Vol. 6 No. 2 Edisi Mei 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL POSTER BERMUATAN KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK PADA SISWA KELAS V SDS KRISTEN SUNGAI KEHIDUPAN

Hongli Adriana Sitanggang[1*], Halimatussakdiah[2], Eva Betty Simanjuntak[3], Apiek Gandamana[4], Faisal[5]
[1*,2,3,4,5] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan
[*]Email: honglisitanggang66@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4250

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media digital poster bermuatan kearifan lokal berbasis canva yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat bagi siswa kelas V SDS Kristen Sungai Kehidupan. Penelitian ini menggunakan *metode Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Produk yang dikembangkan berupa media digital poster berbasis aplikasi Canva yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam materi cerita rakyat. Sebelum mengimplementasikan media pembelajaran dilakukan pengembangan media pembelajaran dan kemudian divalidasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi desain bahan ajar, validasi rubrik penilaian, angket praktikalitas dari praktisi pendidikan, angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian 90% dari ahli materi dan 82% dari ahli desain, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan skor 95%, dan respon siswa dengan persentase 96,4 %. Efektivitas media pembelajaran ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai siswa dari "37, 35" (kategori belum tuntas) pada pretest menjadi "74,11" (kategori tuntas) pada posttest. Hasil perhitungan *N-Gain* menghasilkan nilai rata-rata 0,58 (58,44%), dengan kategori "cukup efektif". Hal ini menunjukkan bahwa media digital poster bermuatan kearifan lokal mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat.

Kata Kunci: Media Digital Poster, Kearifan Lokal, Pembelajaran Menyimak, Canva, Pengembangan ADDIE

1. PENDAHULUAN

Kemampuan menyimak merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam dunia pendidikan terutama dalam pengajaran bahasa (Ubaidillah, 2025). Di dalam "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003" tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, cerdas, terampil, kreatif, dan mandiri. Pasal 31 ayat 1 UUD 1945 berbunyi, "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan". Tujuan Pendidikan nasional yang tercantum dalam UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Tarigan (2015, h.34) mendefinisikan kemampuan menyimak sebagai proses kegiatan mendengarkan symbol-simbol lisan secara saksama, pemahaman, penghargaan, serta interprestasi untuk mendapatkan informasi, memahami isi, serta mengerti makna komunikasi yang disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Selain itu Girsang dkk (2019, h. 63) menjelaskan bahwa menyimak adalah aktivitas

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

mendengarkan yang aktif dan kreatif yang berfungsi untuk mendapatkan informasi, serta memahami pesan serta makna komunikasi yang disampaikan melalui bahasa lisan.

Menurut Arsyad (2019) media memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikarenakan dapat mengaktifkan semua indra siswa, memperjelas materi, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik sangat berkontribusi dalam dunia pendidikan karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik mampu menjelaskan konsep-konsep sulit menjadi lebih mudah dipahami, menarik perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran digital kini semakin relevan dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

Pengembangan media pembelajaran berkontribusi yang sangat penting dalam penguatan atau peningkatan kemampuan menyimak. Media pembelajaran dapat menyederhanakan konsep yang abstrak dan sulit dipahami. Media pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, meningkatkan motivasi siswa, mendukung gaya belajar beragam, serta meningkatkan kemampuan menyimak. Hal ini sejalan dengan penelitian Maesaroh (2022) tentang pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan menyimak. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran serta motivasi belajar memiliki dampak terhadap kemampuan menyimak cerita, berdasarkan nilai tes akhiryang diperoleh. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media belajar dengan peningkatan kemampuan menyimak cerita merujuk pada hasil tes akhir.

Penelitian Kuku dkk (2020) tentang pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan menyimak juga memberikan hasil yang sama, dimana dalam penelitian ini menggunakan jenis media *Bigbook* dalam pembelajaran. Hasil yang ditemukan dari penelitian yaitu media pembelajaran mempunyai pengaruh dalam kemampuan menyimak anak. Hal ini dibuktikan oleh adanya peningkatan yang sangat besar pada kemampuan menyimak anak setelah mereka diberikan perlakuan dengan menggunakan media *bigbook*, dibandingkan dengan kondisi mereka sebelum perlakuan tersebut dilakukan tanpa menggunakan media. Nilai rata-rata pada pretest (tanpa menggunakan media) lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata postest (setelah menggunakan media *bigbook)* yang digunakan peneliti.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang penting terhadap kemampuan menyimak sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran. Dalam jurnal penelitian oleh Wahyudi (2024) tentang pentingnya pengembangan media menjelaskan bahwa mengembangkan alat peraga pembelajaran dalam proses belajar sangat penting untuk dilakukan, terutama terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Dijelaskan bahwa mengembangkan media pembelajaran ini dapat menaikkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar, juga mudah memahami subjek materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDS Kristen Sungai Kehidupan, ditemukan bahwa siswa memiliki kemampuan menyimak yang masih kurang. Kemampuan menyimak yang kurang bisa disebabkan oleh faktor psikologis, keterbatasan kosakata, konsentrasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu media adalah salah satu faktor penunjang pembelajaran yang diharapkan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari hasil wawancara di SDS Kristen Sungai Kehidupan pada pembelajaran menyimak, ditemukan beberapa permasalahan di mana guru masih sering menggunakan media pembelajaran cetak atau media yang bersifat fisik seperti kartu gambar, dan sering berpedoman pada buku guru, siswa ataupun LKS. Media ini sering kali hanya bersifat satu arah (guru ke siswa), sehingga kurang interaktif dan dapat membuat siswa cepat bosan. Situasi tersebut mengakibatkan menurunnya keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar mengajar di kelas. Dalam observasi dan wawancara di SDS Kristen Sungai Kehidupan ditemukan siswa dengan kemampuan menyimak yang masih kurang dan butuh bimbingan sebanyak 4 orang dan 1 siswa dengan kemampuan menyimak yang sangat kurang dan butuh perhatian khusus dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 17 orang. Penggunaan media sebagai sarana komunikasi

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa menstimulasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran di sekolah akan menjadi efektif apabila guru mampu menyajikan materi yang dapat mendorong pemahaman yang menyeluruh di antara siswa. Guru sudah pernah menggunakan media poster, namun masih belum berbasis digital. Permasalahan siswa dilihat dari banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam menyimak dengan baik. Siswa sering kali gagal menangkap informasi lisan yang disampaikan oleh guru maupun rekan mereka. Salah satu faktor utama kesulitan ini adalah minimnya ketersediaan media yang mendukung pembelajaran menyimak yang efektif. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa media yang digunakan selama proses belajar mengajar masih terbatas, hanya berupa buku paket, ilustrasi dan soal latihan. Penggunaan metode ceramah yang dominan dan pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan siswa merasa jenuh dan mengurung niatnya untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang melakukan aktivitas lain saat pelajaran berlangsung, seperti berbisik-bisik dengan teman satu meja, bermain-main dan mencoret- coret buku catatan mereka.

Upaya yang dapat diterapkan sebagai solusi dari permasalahan guru dan siswa dapat berupa pengembangan media digital poster yang bermuatan kearifan lokal berbasis canva. Penggunaan kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadi aspek yang sangat relevan dan penting. Kearifan lokal mengacu pada pengetahuan dan nilai-nilai yang berkembang dalam budaya lokal dan dapat menjadi sumber daya pembelajaran yang sangat berharga. Menggunakan kearifan lokal sebagai bahan pembelajaran dalam bentuk poster digital berbasis Canva memungkinkan siswa tidak hanya belajar tentang konsep akademik, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka. Ini akan memperkaya wawasan siswa sekaligus menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Platform seperti Canva menjadi salah satu solusi mempermudah pembuatan media ini dengan berbagai fitur desain yang ramah pengguna. Poster digital juga dapat diakses dengan mudah, bahkan di luar jam pelajaran, sehingga memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel.

Upaya menggunakan media pembelajaran dengan muatan kearifan lokal menggunakan Canva sangat penting karena dapat memperkenalkan, melestarikan, dan memperkaya budaya lokal, serta meningkatkan relevansi dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, Canva memungkinkan pengajaran yang lebih kreatif dan efektif, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan pentingnya pengintegrasian kearifan lokal dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya penelitian oleh Azzulfa & Nugraheni (2024) yang menjelaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran meningkatkan relevansi pendidikan, memperkuat identitas budaya, serta menanamkan nilai-nilai moral untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global tanpa melupakan akar budaya. Pembelajaran ini efektif menciptakan pendidikan inklusif melalui pendekatan yang sesuai konteks local. Urgensi karakteristik media pembelajaran dengan kearifan lokal dapat ditemukan dalam penelitian Wisman dan Ciukei (2023) yang membahas tentang peranan media belajar dalam mempertahankan budaya lokal, dijelaskan bahwa media belajar digital yang dikembangkan secara kearifan lokal mampu mencegah pengaruh negatif globalisasi serta mempromosikan budaya lokal Indonesia baik secara lokal maupun internasional.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *(Research and Development/R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan efektif untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian dilaksanakan di SDS Kristen Sungai Kehidupan, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V Anugerah sebanyak 17 orang, sedangkan objek penelitian adalah Media digital poster bermuatan kearifan lokal berbasis

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Canva.

Tahap analisis meliputi identifikasi kebutuhan guru dan siswa, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik peserta didik untuk menentukan rancangan produk yang sesuai. Tahap perancangan mencakup penyusunan struktur isi, pemilihan tema, dan perancangan tampilan awal media pembelajaran digital poster bermuatan kearifan lokal. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli desain, serta praktisi pendidikan untuk memperoleh penilaian dan saran perbaikan. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba media di kelas untuk menilai kepraktisan dan efektivitas produk melalui observasi, angket guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Tahap terakhir yaitu evaluasi, yang dilakukan untuk menilai dan merevisi produk berdasarkan hasil validasi dan uji lapangan.

Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat kondisi pembelajaran awal, wawancara untuk menggali kebutuhan dan permasalahan guru, angket untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan respon siswa, sedangkan tes (*pretest* dan *posttest*) digunakan untuk mengukur efektivitas bahan ajar terhadap kemampuan menyimak siswa.

Data yang diperoleh berupa data kualitatif berupa data analisis dalam kebutuhan media berhubungan dengan hal yang membangun dalam pengembangan media berupa saran dari beberapa ahli media dan ahli materi, dan data kuantitatif (skor validasi, respon angket, dan nilai tes). Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase dan uji *N-Gain* untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Uji Validitas Media Pembelajaran

a. Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Aspek Muatan Materi	9
2	Ketepatan Cakupan	10
3	Bahasa	12
Total		36
Nilai Rata-rata		$\frac{36}{40} = 0{,}9$
Persentasi Rata-rata		$\frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$
Kategori		**Sangat Layak**

Melalui hasil validasi ahli materi, diperoleh persentase rata-rata pada materi produk yang dikembangkan adalah 90%. Berdasarkan penilaian ahli materi, maka persentase kelayakan materi dapat dinyatakan “sangat layak”.

b. Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Media Pembelajaran	17
2	Pembelajaran	8
3	Penggunaan Media Pembelajaran	16
Total		41
Nilai Rata-rata		$\frac{41}{50} = 8{,}2$
Persentasi Rata-rata		$\frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$
Kategori		**Sangat Layak**

Vol. 6 No. 2 Edisi Mei 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Berdasarkan hasil validasi pada ahli media, diperoleh persentase rata-rata media atau produk yang dikembangkan adalah 82%. Pada penilaian validasi media pembelajaran berisis kelayakan media pembelajaran, sehingga dengan persentase nilai yang didapat, media dapat dinyatakan dengan kategori "sangat layak".

2) Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Tabel 3. Hasil Validasi Praktisi pendidikan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Aspek Tampilan	30
2	Aspek Penyajian	14
3	Aspek Isi	13
4	Aspek Bahasa	10
5	Aspek Penggunaan	9
Total		76
Nilai Rata-rata		$\frac{76}{80} = 9{,}5$
Persentasi Rata-rata		$\frac{76}{80} \times 100\% = 95\%$
Kategori		**Sangat Praktis**

Berdasarkan hasil penilaian praktisi pendidikan (Guru) terhadap kepraktisan menggunakan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal berbasis aplikasi canva dengan persentase kepraktisan 95%. Maka dapat kita tarik sebuah kesimpulan bahwa media digital poster bermuatan kearifan lokal berbasis aplikasi canva "sangat praktis" digunakan dalam pembelajaran.

Untuk hasil respon siswa terhadap media pembelajaran bermuatan kearifan lokal berbasis aplikasi canva yang telah diterapkan, diperoleh persentase kepraktisan 96,4 %.

3) Uji Efektifitas Media Pembelajaran

Tabel 4. Hasil Nilai *Pretest* Peserta Didik

Nilai *Pretest*	
Jumlah Nilai	635
Rata-Rata	37, 35
Kategori	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil *Pretest* yang diperoleh siswa, maka dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang tidak tuntas dikarenakan belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa melalui hasil *Pretest* yaitu sebesar "37, 35" dengan kategori "Tidak Tuntas". Adapun hasil *postest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran dijabarkan dalam tabel:

Tabel 5. Hasil *Potstest* Peserta Didik

Nilai *Posttest*	
Jumlah Nilai	1260
Rata-Rata	74, 11
Kategori	Tuntas

Berdasarkan hasil nilai *Posttest* yang disajikan pada tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media digital poster bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menyimak siswa mengalami peningkatan, dengan rata-rata mencapai 74,11 yang termasuk dalam kategori "Tuntas". Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media digital poster bermuatan kearifan lokal dengan materi cerita rakyat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Perbandingan Nilai *Posttest* dan *Pretest* Peserta Didik

	Nilai *Pretest*	**Nilai *Posttest***	**Keterangan**
Jumlah Total	635	1260	Meningkat
Rata-rata	37, 35	74, 11	Meningkat

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Dari hasil perhitungan nilai *Pretest* dan *Posttest*, diketahui bahwa rata-rata nilai *Pretest* adalah 37,35 sedangkan rata-rata nilai *Posttest* meningkat menjadi 74,11.

Tabel 7. Hasil perhitungan N-Gain Score

	Pretest	***Posttest***	***Posttest-Pretest***	***Skor Ideal-Pretest***	***N-Gain Score***	***N-Gain Score*** %
Rata-rata	37, 35	74, 11	36, 76	62, 64	0, 58	58, 44 %

Analisis *N-Gain* diaplikasikan pada data hasil tes awal dan tes akhir untuk mengidentifikasi tingkat efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil kalkukasi menunjukkan nilai *N-gain* rata-rata mencapai 58,44% yang termasuk dalam klasifikasi "cukup efektif". Berdasarkan analisis data dari tes awal dan tes akhir, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran digital poster dengan muatan kearifan lokal terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *(R&D)* yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran digital poster bermuatan kearifan lokal menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi mencerita rakyat di kelas V SDS Kristen Sungai Kehidupan. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masih terbatas pada buku guru yang bersifat cetak, pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang bersifat satu arah (guru ke siswa), sehingga kurang interaktif dan dapat membuat siswa cepat bosan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran seperti media digital poster yang dapat dirancang dengan aplikasi yang didalamnya terdapat makna kearifan lokal. Penggunaan media dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan juga membantu siswa dalam menyimak materi pembelajaran.

Tahap desain memiliki tujuan merancang media pembelajaran bermuatan kearifan lokal sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini, peneliti menyusun komponen media seperti struktur, tampilan visual, karakter, dan elemen multimedia. Langkah-langkah dalam tahap desain meliputi pengumpulan bahan, mencakup materi, elemen media, rubrik penilaian, dan cerita rakyat yang digunakan. Penyusunan modul ajar, sebagai panduan guru agar penggunaan media pembelajaran lebih sistematis dan efektif. Penyusunan instrumen penilaian, berupa angket untuk menilai kelayakan media oleh ahli materi, ahli desain, serta guru praktisi. Keefektifan media diukur melalui kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali cerita rakyat yang diajarkan. Tahap pengembangan *(development)* meliputi proses pembuatan dan validasi produk media, yaitu media pembelajaran digital poster. Produk dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal. Setelah pembuatan, media divalidasi hingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Peneliti merancang media pembelajaran dalam menggunakan platform Canva. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain media, yang masing-masing memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dan 82%, keduanya termasuk kategori sangat layak. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, media pembelajaran dinyatakan siap digunakan. Uji kepraktisan menunjukkan hasil sangat baik, dengan respon guru sebesar 95% dan respon siswa sebesar 96,4%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran.

Selanjutnya, uji efektivitas media dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test kepada 17 siswa kelas V Anugerah. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 37, 35 (kategori belum tuntas) menjadi 74, 11 (kategori tuntas) setelah menggunakan media digital poster. Nilai *N-Gain* sebesar 0, 58 (58, 44%) termasuk kategori cukup efektif dalam pembelajaran menyimak siswa. Selama proses pembelajaran, observasi peneliti menunjukkan adanya perubahan perilaku positif pada siswa, seperti meningkatnya fokus saat menyimak cerita, antusiasme dalam menjawab pertanyaan, serta kemampuan untuk menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Media yang menampilkan unsur budaya lokal ternyata mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

kebanggaan terhadap identitas daerah, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital poster bermuatan kearifan lokal berbasis aplikasi Canva efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran menyimak, karena terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkaya pengalaman belajar yang bermakna.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Media Digital Poster Bermuatan Kearifan lokal Pada Pembelajaran Menyimak Pada Siwa Kelas V SDS Kristen Sungai Kehidupan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh para ahli mendapatkan nilai presentasi kelayakan dari ahli materi sebesar “90%” dan presentase kelayakan desain media sebesar “82%. Hasil validasi oleh validator terhadap kelayakan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal keduanya masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran ini memenuhi standar isi, visual serta siap digunakan dalam pembelajaran
2. Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan uji praktikalitas melalui validasi praktisi pendidikan dan angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil validasi praktisi Pendidikan media digital poster bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menyimak siswa mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 88%. Sedangkan pada angket respon siswa terhadap media pembelajaran menyimak mendapatkan persentase sebesar 96,4%. Sehingga media pembelajaran digital poster bermuatan kearifan lokal praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita rakyat.
3. Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai rata-rata *pretest* adalah 37,35, sementara nilai *posttest* meningkat menjadi 74,11 dengan seluruh siswa mencapai nilai tuntas. Rata-rata *N-gain* sebesar 0,58 menunjukkan bahwa media ini “Cukup Efektif” digunakan dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

Apriyanti, Yoki, dkk. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Professional FIS UNIMED*, 6 (1), 72-80.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Azzulfa, F. H., & Nugraheni, N. (2024). Pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai upaya mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan pada SDGs 4. *Sindoro: Cendikia Pendidikan,* 9(5), 81–90.

Girsang, R. A., Ridlo, S., & Utari, D. (2019). Pengembangan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa tunarungu. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 11(1), 63–74

Iba, Zainuddin & Aditya Wardhana. (2023). Metode Penelitian. Purbalingga: Eureka Media Aksara

Kuku, A., & Arsyad, L. (2020). Pengaruh media pembelajaran Bigbook terhadap kemampuan menyimak anak TK Al-Wathaniyah Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, (1), 20–26.

Maesaroh, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas IV SDN Mekarwangi 02 Kabupaten Bekasi. *Journal of Language Learning and Research, 5*(2), 49–67.

Ratnasar, E., Widoyoko, E. W., & Mulyono, S. (2022). *Evaluasi pendidikan: Konsep dan aplikasi* (Cet. ke-2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan: Research and *development (R&D)* (Cetakan ke-4). Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak: Sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trivaika, Erga & Mamok Andri Senubekti. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. Jurnal Nuansa Informatika,16 (1), 33-40.

Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan Menyimak sebagai Pondasi

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 439–448.

Wahyudi, N. A. (2024). Pentingnya mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar siswa SD. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6214–6222.