



PENGEMBANGAN MEDIA KOTARO (KOTAK BUDAYA BOJONEGORO) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BOJONEGORO DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD

Nina Nur Izzatun Ni'mah^{1*}, Putri Rachmadyanti²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 4 September 2025
Revisi 17 September 2025
Diterima 23 September 2025

Abstract

This development research is motivated by the lack of knowledge of students about the culture in their area of residence and the use of less than optimal learning media. This study aim to determine the validity, practicality, and effectiveness of the KOTARO learning media. This development research uses the ADDIE research model. Data collection tools use validation by material experts and media experts, student and teacher response questionnaires, and pretests and posttests that are carried out. The results of the material expert validation obtained a percentage of 92%, while the results of the media expert validation obtained a percentage of 85.34%. Furthermore, the results of the student questionnaire obtained a percentage of 88.85%, while the teacher questionnaire obtained a percentage of 93.33%. Pretest and posttest results carried out by students obtained an N-Gain value of 0.57 which is categorized as moderate. Therefore, based on the results of the study, it can be said that the KOTARO learning media is very valid, practical, and effective to use in the learning process.

Kata kunci:

Pengembangan, Media Pembelajaran, Budaya Lokal

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi karena kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai kebudayaan di daerah tempat tinggalnya serta penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran KOTARO. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE. Alat pengumpulan data menggunakan validasi ahli materi dan ahli media, angket respon peserta didik dan guru, serta pretest dan posttest yang dilakukan. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan presentase 92%, sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan presentase 85,34%. Selanjutnya hasil angket peserta didik mendapatkan presentase 88,85%, sedangkan angket guru mendapatkan presentase 93,33%. Hasil pretest dan posttest yang dilakukan peserta didik mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,57 yang dikategorikan sedang. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran KOTARO sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Nina Nur Izzatun Ni'mah

nina.20076@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan tahap awal yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan identitas peserta didik. Salah satu upaya penting dalam pendidikan dasar adalah mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan lokal ke dalam proses pembelajaran. Indonesia kaya akan budaya daerah memiliki potensi besar untuk memperkaya pendidikan melalui pengenalan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Pengintegrasian kebudayaan lokal kedalam pembelajaran di sekolah dasar bukan hanya sebagai sarana pelestarian tradisi, tetapi juga sebagai sarana/media untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan penguatan karakter siswa (Sumarni et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Rachmadyanti, 2017) yang mengatakan dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam proses belajar, guru dapat membantu siswa memahami lingkungan setempat dan menghayati nilai-nilai budaya daerahnya. Kurikulum pendidikan pun mendukung pengintegrasian ini, Kurikulum Merdeka diharapkan mampu menyiapkan peserta didik menghadapi era digital dan global, sambil tetap mempertahankan dan melestarikan kebudayaan lokal (Rohmadi, 2022). Dalam implementasinya, satuan pendidikan dapat menambahkan muatan lokal yang relevan dengan kearifan daerahnya, sehingga kebudayaan lokal dapat menjadi bagian integral dari pembelajaran IPS di SD.

Namun dalam pengimplementasian budaya lokal ke dalam pembelajaran ini masih kurang. Penelitian (Qolbi & Roviati, 2016) ; (Sekarini, 2023) ; (SUMARTINI et al., 2025) menunjukkan bahwa budaya lokal sering diabaikan dan kurang dikaitkan dalam pembelajaran karena kurangnya media pembelajaran dan sumber belajar yang membahas mengenai kebudayaan lokal daerah setempat. Untuk menggali informasi keadaan di lapangan peneliti melakukan wawancara bersama guru sekolah dasar SDN Bakalan 2, Kapas, Bojonegoro mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelaran. Beliau mengatakan bahwa pernah mengulas kearifan lokal daerah Bojonegoro dalam pembelajaran namun hanya seputar budaya musik oklik saja dan belum membahas kebudayaan lokal lainnya. Dalam mengajarkan kebudayaan oklik juga tidak menggunakan media pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS pada materi kebudayaan Indonesia yang dilaksanakan di kelas IV media pembelajaran yang digunakan berupa gambar pakaian adat, rumah adat, agama, dan tempat beribadahnya. Ibu Sundari juga mengatakan bahwa memiliki kendala ketika kegiatan pembelajaran yaitu

kurangnya media pembelajaran. Beliau mengatakan berkendala untuk mempersiapkan media-media yang dibutuhkan dalam pembelajaran dari segi waktu dan biaya karena bu Sundari merangkap menjadi guru kelas IV dan III.

Guna mengatasi tantangan dalam mengajarkan materi kebudayaan lokal yang ada di SDN Bakalan 2 maka perlu mengembangkan media pembelajaran inovatif, seperti media konkret, untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ali.M.,dkk 2023) bahwa jenis media konkret dapat membantu meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan pendidik/guru. Media mempunyai peranan yang penting sebagai jembatan penyampaian materi serta pengoptimalan proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Magdalena, 2021) pembelajaran dikelas tidak akan optimal tanpa adanya media pembelajaran.

Media konkret 3 dimensi bisa dijadikan salah satu alternatif mengatasi permasalahan diatas. Penggunaan media pembelajaran tiga dimensi masih relevan dan berdampak positif dalam proses belajar. Penelitian (Nopi Pahlelawati, Azza Nuzullah Putri Hindrasti, 2020) serta (Abdullah, 2019) menunjukkan bahwa media 3D efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan menambah pengetahuan kognitif peserta didik.

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan media kotak budaya oleh (Fauziyah, 2021; Ria, 2023; Suriata, 2023) menunjukkan bahwa media ini dikembangkan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar tentang keberagaman budaya. Namun, kotak budaya yang ada sebelumnya memiliki keterbatasan, seperti bahan kardus yang kurang awet. Berdasarkan temuan ini, pengembangan media KOTARO menggunakan kayu sebagai alternatif untuk meningkatkan ketahanan dan keawetan. Penggunaan kayu menawarkan beberapa kelebihan, seperti daya tahan lama, ekonomis, dan kemudahan penyimpanan (Wulandari & Mawardi, 2018).

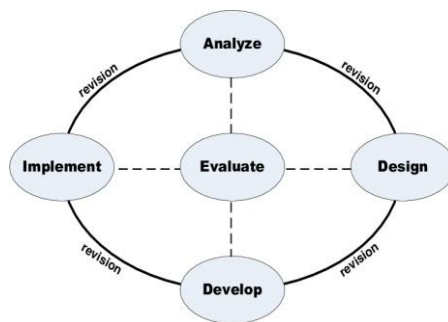
Berdasarkan pemaparan masalah yang ada dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Bakalan 2, Kapas, Bojonegoro, diharapkan pengembangan media KOTARO dapat menjadikan solusi bagi guru dan peserta didik dalam mengatasi masalah dalam perbaikan pembelajaran IPS khususnya pada materi keberagaman budaya lokal daerah setempat, dari itu peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan KOTARO pada materi keberagaman budaya Kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka disusun rumusan masalah untuk

mengetahui : (1) Bagaimana kevalidan media KOTARO ; (2) Bagaimana keefektifan media KOTARO ; (3) Bagaimana kepraktisan media KOTARO. Dengan tujuan penelitian adalah untuk : (1) Menghasilkan media yang valid ; (2) Menghasilkan media yang efektif; dan (3) Menghasilkan media yang praktis.

METODE

Metode Research and Development (R&D) dipilih sebagai pendekatan penelitian untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk. Menurut Hanafi (2017), R&D efektif untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya, terutama dalam konteks pendidikan. Tahapan ADDIE merupakan tahapan yang memiliki runtutan diantaranya *analysis, design, develop, implement, evaluate*.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Bakalan 2, Kapas, Bojonegoro. Instrumen penelitian yang dipakai terdiri dari (1) lembar validasi media dan materi yang menggunakan skala likert 1-5 untuk mengukur kevalidan media, (2) soal pretest dan posttest untuk mengungkapkan keefektifan media, (3) lembar angket untuk respon peserta didik guna mengukur kepraktisan pada media.

Untuk mengukur tingkat kevalidan dan keefektifan media menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal yang diperoleh}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Keefektifan Media

Nilai skor	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
<20%	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2021)

Untuk mengukur tingkat keefektifan media digunakan rumus N-gain, lalu dikriteriakan berdasarkan tabel kriteria N-Gain, sebagai berikut :

$$N\ Gain = \frac{post\ test - pre\ test}{skor\ maksimal - pre\ test}$$

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Nilai gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g > 0,7$	Sedang
$0,00 < g > 0,3$	Rendah

(Sugiyono, 2021)

Hasil pretest dan posttest peserta didik pada produk pengembangan dikatakan efektif apabila presentase ketuntasan hasil belajar dari peserta didik mencapai $\geq 61\%$, dan dengan nilai N-Gain sebesar $> 0,3$ (sedang atau tinggi).

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran KOTARO dengan materi keberagaman budaya kelas IV SDN Bakalan 2, Kapas, Bojonegoro. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Pada model penelitian ADDIE memiliki tahapan yang runtut dan sistematis dan memiliki evaluasi di setiap tahapannya. Hal ini membuat peneliti menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Berikut adalah tahap pengembangan media pembelajaran KOTAROO :

Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini dimulai dengan melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bakalan 2 terkait pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru merasa penjelasan materi yang ada di LKS dan buku paket yang turun temurun dari kurikulum masih kurang dan belum detail, sehingga

membutuhkan sumber belajar lainnya yang relevan. Penyampaian materi hanya melalui metode ceramah dan media pembelajaran hanya berpaku kepada LKS dan soal penugasan karena faktor keterbatasan waktu, tenaga dan ide. Selain itu, minimnya pengetahuan dan rasa kepedulian peserta didik mengenai daerah tempat tinggalnya. Sesuai dengan informasi yang diberikan oleh guru wali kelas IV, mata pelajaran IPS materi seperti apa daerah tempat tinggalku belum mempunyai media pembelajaran yang relevan, sehingga dapat menyebabkan peserta didik cepat bosan dan mempunyai kesukaran memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahap ini maka diperlukan adanya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran pada materi kebudayaan lokal kabupaten Bojonegoro. Media yang dapat mempermudah pembelajaran peserta didik yang bersifat menarik dan relevan adalah media KOTARO (Kotak Budaya Bojonegoro).

Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan meliputi :

a) Perancangan materi pada media KOTARO

Pada tahap perancangan ini merupakan tahap pembuatan yang dikembangkan. Sebelum merancang KOTARO sebagai sumber belajar IPS materi seperti apa daerah tempat tinggalku untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Bakalan 2 Kabupaten Bojonegoro, peneliti terlebih dahulu menentukan konsep-konsep dan komponen-komponen penyusun materi kemudian merancang desain dengan menggunakan aplikasi canva. Materi yang ada pada KOTARO yang dikembangkan membahas materi tentang sejarah kabupaten Bojonegoro, arti nama Bojonegoro, dan kebudayaan Kabupaten Bojonegoro. Langkah selanjutnya peneliti mengumpulkan referensi dari berbagai sumber diantaranya buku Amalia Fitri (2021) dengan judul Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jurnal penelitian karya (Pebi Nadiantika & Wahyuning Handayani, 2011) dengan Eksistensi Tari Thengul Di Era Modern Sebagai Tari Daerah Di Kabupaten Bojonegoro, (Setiawan et al., 2021) Studi etnografi kesenian sandur sebagai kearifan lokal bojonegoro. Selain itu juga berasal sumber internet diantaranya, website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro yaitu

Disbudpar.bojonegoro.go.id, website kabupaten Bojonegoro yaitu bojonegorokab.go.id, lalu website Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi yaitu Ppid.bojonegorokab.go.id.

b) Perancangan desain media KOTARO

Setelah menentukan konsep dan komponen penyusunan materi, maka langkah selanjutnya adalah desain background sesuai materi. Pada tahap ini melakukan pembuatan media atau produk yang akan dikembangkan. Perancangan media KOTARO dimulai dengan pemilihan ukuran dan penentuan desain media. proses mendesain produk yang dikembangkan harus sesuai dengan materi yang akan disajikan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Aplikasi *canva* merupakan aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan media KOTARO. Langkah pertama yaitu menentukan ukuran media pembelajaran KOTARO yang berbasis media cetak 3D berukuran 60 x 39 cm. Kemudian mendesain gambar ilustrasi kebudayaan Bojonegoro dengan menggunakan elemen yang mendukung serta memperhatikan bentuk dan ukuran font, gambar, serta warna. Berikut merupakan desain tampilan media KOTARO (Kotak Budaya Bojonegoro).

c) Perancangan perangkat pembelajaran

Pada tahap ini menyusun modul ajar yang memuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, menyusun bahan ajar, soal *pretest*, dan *posttest* yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

d) Perancangan instrumen penelitian

Pada tahap ini menyusun lembar validasi media, materi, angket respon peserta didik dan guru. pada tahap ini evaluasi dilakukan bersama dosen pembimbing dan validator.

Pengembangan (*Development*)

Perancangan yang sudah diselesaikan kemudian dicetak menggunakan kertas stiker *glossy* yang kemudian ditempelkan pada media kotak berbahan dasar kayu yang telah disiapkan. Media yang sudah dikembangkan, kemudian divalidasikan kepada validator media dan validator materi.

Tabel 3. Rincian Aspek Validasi Media dan Skor

No.	Aspek penilaian	Skor
1.	Desain Tampilan	23
2.	Isi	18
3.	Penggunaan	23
	Jumlah	64

Produk media pembelajaran KOTARO mendapatkan total skor 64 dari skor maksimal 75. Dari skor tersebut akan dilakukan perhitungan presentase hasil validasi materi sebagai berikut :

$$P = \frac{64}{75} \times 100\% = 85,34\%$$

Hasil validasi ahli media mendapatkan presentase sebesar 85,34% dengan kategori sangat layak. Sedangkan proses validasi materi pada media pembelajaran KOTARO sebagai berikut :

Tabel 4. Rincian Aspek Validasi Materi dan Skor

No.	Aspek penilaian	Skor
1.	Kelayakan Isi Materi	27
2.	Penyajian Materi	19
	Jumlah	46

Produk media pembelajaran KOTARO mendapatkan total skor 46 dari skor maksimal 50. Dari skor tersebut akan dilakukan perhitungan presentase hasil validasi materi sebagai berikut :

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% = 92\%$$

Hasil validasi ahli media mendapatkan presentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Kemudian saran-saran yang diperoleh dari validator ahli media dan materi dijadikan sebagai acuan perbaikan media pembelajaran.

Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk melewati seluruh proses validasi dan perbaikan, uji coba pemakaian media pembelajaran KOTARO untuk mengetahui seberapa efektif media KOTARO. Uji coba dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Bakalan 2 dengan jumlah 14 peserta didik. Peserta didik mengerjakan soal *pretest* sebelum pembelajaran dimulai. Soal *pretest* terdiri dari 10 soal yang memuat materi pembelajaran yang akan diajarkan. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal *pretest* pembelajaran dimulai dan pengimplementasian media pembelajaran. Sesuai dengan rencana awal pembelajaran, pembelajaran dibuka dengan melakukan absensi dan apersepsi dengan menanyakan perihal keberagaman budaya Bojonegoro. Lalu peserta didik diberi kesempatan untuk menjawab. Dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan guru membagikan bahan ajar pelengkap media KOTARO. Setiap kelompok mendapatkan 1 bahan ajar.

Setelah peserta didik mendapatkan bahan ajar, mereka mulai melakukan kegiatan membaca, mengidentifikasi, dan mengamati gambar yang ada. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan mengerjakan beberapa soal dan mengerjakan permainan domino magnet yang ada pada media KOTARO. Setelah itu dilanjutkan peserta didik mengerjakan soal *posttest*. Soal *posttest* ini dikerjakan untuk mengetahui dan mengukur apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media KOTARO.

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran KOTARO, dibagikan angket respon penggunaan media kepada peserta didik dan guru. Diperoleh hasil persentase dari pengisian angket respon peserta didik sebesar 88,85% dan angket respon guru memperoleh sebesar 93,33% maka penggunaan media ini sudah layak dan praktis untuk digunakan. Berikutnya, untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Peserta Didik	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria
1.	A C A	60	80	0,5	Sedang
2.	A H M	20	60	0,5	Sedang
3.	A N P P	50	70	0,6	Sedang
4.	B A P P	50	90	0,8	Tinggi

5.	G A P	40	90	0,83	Tinggi
6.	M B E K	30	50	0,28	Rendah
7.	M D A P	70	90	0,66	Sedang
8.	M O P	40	80	0,66	Sedang
9.	M A R	40	80	0,66	Sedang
10.	M F A	50	80	0,6	Sedang
11.	M R D A	50	90	0,8	Tinggi
12.	M R S	40	80	0,66	Sedang
13.	M Z	40	50	0,16	Rendah
14.	N R	30	70	0,57	Sedang
	Rata-rata	43,57	75,71	0,57	Sedang

$$N\ Gain = \frac{75,71 - 43,57}{100 - 43,57}$$

$$N\ Gain = \frac{32,14}{56,3} = 0,57$$

Melalui perhitungan di atas didapatkan nilai rata-rata N gain sebesar 0,57 yang mana termasuk pada kategori sedang. Maka dapat dikatakan bahwa media yang digunakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melakukan 4 tahapan yaitu *analysis, design, development, and implementation*, sampailah pada tahapan *evaluation/evaluasi*. Tahapan evaluasi ini dilakukan pada di setiap tahapan yang ada pada model ADDIE untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan tujuan awal penelitian pengembangan ini dilakukan. Proses evaluasi ini didapatkan dari hasil validasi ahli media, hasil validasi ahli materi, hasil penilaian *pretest* dan *posttest* serta angket guru dan peserta didik. Hasil tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan media agar lebih praktis, efisien, serta meminimalisir hambatan saat penggunaan media pembelajaran.

PEMBAHASAN

1. Kevalidan media pembelajaran KOTARO

Kevalidan media dapat dilihat dan dibuktikan pada hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada validasi media mendapatkan hasil 85,34% dengan kategori sangat layak. Ahli media memberikan beberapa masukan yaitu untuk memberikan sumber dan juga penjelasan gambar pada setiap gambarnya. Selain itu, validator media juga memberikan saran untuk memindahkan *lay out* petunjuk penggunaan

media pada halaman depan di bahan ajar. Pada hasil kedua yaitu validasi materi, pada proses ini mendapatkan presentasi hasil 92% dengan kategori sangat layak. Validator ahli materi memberikan beberapa masukan, yaitu memberikan sumber dan keterangan pada gambar yang ada, membedakan antara kesenian dan makanan tradisional, serta memberikan penjelasan singkat terkait media KOTARO pada bahan ajar. Didapatkan kesimpulan bahwa media KOTARO sangat valid dan sangat layak digunakan untuk pembelajaran dengan revisi. Persentase kevalidan ini menjadi indikator bahwa media tersebut layak dan valid digunakan, baik secara konten, konstruk, maupun bahasa (Marisa et al., 2024).

2. Keefektifan media pembelajaran KOTARO

Keefektifan media diukur melalui peningkatan nilai *pretest posttest* dan perhitungan N-gain. Rata-rata *pretest* peserta didik 43,57 dan meningkat menjadi 75,71 pada *posttest*, dengan *mean* N-gain adalah 0,57 yang tergolong kedalam kategori "sedang" berdasarkan Sugiyono (2021). Dengan kategori sedang media pembelajaran KOTARO terbukti menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, namun belum mencapai tingkat yang sangat tinggi (Jelita et al., 2022). Ketercapaian hasil ini dikarenakan pengembangan media ini diberikan gambar berwarna tentang kebudayaan bojonegoro, agar peserta didik tidak memiliki kesan bosan dalam belajar karena media yang berwarna-warni. Selain itu, juga dilengkapi permainan domino magnet dan juga roda putar yang dimainkan peserta didik secara berkelompok. Hal ini selaras dengan pendapat (Pagarra H & Syawaludin, 2022) yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat berwarna dapat menggugah emosi dan motivasi siswa dalam belajar.

3. Kepraktisan media pembelajaran KOTARO

Kepraktisan media pembelajaran KOTARO dapat dilihat dari hasil respon angket peserta didik yang mendapatkan presentase 88,85% dan angket respon pendidik sebesar 93,33% yang termasuk pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa dengan adanya media KOTARO dapat menarik peserta didik untuk mempelajari kebudayaan Bojonegoro. Dengan desain yang berwarna dan penggabungan media pembelajaran dengan permainan domino magnet menambah ketertarikan peserta didik untuk mempelajari kebudayaan Bojonegoro. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Agniya & Rachmadyanti, 2024)

yang menyebutkan bahwa media domino meningkatkan semangat belajar peserta didik dan juga membantu dalam penyampaian materi.

Media KOTARO terbukti valid, efektif, dan praktis, namun saat pengimplementasian masih mendapatkan kendala seperti peserta didik mengalami kesulitan saat penyusunan domino dikarenakan tidak semua sisi alas dapat ditempelkan dengan magnet.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran KOTARO yang menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KOTARO sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi keberagaman budaya. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh validator menunjukkan hasil bahwa media KOTARO memenuhi kriteria dengan bukti nilai validasi media 85,34% dengan kategori sangat layak dan nilai validasi materi 92% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya media pembelajaran KOTARO dikatakan praktis dibuktikan dengan hasil respon peserta didik sebesar 88,85% dengan kategori sangat layak dan hasil respon guru sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak. Selain itu, media KOTARO dikatakan efektif dengan dibuktikannya melalui hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan menggunakan rumus *n-gain* sebesar 0,57 dengan kriteria sedang.

Secara keseluruhan pengembangan media KOTARO ini terbukti memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media ini menimbulkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Tidak hanya itu media KOTARO ini meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan melibatkan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Abdullah, R. (2019). Efektivitas Media Maket 3 Dimensi Karakteristik Tanah Kota Padang Pada Matakuliah Mitigasi Bencana. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 256–262.
- Agniya, & Rachmadyanti, P. (2024). (kartu domino kegiatan ekonomi dan jenis usaha) pada materi jenis usaha ekonomi masyarakat indonesia kelas v sekolah dasar. *Jpgsd*, 1–14.

- Fauziyah, N. (2021). *Development of Cultural Box Educational Game Tools to Improve the. I*, 39–49.
- Jelita, N. T., Odja, A. H., & Setiawan, D. G. E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Dengan Implementasi Blended Learning Terhadap Hasil Belajar. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 8(1), 109. <https://doi.org/10.31764/orbita.v8i1.8147>
- Magdalena, P. R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BATARA ADVENTURE BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH DASAR Abstrak. *JPGSD*, 9, 1895–1905.
- Marisa, A., Dumeva Putri, A., Agustiani, R., & Zahra, A. (2024). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 17(2), 45–55. <https://doi.org/10.23887/wms.v17i2.75130>
- Nopi Pahlelawati, Azza Nuzullah Putri Hindrasti, N. E. K. (2020). Media Tiga Dimensi Model Kayu Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(1), 8–17.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pebi Nadiantika, L., & Wahyuning Handayani, E. (2011). *Eksistensi Tari Thengul Di Era Modern Sebagai Tari Daerah Di Kabupaten Bojonegoro*.
- Qolbi, F., & Roviati, E. (2016). Penerapan Pembelajaran Berbasis Sains Budaya Lokal Ngarot Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Plantae (Studi Eksperimen Kelas X Di Sma N 1 Lohbener). *Scientiae Educatia: Jurnal Sains Dan Pendidikan Sains*, 5(2), 105–121. www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal Putri Rachmadyanti Universitas Negeri Surabaya A . Pendahuluan Seiring Kemajuan Zaman Dengan Perkembangan Ilmu Dan Teknologi Yang Pesat , Mendorong Manusia Untuk Selalu Berkemba. *JPSD Vol.3 No.2, 3(2), 201–214*. <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2140>
- Ria, G. R. Z. (2023). *Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas Iv Di Sekolah Dasar Swasta*

Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

- Rohmadi, S. H. (2022). Mapping Dan Orientasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal Di Pendidikan Dasar. *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, September*, 101–110.
- Sekarini, N. L. (2023). PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian Implementasi Etnopedagogi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri 1 Werdhi Agung. *Pramana: Jurnal Hasil Penelitian*, 3(1), 23–33.
- Setiawan, A., Hidayati, N. A., & Hawa, M. (2021). Studi etnografi kesenian sandur sebagai kearifan lokal bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 1, 1–11.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- SUMARTINI, N. W., LASMAWAN, I. W., & KERTIH, I. W. (2025). Eksplorasi Kendala Guru Dalam Mengintegrasikan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 665–671. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4461>
- Suriata, S. (2023). Pengembangan Media Kotak Nusantara Untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tarakan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, 4(2). <https://doi.org/10.35334/jbkb.v4i2.3260>
- Wulandari, A. N., & Mawardi. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TEMPEL BANGUN DATAR BERBASIS PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SD. *JURNAL PIGUR*, 1, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>