didik masih sering ditemukan pada pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Guna mengatasi permasalahan ini, dikembangkan media pembelajaran SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) berbasis *flashcard* yang terintegrasi dengan blog edukatif berisi bacaan teks budaya, gambar ilustratif budaya dan video interaktif budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) berbasis *flashcard* yang dikombinasikan dengan blog edukatif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reserch and Development* dengan model ADDIE. Hasil implementasi media pembelajaran SIDARA pada peserta didik menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Media SIDARA efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui kegiatan pengamatan, eksplorasi dan kolaborasi. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan memfasilitasi gaya belajar yang beragam. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas konten SIDARA agar mencakup lebih banyak unsur budaya dari berbagai daerah di Indonesia.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, SIDARA, keaktifan peserta didik

### Abstract

*The low level of student activity is still often found in social studies learning. One of the problems is caused by the lack of use of innovative and contextual learning media. To overcome this problem, SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) learning media based on flashcards was developed, which is integrated with an educational blog containing cultural text readings, illustrative cultural images, and interactive videos of Indonesian culture. This study aims to produce SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) media based on flashcards and an educational blog to increase student learning activity. The method used in this study is Research and Development with the ADDIE model. The results of implementing the SIDARA learning media on students show that this media is very suitable for social studies learning. SIDARA media effectively increases student teaching through observation, exploration, and collaboration activities. This study is expected to be an innovative solution to support technology-based learning and facilitate diverse learning styles. Suggestions for further research are to expand SIDARA content to include more cultural elements from various regions in Indonesia.*

**Keywords:** Learning media, SIDARA, student activity

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di satuan Pendidikan. Mata Pelajaran ini bertujuan untuk membentuk generasi yang berkarakter sesuai dengan konsep penguatan Pendidikan karakter. Ilmu Pengetahuan

sosial memiliki peran yang sangat penting karena saling berkesinambungan dengan kehidupan sehari – hari peserta didik. Pembelajaran ini tidak hanya memiliki fokus pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga penerapan di kesehariannya baik secara langsung maupun tidak langsung (Robi'ah, Suhandi, & Wahyuningsih, 2023). Meskipun begitu, pada penerapannya pembelajaran IPS menghadapi berbagai permasalahan misalnya, minimnya ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipaparkan, kesulitan dalam memahami gagasan yang bersifat tidak konkret serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif yang seharusnya bisa membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan (Lestari , Sumartiningsih, & Suharini, 2024).

Keterbatasan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPS menjadi permasalahan yang sering muncul. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahmawati & Anindita (2024) yang mengatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran merupakan permasalahan yang sering ditemukan di berbagai jenjang pendidikan dan berdampak pada menurunnya minat belajar, rendahnya keaktifan peserta didik dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS sering kali bersifat konvensional seperti buku teks dan metode pembelajaran masih didominasi ceramah satu arah. Penggunaan media ini kurang mampu memvisualisasikan konsep – konsep abstrak dalam mata pelajaran IPS, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS secara mendalam (Adama, 2024). Konsep abstrak tersebut mencakup materi yang luas dan membutuhkan contoh nyata agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu materi pembelajaran IPS yang memerlukan contoh nyata agar lebih mudah dipahami, yaitu materi jenis keberagaman budaya. Dimana peserta didik cenderung hanya mengenal budaya di lingkungan sekitarnya dan memiliki wawasan yang terbatas tentang budaya dari daerah lain di Indonesia. Hal ini didukung dengan observasi awal di kelas VII I SMP Negeri 10 Malang, dari 32 peserta didik hanya 8 peserta didik yang mampu menyebutkan budaya beserta daerah asalnya selain dari Kota Malang. Sisanya 24 peserta didik hanya mengenal dan menceritakan Topeng Malangan dan Bantengan yang menjadi budaya khas Kota Malang. Padahal budaya khas Indonesia memiliki jumlah yang banyak dan bervariasi jenisnya. Observasi awal tersebut menunjukkan bahwa, peserta didik kelas VII masih kurang memiliki pemahaman yang luas tentang keberagaman budaya di Indonesia, sehingga kesulitan mengenali dan meidentifikasi keragaman budaya yang ada di berbagai daerah.

Berdasarkan kondisi tersebut, terlihat bahwa peserta didik masih memiliki keterbatasan dalam memahami keberagaman budaya di Indonesia, sehingga berdampak pada kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Minimnya keterlibatan peserta didik dalam diskusi dan eksplorasi materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mendorong keaktifan peserta didik, sehingga diperlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) sebagai solusi untuk membantu peserta didik memahami keberagaman budaya dengan lebih menarik dan interaktif. Media SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) dikembangkan

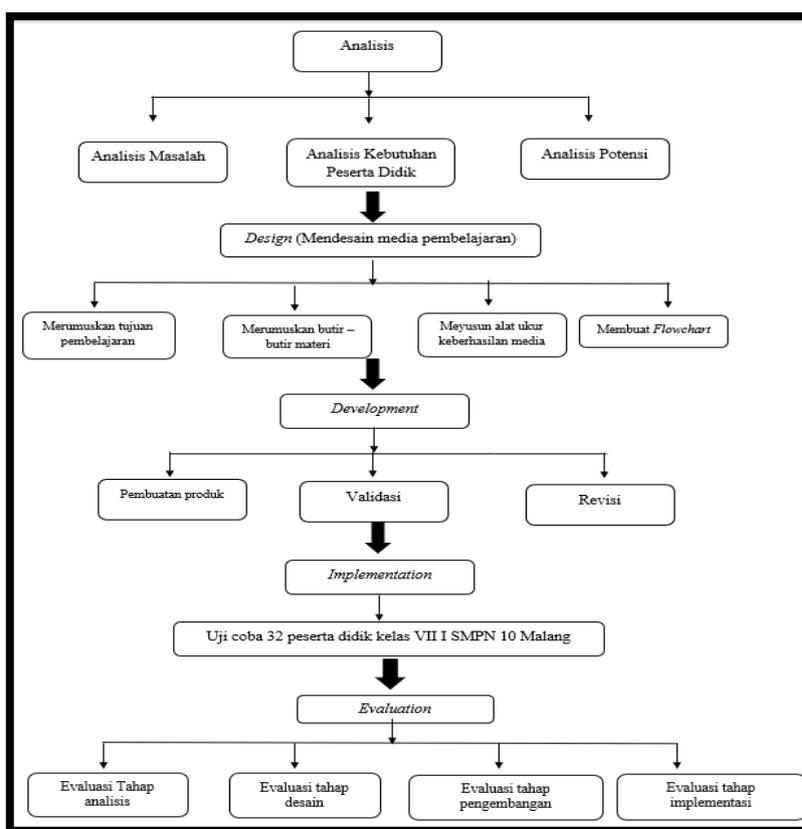
dengan mengadaptasi konsep dari *Flash Card*. *Flashcard* merupakan media sederhana untuk menyalurkan informasi dan wawasan dalam bentuk kartu. Media *Flashcard* dirancang dengan menggabungkan teknologi dan permainan konvensional, memungkinkan peserta didik bisa berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok dan pemecahan masalah berbasis permainan (Aziza & Yulia, 2022).

Penelitian terkait topik sejenis dilakukan oleh Shafa, Siregar, & Hasanah (2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* pada saat proses pembelajaran menunjukkan hasil yang positif, dimana peserta didik lebih aktif dalam belajar. Namun, media *Flashcard* tersebut memiliki beberapa kekurangan salah satunya yaitu media yang dikembangkan masih berbasis cetak tanpa integrasi teknologi, sehingga kurang variatif dan kurang menarik bagi peserta didik yang menyukai pembelajaran digital. Selain itu, evaluasi soal masih berupa soal hafalan sehingga kurang efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis peserta didik. Pada penelitian yang dilakukan oleh Inaru & Nuuraini (2025), juga mengatakan bahwa *Flashcard* terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang kompleks dalam pembelajaran IPS. Dengan menyajikan informasi yang ringkas, visual yang menarik serta sifatnya yang interaktif, *Flashcard* mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik secara lebih optimal. Peserta didik tidak mendapat informasi tambahan yang dapat membantu memahami materi secara mendalam.

Mengacu pada penelitian diatas, *Flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan media sebelumnya, dimana media yang dikembangkan peneliti memiliki fitur yang lebih interaktif dan reflektif. Pada *Flashcard* terdahulu, komponen yang disediakan hanya berupa pertanyaan tanpa disertai materi pendukung serta tidak diintegrasikan dengan teknologi. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, *Flashcard* dalam penelitian ini dilengkapi dengan *barcode* yang dapat dipindai oleh peserta didik ke sebuah blog edukatif yang bernama SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) yang didalamnya berisi tentang materi keberagaman budaya masyarakat. Materi yang disajikan tidak hanya dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga dalam bentuk video interaktif yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penyajian materi dengan menggunakan dua bentuk tersebut dirancang untuk bisa mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang berbeda, yaitu berbasis audio ataupun visual. Selain itu, penelitian ini juga mengintegrasikan konsep dari program SMPN 10 Malang yaitu JARIK MA'SITI (Belajar Menarik Bersama Peserta didik Istimewa) yang menekankan pada pembelajaran inklusif dan menarik (Auliya, et al., 2023). Konsep ini menjadi dasar dalam pengemabagan SIDARA agar lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Melalui kombinasi konsep *Flashcard* berbasis teknologi digital berbentuk blog edukatif, serta pendekatan inklusif berbasis JARIK MA'SITI, media SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas untuk materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran SIDARA berbasis *website* blog edukatif yang menggunakan *Flashcard* sebagai pendukung sumber belajar untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya masyarakat untuk kelas VII SMP.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD), yaitu suatu pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan. *Research and Development* (RnD) merupakan penelitian yang sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi produk atau program yang dirancang untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pendidikan (Safitri & Aziz, 2022). Tujuan *Research and Development* (RnD) adalah untuk menghasilkan inovasi yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rustamana, Sahl, Ardianti, & Syauqi, 2024). Penelitian ini berpedoman pada model prosedur pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan yang diterapkan dalam setiap tahap pengembangan produk untuk mendukung tujuan instruksional, meningkatkan efektivitas pengajaran serta merancang strategi pembelajaran yang lebih efisien. Pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan penelitian dan pengembangan yang harus dilakukan yaitu (Rachma, Iriani, & Handoyo, 2023) : 1) *Analysis* (Analisis); 2) *Design* (Desain); 3) *Development* (Pengembangan); 4) *Implementation* (Implementasi); 5) *Evaluation* (Evaluasi). Berikut dibawah ini penjelasan lebih lanjut model pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) menggunakan lima tahapan penelitian yang mengadopsi model ADDIE. Tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan terskema pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Analisis angket dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi setelah penggunaan media pembelajaran. Berikut adalah tabel kriteria penilaian media pembelajaran menggunakan skala likert:

**Tabel 1 Skala Penilaian Angket**

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

Data didapatkan dari hasil angket kepraktisan yang sudah terisi oleh validator dan tanggapan peserta didik melalui angket keaktifan belajar peserta didik, kemudian dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V_a = \frac{T_{sa}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

Keterangan :

$V_a$  : Skor Validasi

$T_{sa}$  : Total skor empiris dari para ahli

$T_{sh}$  : Total skor maksimal yang diharapkan

Setelah perhitungan selesai, hasilnya kemudian dibandingkan dengan kriteria penilai berikut:

**Tabel 2 Kriteria Penilaian Angket**

Presentase	Kriteria	Keterangan
1% - 20%	Sangat Tidak Layak	Sangat tidak dapat digunakan
21% - 40%	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Layak	Perlu ada revisi secara besar
61% - 80%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi
81% - 100%	Sangat Layak	Digunakan tanpa ada revisi

**Sumber :** (Artatila, Suprijono, Imron, & Riyadi , 2023)

Analisis keefektifan media SIDARA *card* diukur melalui angket keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Angket keaktifan diberikan kepada guru observer untuk mengukur sejauh mana keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media SIDARA. Untuk mengetahui tingkat keaktifan peserta didik, peneliti menggunakan angket keaktifan peserta didik yang diisi oleh guru observer. Angket ini memakai skala penilaian likert 5 poin.

**Tabel 3 Skala Likert Angket Keaktifan Peserta Didik**

Kategori	Tingkat Skala Likert
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah data dari hasil angket guru observer dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menghitung dan menilai hasilnya. Perhitungan dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi keaktifan belajar peserta didik saat menggunakan media pembelajaran SIDARA, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \left( \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \right) \times 100$$

Hasil nilai yang didapatkan dari perhitungan diatas kemudian dicocokkan berdasarkan table berikut :

**Tabel 4 Kriteria Penilaian Keaktifan Peserta Didik**

Tingkat Presetase	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup
50 -50	Kurang
≥ 50	Sangat Kurang

**Sumber:** (Arikunto, 2012)

Keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran SIDARA dianggap berhasil, apabila rata – rata yang dihasilkan dalam nilai keaktifan peserta didik minimal 70 atau masuk kategori baik. Jika capaian rata – rata tersebut terpenuhi atau bahkan melampauinya, maka media SIDARA dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam mendukung pembelajaran di kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Tahap 1. Analisis*

Tahap pertama ialah tahap analisis. Tahap analisis terbagi menjadi tiga sub tahap yakni analisis masalah, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis potensi. Tahap analisis dilakukan dengan mengkaji berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan belajar melalui observasi dan wawancara di lokasi penelitian, yaitu SMP Negeri 10 Malang. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS tergolong rendah. –Salah satu faktor penyebab rendahnya keaktifan peserta didik yaitu

penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang variatif. Guru hanya mengandalkan buku teks Ilmu Pengetahuan Sosial yang cenderung tidak memberikan visualisasi dan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik. Media buku teks cenderung tidak mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik, khususnya dalam konteks Pendidikan abad 21 yang menuntut pendekatan yang lebih kreatif, interaktif dan berbasis teknologi. Dari penelitian Harahap & Pradana (2024) mengatakan bahwa media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik dapat menghambat keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Tahap analisis kebutuhan peserta didik dilakukan setelah mengidentifikasi permasalahan rendahnya keaktifan peserta didik. Dari hasil analisis masalah, didapatkan bahwa pembaruan media pembelajaran dinilai penting karena media yang selama ini digunakan belum mampu membangkitkan keaktifan peserta didik secara menyeluruh. Beberapa aspek yang menjadi pertimbangan dalam pembaruan media pembelajaran meliputi kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik, kemudahan akses serta relevansi dengan konteks pembelajaran masa kini. Dalam era abad ke 21, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk mengembangkan keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*) pada peserta didik (Syilviana & Qurrotaini, 2024). Dengan begitu, pengembangan media pembelajaran seperti SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) yang interaktif dan sesuai dengan konteks lokal diharapkan dapat menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada materi Jenis Keberagaman Budaya Masyarakat.

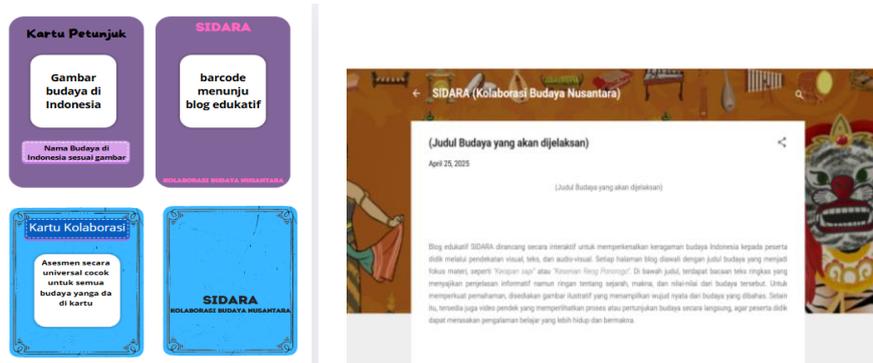
Tahap analisis potensi dilakukan untuk mengkaji sejauh mana potensi peserta didik dan lingkungan sekolah dalam mendukung pengembangan media pembelajaran yang melibatkan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, mereka menunjukkan ketertarikan dan kesiapan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena dinilai lebih menarik dan tidak membosankan. Dari beberapa kendala tersebut, peneliti menemukan solusi yang bisa digunakan yaitu pada saat ini peserta didik sudah memiliki smartphone pribadi dan sudah terbiasa mengakses aplikasi pembelajaran baik melalui *barcode* ataupun pengunduhan lewat *google play*. Potensi ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang sederhana dan mudah diakses, seperti SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual.

## ***Tahap 2. Design***

Pada tahap ini, perancangan media dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta kemudahan dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil analisis, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan juga memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, media SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) dikembangkan dengan memadukan antara *flashcard* dengan blog edukatif yang memuat materi dalam bentuk gambar, teks bacaan

dan video mengenai kebudayaan Indonesia. *Flashcard* SIDARA dilengkapi dengan *barcode* yang terintegrasi dengan blog edukatif, memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi tambahan secara mandiri. Penyajian materi yang bervariasi ini tidak hanya memperjelas pemahaman peserta didik secara kontekstual, tetapi juga membangkitkan minat belajar melalui pendekatan yang visual, literasi dan audiovisual, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap desain, disusun *storyboard* sebagai gambaran awal pengembangan media. *Storyboard* berfungsi untuk merancang alur penyajian materi pada media pembelajaran *flashcard* dan blog edukatif secara terpadu. Dalam *storyboard* tersebut, ditentukan struktur isi setiap kartu, seperti gambar, informasi singkat, serta letak *barcode* yang mengarahkan ke blog edukatif. Sementara itu, untuk blog edukatif, *storyboard* menggambarkan urutan materi yang disajikan, mulai dari judul, bacaan mengenai budaya Indonesia beserta visualnya dan video pembelajaran. *Storyboard* menjadi acuan dalam pengembangan isi materi agar seluruh komponen media pembelajaran saling terhubung dan mendukung proses pembelajaran yang kontekstual dan interaktif.



Gambar 3. *Storyboard*

### **Tahap 3. Development**

Tahap ketiga dalam model ADDIE adalah *Development*, yaitu proses mengembangkan produk media pembelajaran berdasarkan desain yang sudah disusun sebelumnya. Media SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) dikembangkan melalui kombinasi dua komponen utama yaitu, *flashcard* dan blog edukatif. Desain visual pada *flashcard* dibuat menggunakan aplikasi Canva, dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Gambar budaya yang digunakan pada *flashcard* khususnya pada kartu petunjuk, diperoleh dari sumber terpercaya seperti *Google Image* dengan lisensi pendidikan dan jurnal ilmiah. Pada setiap kartu petunjuk, dirancang dengan menampilkan gambar budaya di bagian depan dan *barcode* di bagian belakang yang mengarah pada blog edukatif sebagai sumber informasi lanjutan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Kartu petunjuk *flash card*

Di dalam media pembelajaran SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) juga terdapat kartu kolaborasi yang berisi 7 pertanyaan dan bersifat universal. Kartu kolaborasi dirancang untuk memfasilitasi interaksi dan diskusi antar peserta didik. Pertanyaan yang ada dalam kartu kolaborasi memberikan tantangan pada peserta didik untuk bisa berpikir kritis setelah mengamati gambar budaya yang ada pada kartu petunjuk. Setiap pertanyaan pada kartu kolaborasi dapat dijawab dengan merujuk pada informasi di blog edukatif, kartu kolaborasi dapat dilihat pada Gambar 5.



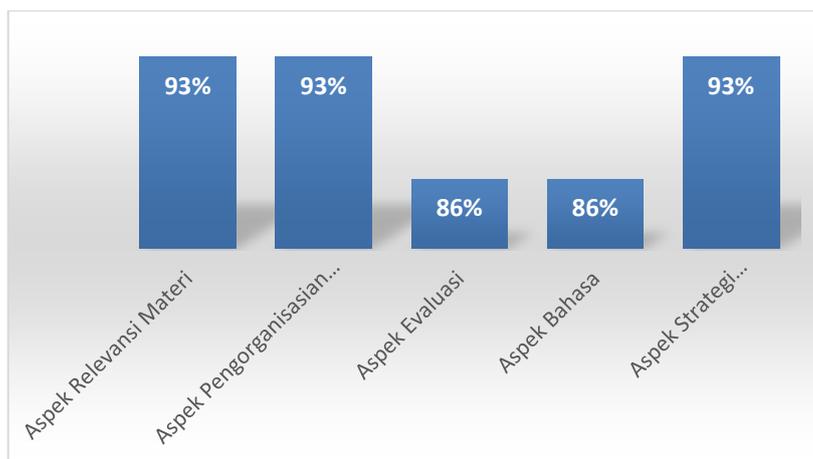
Gambar 5. Kartu kolaborasi *flash card*

Selanjutnya, pada media SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) terdapat blog edukatif yang dapat terhubung melalui *barcode* dan terletak di bagian belakang kartu petunjuk. Konten dalam blog edukatif mencakup sejarah, keunikan, eksistensi budaya dan berbagai aspek lainnya dari berbagai budaya di Indonesia yang telah ditampilkan di depan kartu petunjuk. Blog edukatif terhubung melalui *barcode*, peserta didik didorong untuk belajar mandiri, mengeksplorasi materi lebih mendalam serta mengembangkan keterampilan literasi digital yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Blog edukatif SIDARA

Tahap selanjutnya setelah finalisasi produk media pembelajaran SIDARA adalah validasi pengembangan produk. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk menilai tingkat kelayakan media secara objektif sebelum diterapkan dalam implementasi oleh guru observer. Tahap pertama dalam proses ini adalah validasi materi, yang difokuskan untuk menilai kesesuaian isi media berdasarkan aspek – aspek penting seperti relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman isi, serta keterkaitannya dengan capaian pembelajaran. Hasil dari validasi materi ini dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil validasi materi

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90%, yang dikategorikan dalam kriteria “Sangat Layak”. Angka tersebut menunjukkan bahwa materi pada media SIDARA telah disusun dengan sistematis, relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Namun, ahli materi juga tetap memberikan saran dan masukan sebagai bentuk penyempurnaan media, agar kualitas penyajian materi semakin optimal. Adapun rekomendasi dan saran dari validator ahli materi tercantum pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekomendasi dan Saran Perbaikan dari Validator Ahli Materi

No	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Selain menggunakan berbagai budaya yang ada di Indonesia, selipkan salah satu budaya lokal yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik di gambar <i>Flashcard</i> budaya	Memasukan satu contoh budaya lokal di Kota Malang pada gambar <i>flashcard</i> budaya

Setelah proses validasi materi selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi media. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran SIDARA dari aspek desain, fungsionalitas dan kemudahan penggunaannya. Hasil penilaian oleh ahli media tercantum pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil validasi media

Hasil validasi media pada Gambar 8 menunjukkan persentase 92% dan tergolong dalam kriteria “Sangat Layak” digunakan tanpa perlu revisi. Media pembelajaran SIDARA memiliki keunggulan dalam penyajian materi yang dikemas dalam dua bentuk utama yang saling terintegrasi, yaitu *flashcard* dan blog edukatif. Penyajian materi yang beragam ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Keunikan dari media SIDARA menjadikannya berbeda dari media pembelajaran *flashcard* sebelumnya. Hasil pengembangan penelitian Shafa, Siregar, Hasanah (2022) media *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian tersebut masih berbasis cetak dan belum terintegrasi dengan teknologi digital. Di sisi lain, peneliti yang dilakukan oleh Inaru & Nuraini (2025), media yang dikembangkan juga masih berbasis cetak dan belum terintegrasi dengan teknologi digital. Keterbatasan ini menyebabkan penyajian materi menjadi kurang dinamis dan tidak mampu memenuhi kebutuhan peserta didik yang lebih menyukai pendekatan berbasis teknologi. Penelitian dan pengembangan media *flashcard* juga telah dilakukan oleh Hermansyah, M, & Hanafi (2023), dalam penelitiannya media yang dikembangkan berupa *flashcard* digital berbasis aplikasi Canva yang memuat materi gambar, video dan kuis interaktif. Seluruh elemen media diintegrasikan melalui Qr Code yang dapat dipindai dan diakses dengan mudah menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*. Meskipun telah mengadopsi teknologi digital, media pembelajaran ini tidak menggunakan kartu fisik secara nyata, sehingga interaksi langsung peserta didik terhadap media cenderung terbatas pada layar perangkat.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media pembelajaran SIDARA memiliki keunggulan dengan menggabungkan media nyata berupa *flashcard* pembelajaran dan akses digital melalui *barcode* yang terhubung ke blog edukatif. Kombinasi ini membuat proses pembelajaran menjadi menarik, interaktif dan mendorong peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Aisyah, Ramadani, Wulandari, & Astutik (2025) yang mengatakan bahwa mengkombinasikan media pembelajaran dengan teknologi digital dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Dengan menggabungkan media fisik dan digital, SIDARA membantu peserta didik terlibat aktif pada proses pembelajaran melalui pengamatan, berkolaborasi dan berdiskusi. Ini juga sesuai dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi dan interaksi sosial dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran (Tullah & Amiruddin, 2020).

#### Tahap 4. Implementation

Hasil implementasi media SIDARA pada saat proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat antusias dalam menggunakan media SIDARA. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan bermakna yang terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik dalam memahami materi, berdiskusi kelompok serta mengeksplorasi berbagai komponen dalam media SIDARA. Peserta didik juga terlihat antusias memindai *barcode* yang terdapat di kartu petunjuk untuk mengakses blog edukatif, peserta didik aktif membaca materi yang tersedia dan menonton video untuk memperkaya wawasan materi jenis keragaman budaya Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa media SIDARA mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Integrasi media digital dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar peserta didik (Basir, Bayu, & Sudarjat, 2021). Hasil rekapitulasi data respons guru sebagai observer pada uji keterbacaan media SIDARA (Kolaborasi Budaya Nusantara) tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Respons Guru Observer

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Bahasa dan kemampuan komunikasi	18	90 %
2	Kreativitas dan keaktifan dalam diskusi	16	80 %
3	Kolaborasi dan kerjasama kelompok	17	85 %
4	Keaktifan dalam presentasi	19	95 %
5	Antusiasme dan motivasi dalam pembelajaran	18	90 %
<b>Total Skor</b>		<b>88</b>	<b>440</b>
<b>Persentase</b>		<b>88%</b>	
<b>Kriteria Kelayakan</b>		<b>Sangat Layak</b>	

Hasil uji keterbacaan produk yang ditampilkan pada Tabel 6 menunjukkan persentase sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Guru observer menilai media pembelajaran SIDARA memiliki tampilan yang menarik, kombinasi media yang variatif serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penyajian materi melalui *flashcard* yang dilengkapi *barcode* menuju blog edukatif memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengeksplorasi informasi secara mandiri sesuai gaya belajar. Dengan adanya keterhubungan antara kartu petunjuk dan kartu kolaborasi, peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran kolaboratif yang mendorong keterampilan berpikir kritis untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Dalam penelitian oleh Nafisah, Masjkuri, & Peniati (2024) juga menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat memperkuat keaktifan belajar peserta didik. Hasil implementasi media SIDARA pada saat proses pembelajaran IPS kelas VII I tercantum pada Gambar 9.



Gambar 9. Implementasi media SIDARA kelas VII I

Guru observer dalam media SIDARA turut memberikan beberapa saran dan rekomendasi untuk lebih mengoptimalkan hasil pengembangan media SIDARA. Masukan tersebut dicantumkan pada tabel 7.

Tabel 7. Rekomendasi dan Saran Perbaikan dari Guru observer

No	Rekomendasi dan Saran
1.	Di kartu kolaborasi diberi nomor soal contohnya seperti kartu kolaborasi 1, sehingga peserta didik tidak mengalami kebingungan dengan urutan yang dikerjakan.

### **Tahap 5. Evaluasi**

Tahap kelima adalah evaluasi produk akhir. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, pengembangan media pembelajaran SIDARA dinilai sangat layak digunakan tanpa memerlukan revisi. Media SIDARA menggabungkan flashcard cetak dengan teknologi digital melalui pemindaian *barcode* yang terhubung ke blog edukatif berisi bacaan, gambar, dan video budaya. Melalui fitur-fitur ini, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk belajar secara mandiri, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan mendorong kolaborasi peserta didik, sesuai dengan penelitian Irama, Sutarto, & Risal (2024) dan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan (Tamrin, Sirate, & Yusuf, 2011).

Integrasi media digital dalam SIDARA terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, sejalan dengan penelitian Aisyah, Ramadani, Wulandari, & Astutik (2025) yang menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan beragam bentuk materi seperti teks, gambar, dan video tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yang beragam. Hal ini mendukung pembelajaran kontekstual yang menyenangkan dan reflektif. Seluruh masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan guru observer telah direalisasikan sepenuhnya dalam pengembangan media SIDARA. Penyempurnaan yang dilakukan berdasarkan masukan tersebut semakin meningkatkan kualitas tampilan,

kemudahan navigasi dan keterpaduan materi dengan media visual yang digunakan. Dengan demikian, SIDARA, dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis masalah, kebutuhan dan potensi peserta didik kelas VII I SMP Negeri 10 Malang dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu memahami materi secara lebih praktis, menarik dan utuh, khususnya pada materi Jenis Keragaman Budaya Masyarakat. Media pembelajaran SIDARA melalui *flashcard* yang digabungkan dengan blog edukatif hadir dengan berbagai fitur seperti bacaan teks, gambar ilustratif dan video budaya yang terintegrasi. Media SIDARA telah melalui tahap uji validasi media, materi, keefektifan media melalui guru observer dengan hasil penilaian akhir memenuhi kategori layak dan telah dilakukan tahap *implementation* pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Malang. Hasil *implementation* media SIDARA menunjukkan kategori “sangat layak”, dengan perolehan rata – rata sebesar 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran SIDARA efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan pengamatan, eksplorasi, dan kolaborasi. Melalui fitur – fitur yang tersedia, seperti *flashcard*, bacaan teks, gambar ilustratif dan video budaya Indonesia, SIDARA mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik sehingga mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **SARAN**

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas konten media pembelajaran SIDARA agar mencakup lebih banyak unsur budaya dari berbagai daerah di Indonesia, sehingga cakupan materi menjadi lebih beragam dan representatif. Dengan memperkaya konten budaya, media ini tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik tentang keberagaman budaya nusantara, tetapi juga dapat memperkuat nilai – nilai toleransi, nasionalisme dan kecintaan terhadap budaya lokal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adam, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *JUANGA : Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 205 - 218.
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial* , 3(1), 388-401. doi:<https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artatila, M., Suprijono, A., Imron, A., & Riyadi . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Returra (Rembukan Kultur Nusantara) Card Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa KKO Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 2 Sidoarjo. *Junral*

- Dialektika Pendidikan IPS UNESA*, 3(3), 149 - 163. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>
- Auliya, N. D., Karima, R. A., Azizah, N. N., Handayani, P., Hikmah, R., & Hanafi, Y. (2023). Transformasi Pendidikan Ramah Anak Melalui Inovasi Jarik Ma'siti: Studi Kasus Di Smpn 10 Malang . *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1 - 10.
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6003 - 6014.
- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif . *Jurnal STKIP Kusuma Negara*, 48 - 55. Retrieved from <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1244/841>
- Fajriyatur , R., Suhandi, A. M., & Wahyuningsih, Y. (2023). Upaya Strategis dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita Universitas Negeri Medan*, 7(2), 327 - 341. doi:10.24114/jgk.v7i2.39675
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(3), 17218-17223. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/5604/4522/>
- Hermansyah, S., M, U., & Hanafi, M. (2023). Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal UMS Rappang*, 1, 235-246. Retrieved from <https://jurnal.umrappang.ac.id/jtp/article/download/991/739/>
- Inaru, I., & Nuraini, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media Flash Card pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP. *The Journal Of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 61 - 67. doi:<https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p60-67>
- Irama, D. I., Sutarto, S., & Risal, S. (2024). Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura Dalam Pembelajaran PAI. *Junral Literasiologi*, 12(4), 129 - 139. doi:<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v12i4.819>
- Lestari , M. I., Sumartiningsih, S., & Suharini, E. (2024). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Elementary School Teacher Journal*, 7(2), 48 - 58. doi:<https://doi.org/10.15294/9wvmet33>
- Nafisah, T. M., Masjkuri, L., & Peniati, E. (2024). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Wordwall dengan Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Proceeding UNNES*, 1562 - 1570 . Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3295>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506 - 516. Retrieved from <https://wnj.westsciencepress.com/index.php/jpdws/article/download/554/473>

- Rahmawati, Y., & Anindita, F. A. (2024). Penerapan Inovasi Media Pembelajaran Konkrit Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Pembelajaran Pancasila di SD Negeri Gondoriyo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 49782 - 49786. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23693>
- Robi'ah, F., Suhandi, A., & Wahyuningsih, Y. (2023). Upaya Strategis Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita Universitas Negeri Medan*, 7(2), 327 - 341. doi:10.24114/jgk.v7i2.39675
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Syauqi, A. H. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra* , 2(3), 60 - 69. doi:<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Safitri, M., & Aziz, M. (2022). Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50 - 58. Retrieved from <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754 - 2761. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Syilviana, I. S., & Qurrotaini, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11(1), 1 - 9. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/download/68987/pdf>
- Tamrin, M., S.Sirate, S., & Yusuf , M. (2011). Teori Belajar Konstruktivisme VYGOTSKY Dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* , 3(1), 40 - 47. Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/7203>
- Tullah, R., & Amiruddin. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar. *Jurnal AT-TARBIYYAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 48 - 55. Retrieved from <https://ejournal.unisai.ac.id/index.php/jiat/article/view/266>