P-ISSN : 2502-8383
E-ISSN : 2808-3954
Vol. 11 No. 2 , 2026

AL-ASHR:
Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar
Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ

DEVELOPMENT OF THE STUPA CULTURAL MEDIA TO ENHANCE CULTURAL LITERACY IN THE CULTURAL DIVERSITY CURRICULUM FOR FOURTH GRADE STUDENTS AT SDI MAARIF GARUM

Nanda Aulia Minka [1] , Cindya Alfi [2], Widyarnes Niwangtika[3]
[1,2,3,4] **Universitas Nahdlatul ulama Blitar**
Email: *nandaminka040@gmail.com* [1], *cindyalfi22@gmail.com* [2], *widyarnesniwangtika@gmail.com*[3],

Article Info

Corresponding Author:
Nanda Aulia Minka
nandaminka040@gmail.com

Keywords:
Interactive media; Kultura Stupa; collaborative learning; cultural literacy.

Kata kunci:
Media interaktif; Kultura Stupa; collaborative learning; literasi budaya.

Naskah;
Diterima : 23/06/2026
Direvisi : 25/09/2026
Disetujui : 28/09/2026

Abstract

Students' cultural literacy needs to be strengthened through interactive learning media that are relevant to Indonesian cultural diversity. This study aimed to develop an interactive learning media based on collaborative learning, "Kultura Stupa," that is valid, practical, and effective in improving the cultural literacy of fourth-grade students at SDI Ma'arif Garum. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial subjects consisted of 21 fourth-grade students and a classroom teacher as the practicality respondent. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, documentation, and pretests and posttests. The instruments included material and media expert validation sheets, a teacher practicality questionnaire, and a cultural literacy test. Data were analyzed using descriptive statistics and N-Gain. The results showed that "Kultura Stupa" obtained a material expert validation score of 92% and a media expert validation score of 97%, both categorized as highly valid. The teacher practicality assessment reached 97%, categorized as highly practical. The mean cultural literacy score increased from 47.6 in the pretest to 84.5 in the posttest, with an N-Gain score of 0.71, categorized as high. Thus, "Kultura Stupa" demonstrated validity, practicality, and effectiveness in supporting the improvement of students' cultural literacy.

Abstrak

Literasi budaya peserta didik perlu diperkuat melalui media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif berbasis collaborative learning "Kultura Stupa" yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SDI Ma'arif Garum. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek uji coba terdiri atas 21 siswa kelas IV dan guru kelas sebagai responden kepraktisan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dokumentasi, serta pretest dan posttest. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan guru, serta tes literasi budaya. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "Kultura Stupa" memperoleh validasi ahli materi sebesar 92% dan ahli media sebesar 97%, keduanya berkategori sangat valid. Penilaian kepraktisan oleh guru mencapai 97% dengan kategori sangat praktis. Rerata skor literasi budaya meningkat dari 47,6 pada pretest menjadi 84,5 pada posttest, dengan N-Gain sebesar 0,71 berkategori tinggi. Dengan demikian, media "Kultura Stupa" menunjukkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam mendukung peningkatan literasi budaya siswa kelas IV.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak sekadar direduksi sebagai mekanisme transmisi kognitif atau alih pengetahuan semata, melainkan juga berperan dalam membentuk peserta didik yang berkarakter dan mampu memahami lingkungan sosial serta budayanya (Maghfiroh & Bahrodin, 2022). Dalam konteks pendidikan dasar, literasi budaya menjadi kemampuan penting karena membantu peserta didik mengenali, memahami, dan menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitarnya (Irwan Irwan dkk., 2025). Pengembangan media interaktif juga telah digunakan untuk mendukung literasi budaya siswa sekolah dasar, salah satunya melalui multimedia berbasis web yang ditujukan untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023).

Keberadaan pembelajaran memegang fungsi strategis dalam memfasilitasi terbentuknya pengalaman belajar yang autentik dan relevan dengan lingkungan peserta didik (Mahendra & Amelia, 2020). Pembelajaran berbasis budaya menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena mengintegrasikan unsur budaya dalam proses belajar sehingga siswa dapat memahami identitas budaya, mengenali keberagaman, dan mengembangkan sikap apresiatif terhadap budaya di lingkungan sekitarnya (Muqtafa dkk., 2024).

Pada tahap awal, berdasarkan kegiatan pada tanggal 8 Oktober 2025 di SDI Ma'arif Garum yakni kegiatan wawancara dan observasi, diperoleh sejumlah informasi awal yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa konsentrasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih belum optimal. Sejumlah siswa cenderung bercanda dengan teman ketika guru menjelaskan materi, sementara pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas.

Dari observasi yang telah dilakukan, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu penyajian materi secara lebih menarik sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif telah dikembangkan pada materi keragaman budaya di sekolah dasar. Alawiyah & Ahmadi, (2024) mengembangkan multimedia interaktif berbasis Nearpod pada materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV. Cahyaningsih & Tyas, (2024) mengembangkan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash pada materi keragaman budaya Indonesia dengan fokus pada kelayakan dan efektivitas terhadap hasil belajar. Sementara itu,

Zulqadri & Nurgiyantoro, (2023) mengembangkan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital. Pada sisi lain, Yani & Tirtoni, (2024) menunjukkan bahwa *collaborative learning* yang diintegrasikan dengan keberagaman budaya dapat mendukung kemampuan siswa melalui aktivitas pembelajaran kolaboratif.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa pengembangan media interaktif telah dilakukan pada aspek literasi budaya maupun materi keragaman budaya, sedangkan penelitian mengenai collaborative learning telah diarahkan pada pengembangan kemampuan siswa melalui aktivitas kolaboratif (Diana, 2020; Septarini dkk., 2024). Namun, berdasarkan penelitian terdahulu yang dikaji, integrasi media interaktif, materi keragaman budaya Indonesia, dan *collaborative learning* yang secara khusus diarahkan untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar masih belum banyak ditemukan. Kesenjangan tersebut menjadi dasar pengembangan media "Kultura Stupa".

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media interaktif "Kultura Stupa" yang mengintegrasikan materi keragaman budaya Indonesia dengan aktivitas collaborative learning dan diarahkan untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi pendukung kegiatan belajar yang melibatkan interaksi dan kolaborasi antarsiswa.

Berdasarkan permasalahan, penelitian terdahulu, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif "Kultura Stupa" untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV pada materi keragaman budaya Indonesia. Oleh sebab itu, peneliti menetapkan judul penelitian yaitu "Pengembangan Media 'Kultura Stupa' untuk Meningkatkan Literasi Budaya pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV SDI Ma'arif Garum."

METODE PENELITIAN

Pendekatan Research and Development (R&D) digunaakan dalam penelitian ini sebagai kerangka metodologis dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lima tahapan sistematis, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Ma'arif Garum pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 21 peserta didik kelas IV dan guru kelas IV sebagai responden dalam penilaian kepraktisan media.

Penelitian pengembangan media "Kultura Stupa" dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE sebagai berikut:

Analysis

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, materi yang akan dikembangkan, serta permasalahan

penggunaan media di sekolah. Data awal diperoleh melalui wawancara dengan guru, observasi proses pembelajaran, dan dokumentasi. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media interaktif pada materi keragaman budaya Indonesia dan penguatan literasi budaya siswa.

Design

Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan media "Kultura Stupa" berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan materi keragaman budaya Indonesia, perancangan tampilan dan alur media, penyusunan aktivitas pembelajaran berbasis collaborative learning, serta penyusunan instrumen penelitian yang digunakan dalam proses validasi, penilaian kepraktisan, dan pengukuran literasi budaya.

Development

Tahap development dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi media interaktif "Kultura Stupa". Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian materi, penyajian, tampilan, dan aspek media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan produk sebelum diimplementasikan pada subjek penelitian.

Implementation

Tahap implementation dilakukan setelah media memperoleh hasil validasi dan dinyatakan layak untuk diuji coba. Implementasi melibatkan 21 peserta didik kelas IV SDI Ma'arif Garum. Sebelum pembelajaran menggunakan media, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal literasi budaya. Selanjutnya, media "Kultura Stupa" digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia dengan penerapan collaborative learning. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan literasi budaya. Guru kelas memberikan penilaian terhadap kepraktisan media melalui angket.

Evaluation

Tahap evaluation dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, penilaian kepraktisan guru, serta hasil pretest dan posttest. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui kualitas media dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas serta sebagai dasar penyempurnaan produk.

Sumber data dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV. Data dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk menentukan tingkat validitas produk. Data dari guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, sedangkan data dari peserta didik berupa hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan literasi budaya. Pengumpulan data dilaksanakan dengan

memanfaatkan beberapa teknik, antara lain wawancara, angket, dokumentasi, serta tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket kepraktisan guru, serta instrumen pretest dan posttest literasi budaya. Selanjutnya, temuan evaluasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan tingkat validitas produk. Data hasil validasi ahli materi, ahli media, dan penilaian kepraktisan guru dianalisis menggunakan persentase dengan formula berikut:

$$P = \frac{S}{S_{\text{maks}}} \times 100\%$$

Keterangan :
P : Presentase hasil penilaian
S : Skor yang diperoleh
S_{maks} : Skor maksimum yang dicapai

Kriteria kevalidan media sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Kategori Kevalidan

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

(Sumber: Akbar, 2013)

Tabel 2 Kriteria Kategori Kelayakan

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang Layak	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak Layak	Tidak boleh digunakan

(Sumber: Akbar, 2013)

Perbandingan kemampuan peserta didasarkan pada hasil pretest dan posttest yang telah dikumpulkan selama proses penelitian berlangsung. Peserta didik diberikan pretest sebelum pembelajaran menggunakan media dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media "Kultura Stupa. Untuk menentukan tingkat peningkatan yang terjadi, data dianalisis menggunakan rumus N-Gain berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3 Kategori skor *N-gain*

Nilai	Keterangan
X > 0,70	Tinggi
0,30<x<0,70	Sedang
X<0,30	Rendah

(Sumber : Siagian, 2020)

Dengan demikian, kualitas media "Kultura Stupa" ditentukan berdasarkan tiga aspek, yaitu validitas melalui penilaian ahli materi dan ahli media, kepraktisan melalui penilaian guru, serta efektivitas melalui peningkatan skor literasi budaya berdasarkan hasil pretest, posttest, dan N-Gain.

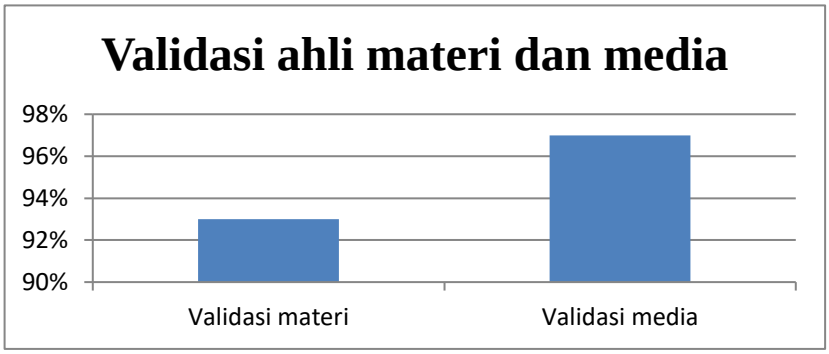
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

HASIL

Dalam penelitian ini, luaran yang diperoleh diwujudkan dalam bentuk media pembelajaraan yakni Kultura Stupa yang diformulasikan guna mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SDI Ma'arif Garum.. Produk yang dikembangkan meliputi panduan pelaksanaan projek, lembar kerja peserta didik (LKPD), rubrik penilaian literasi budaya, lembar observasi, serta instrumen yang mendukung pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

Hasil Validasi Materi dan Media

Validator yang dilibatkan dalam tahapan validasi produk pada penelitian ini terdiri atas ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:



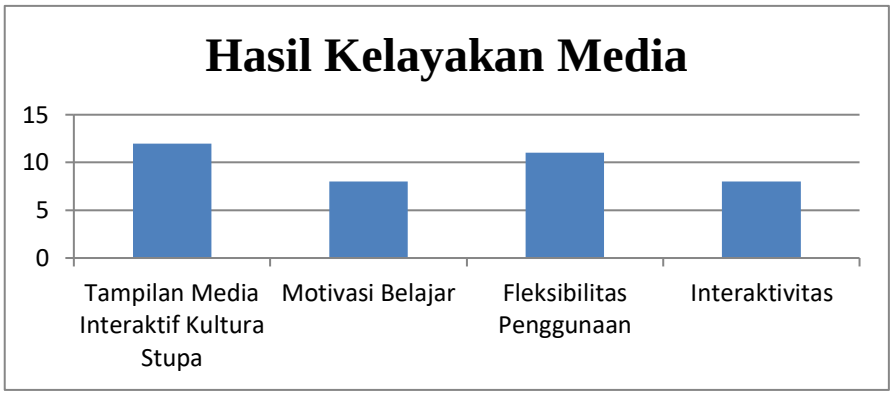
Berdasarkan hasil penilaian, media interaktif Kultura Stupa yang dikembangkan memperoleh rerata tingkat kevalidan materi dengan capaian persentase sebesar 92% yang termasuk dalam klasifikasi sangat valid. Penilaian tersebut mencakup aspek substansi materi, evaluasi pembelajaran, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, tingkat kevalidan media mencapai rerata 97% dengan kategori sangat valid, yang ditinjau dari aspek tampilan utama, rancangan pembelajaran, pemanfaatan QR Code, dan desain media digital.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa Kultura Stupa telah memenuhi kriteria validitas dari aspek isi maupun tampilan media. Validitas materi menunjukkan bahwa isi yang disajikan telah sesuai dengan materi keragaman budaya dan karakteristik peserta didik, sedangkan validitas media menunjukkan bahwa aspek visual, desain pembelajaran, dan pemanfaatan QR Code telah mendukung fungsi media sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Temuan ini mengindikasikan bahwa produk hasil pengembangan tersebut memperlihatkan tingkat validitas yang tinggi untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan dari para validator. Dengan demikian, hasil validasi menjadi dasar bahwa media dapat dilanjutkan pada tahap uji kepraktisan dan implementasi kepada peserta didik.

Hasil Kelayakan Media

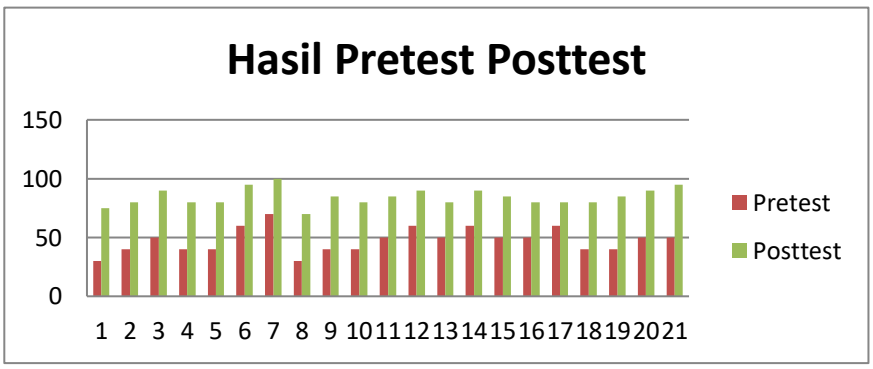
Kelayakan media diperoleh melalui angket kelayakan media oleh guru setelah pelaksanaan uji coba. Hasil kelayakan dapat dilihat sebagai berikut:



Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Kultura Stupa tidak hanya memenuhi aspek visual, tetapi juga praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian guru menunjukkan bahwa media dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan prosedur penggunaan yang kompleks, sehingga berpotensi membantu guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya secara lebih menarik dan terstruktur.

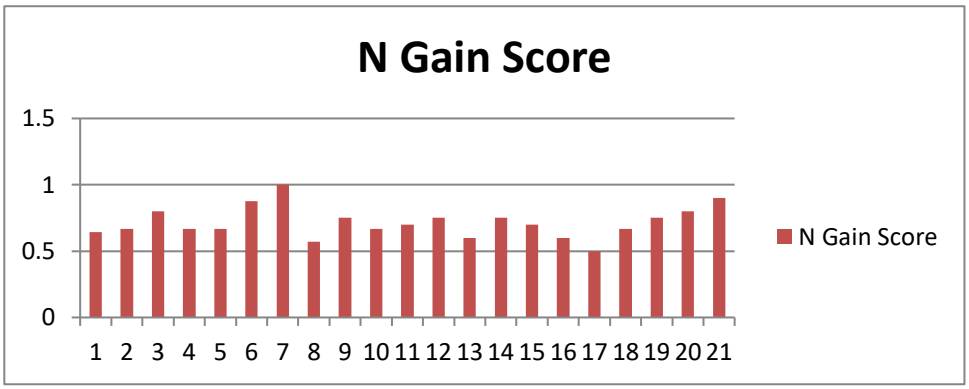
Hasil Uji Peningkatan Kemampuan Literasi Budaya

Efektivitas produk dalam penelitian ini ditelaah melalui perubahan capaian kompetensi literasi budaya peserta didik yang diukur menggunakan instrumen pretest dan posttest. Hasil pretest posttest dapat dilihat sebagai berikut:



Hasil analisis data pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif Kultura Stupa. Rerata skor peserta didik meningkat dari 47,6 sebelum pembelajaran menjadi 84,5 setelah pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian literasi budaya setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa nilai N-Gain rata-rata mencapai 0,71 dengan kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan kemampuan literasi budaya setelah pembelajaran menggunakan media Kultura Stupa.



Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rerata skor dari 47,6 pada tahap awal pengukuran menjadi 84,5 pada tahap akhir setelah penerapan media pembelajaran. Nilai N-Gain sebesar 0,71 menunjukkan bahwa peningkatan literasi budaya berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis N-Gain, media Kultura Stupa menunjukkan efektivitas dalam mendukung peningkatan literasi budaya siswa.

Tabel 4 Rataan skor *N-gain*

Aspek	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Literasi Budaya	47,6	84,5	0,71	Tinggi

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rerata skor secara signifikan, yaitu dari 47,6 pada tahap awal pengukuran menjadi 84,5 pada tahap akhir setelah penerapan media pembelajaran. Lebih lanjut, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,71 yang tergolong dalam kategori peningkatan tinggi. Capaian tersebut menandakan adanya peningkatan kemampuan literasi budaya peserta didik setelah penerapan media interaktif Kultura Stupa. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki efektivitas yang signifikan dalam mengoptimalkan kompetensi literasi budaya peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan tersebut, telah dihasilkan oleh peneliti sebuah media interaktif Kultura Stupa yang memuat materi keragaman budaya

Indonesia bagi peserta didik kelas IV. Tujuan dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini, yang dirumuskan berdasarkan permasalahan pada BAB I, selanjutnya akan dijabarkan dan dijelaskan sebagai berikut:

Kevalidan media interaktif Kultura Stupa pada materi keragaman budaya terhadap kemampuan literasi budaya

Kevalidan adalah salah satu aspek krusial dalam penelitian pengembangan karena mencerminkan tingkat akurasi dan kesesuaian suatu produk sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Produk yang dinyatakan valid mengindikasikan bahwa komponen-komponen dalam media telah disusun secara selaras dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, dan tujuan pembelajaran. Selaras dengan itu, Sugiyono, (2014) mengemukakan bahwa validasi produk merupakan suatu prosedur evaluatif yang dilaksanakan oleh para ahli untuk menguji tingkat keselarasan dan kelayakan produk sebelum diterapkan kepada pengguna.

Hasil validasi ahli materi sebesar 92% dan ahli media sebesar 97% menunjukkan bahwa media Kultura Stupa memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Validitas materi menunjukkan kesesuaian isi dengan materi keragaman budaya Indonesia dan karakteristik peserta didik, sedangkan validitas media menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain pembelajaran, penggunaan QR Code, dan desain digital telah memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Sejalan dengan itu, Alfi dkk., (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang berfungsi sebagai wahana penyampaian informasi dan pengetahuan kepada peserta didik akan lebih mudah diinternalisasi apabila memiliki tingkat validitas, kelayakan, efektivitas, serta daya tarik yang memadai dan terukur.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Niwangtika & Nisak, 2026) mengenai pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital yang dikembangkan melalui tahapan validasi ahli dapat menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting untuk memastikan kesesuaian isi dan karakteristik media sebelum produk diterapkan kepada peserta didik.

Selain itu, karakteristik Kultura Stupa yang memadukan materi keragaman budaya dengan media digital memberikan kontribusi pada penyajian informasi budaya secara lebih terstruktur dan menarik. Pemanfaatan QR Code juga memberikan akses terhadap bagian-bagian materi atau aktivitas pembelajaran secara lebih fleksibel (Puspitasari & Indriayu, 2024). Dengan demikian,

validitas yang tinggi tidak hanya menunjukkan kesesuaian isi, tetapi juga mendukung fungsi media sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Kelayakan media interaktif Kultura Stupa pada materi keragaman budaya terhadap kemampuan literasi budaya

Peneliti melakukan kelayakan media kepada guru kelas IV di SDI Ma'arif Garum Kabupaten Blitar. Tahapan uji kelayakan dilaksanakan untuk mengidentifikasi sejauh mana produk hasil pengembangan telah memenuhi standar yang telah ditetapkan, sehingga dapat dinyatakan layak untuk diimplementasikan serta direkomendasikan pada tahap uji coba lebih lanjut (Aeni dkk., 2022). Berdasarkan hasil analisis, produk memperoleh skor sebesar 97% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Persentase tersebut menunjukkan bahwa Kultura Stupa dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran. Aspek tampilan, interaktivitas, fleksibilitas, dan kemudahan penggunaan memberikan dukungan terhadap guru dalam menyajikan materi keragaman budaya (Arsyad, 2011). Kepraktisan ini menjadi penting karena media pembelajaran tidak hanya harus memiliki isi yang valid, tetapi juga harus dapat diterapkan secara efektif dalam kondisi pembelajaran nyata.

Selain itu, temuan penelitian lain yang relevan dengan variabel serupa juga menunjukkan konsistensi hasil. Aisyah & Kurniawan, (2021) melaporkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase 97,45%, disertai tingkat kepraktisan sebesar 89,69% sebagai media pembelajaran, serta efektivitas yang ditandai oleh peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan melalui nilai Gain standar sebesar 0,95.

Temuan tersebut memperkuat bahwa kualitas media pembelajaran perlu dilihat tidak hanya dari validitas produk, tetapi juga dari kemudahan penerapan dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, kepraktisan Kultura Stupa menunjukkan bahwa produk dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran materi keragaman budaya.

Meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas 4 materi keragaman budaya menggunakan media interaktif Kultura Stupa

Pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media Kultura Stupa sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya Indonesia. Pada hari pertama tanggal 18 Mei 2026, sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengidentifikasi kemampuan awal mereka

terkait materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, peserta didik mempelajari konsep serta berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia, yang mencakup rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, serta makanan khas daerah, melalui media Kultura Stupa. Pada hari kedua tanggal 19 Mei 2026, peserta didik mempelajari keragaman budaya khas Jawa Timur dan Blitar serta pentingnya melestarikan budaya daerah. Setelah seluruh materi selesai dipelajari, peserta didik kemudian melaksanakan posttest untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar setelah penerapan media Kultura Stupa.

Penggunaan media Kultura Stupa dalam pembelajaran memberikan ruang bagi peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai keragaman budaya melalui penyajian materi yang lebih interaktif. Materi yang mencakup rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, makanan khas, serta budaya Jawa Timur dan Blitar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali keberagaman budaya sekaligus menghubungkannya dengan konteks budaya di lingkungan mereka.

Selain penyajian materi, penggunaan Kultura Stupa dipadukan dengan aktivitas collaborative learning. Dalam proses pembelajaran, media digunakan sebagai sumber informasi dan pendukung kegiatan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas secara bersama. Integrasi tersebut membuat media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga mendukung proses belajar yang melibatkan keterlibatan antarpeserta didik.

Berdasarkan hasil analisis perolehan skor pretest dan posttest, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar peserta didik. Rerata skor meningkat dari 47,6 menjadi 84,5, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,71 berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Kultura Stupa, capaian literasi budaya peserta didik mengalami peningkatan.

Peningkatan tersebut dapat dipahami dari fungsi media yang menyajikan materi keragaman budaya secara visual dan terstruktur serta memberikan dukungan terhadap aktivitas belajar kolaboratif. Ketika peserta didik memperoleh informasi budaya melalui media, kemudian mendiskusikan dan mengerjakan aktivitas pembelajaran secara bersama, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penerimaan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami keberagaman budaya.

Peneliti juga mengamati perkembangan yang terjadi pada siswa terhadap pembelajaran materi keragaman budaya sebelum menggunakan media pembelajaran Kultura Stupa, siswa

merasa bingung dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan tentang keragaman budaya yang di berikan peneliti. Setelah materi disajikan menggunakan Kultura Stupa, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan aktivitas yang diberikan.

Hal ini selaras dengan pendapat Fitriyani dkk., (2025), Implementasi media pembelajaran yang berkarakter inovatif dan memiliki daya tarik tinggi merupakan salah satu upaya strategis yang dapat ditempuh untuk mengakselerasi optimalisasi motivasi belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam media Kultura Stupa tidak hanya disajikan informasi mengenai keragaman budaya, tetapi juga materi yang mendukung peserta didik dalam memahami makna dan keberagaman budaya. Literasi budaya dan kewargaan merupakan kapabilitas individu maupun komunal dalam menginternalisasi, menginterpretasi, serta merefleksikan respons terhadap pranata sosial di sekelilingnya sebagai bagian integral dari konstruksi kebudayaan dan entitas kebangsaan (Arifin, 2025).

Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh (Bo, 2025) Hasil perolehan data dari proses validasi menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli media mencapai persentase 96% dengan kategori valid, ahli materi memperoleh 94% dengan kategori valid, sedangkan ahli bahasa mendapatkan 88% yang juga termasuk dalam kategori valid. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan valid untuk digunakan.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, Kultura Stupa memiliki beberapa kontribusi terhadap proses pembelajaran. Pertama, media membantu menyajikan materi keragaman budaya secara lebih terstruktur dan interaktif. Kedua, media dapat digunakan sebagai pendukung aktivitas collaborative learning sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses interaksi dan penyelesaian tugas bersama. Ketiga, materi yang dikaitkan dengan budaya Jawa Timur dan Blitar memberikan konteks yang lebih dekat dengan lingkungan peserta didik. Keempat, penggunaan unsur digital seperti QR Code memberikan alternatif akses terhadap konten pembelajaran secara lebih fleksibel.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa Kultura Stupa dapat digunakan guru sebagai alternatif media dalam pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV. Guru dapat memanfaatkan media untuk menyajikan materi, memfasilitasi aktivitas collaborative learning, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif kepada peserta didik

(Hartoto dkk., 2021). Media ini juga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengurangi ketergantungan pada penyampaian materi secara verbal dan membantu menghadirkan konteks budaya yang lebih dekat dengan peserta didik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk melibatkan 21 peserta didik pada satu kelas dan satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada kondisi sekolah dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam. Kedua, efektivitas media dianalisis melalui perbandingan pretest dan posttest serta N-Gain tanpa melibatkan kelompok pembanding, sehingga peningkatan yang ditemukan belum dapat dibandingkan secara langsung dengan penggunaan media atau pembelajaran lain. Ketiga, penelitian difokuskan pada materi keragaman budaya Indonesia pada kelas IV sehingga penerapan media pada jenjang, materi, dan karakteristik peserta didik yang berbeda masih memerlukan pengujian lebih lanjut.

Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah peserta didik dan sekolah yang lebih beragam, menggunakan kelompok pembanding atau desain eksperimen yang lebih kuat, serta mengembangkan media pada materi dan jenjang yang berbeda.

SIMPULAN

Merujuk pada hasil kajian yang telah dilaksanakan, dapat disintesiskan bahwa proses pengembangan media interaktif Kultura Stupa yang diujicobakan pada peserta didik kelas IV SDI Ma'arif Garum memperlihatkan terpenuhinya kriteria sangat valid, sangat layak, serta memiliki daya guna dalam mengoptimalkan kompetensi literasi budaya siswa. Produk yang dikembangkan menunjukkan tingkat validitas materi sebesar 92% dengan predikat sangat valid, validitas media sebesar 97% dengan predikat sangat valid, serta kelayakan berdasarkan penilaian guru sebesar 97%

dengan predikat sangat layak. Selain itu, media tersebut juga terbukti efektif, yang tercermin melalui adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi budaya peserta didik, dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori berkualifikasi tinggi. Implementasi media pembelajaran tersebut juga menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual, bermakna, serta lebih aplikatif bagi peserta didik melalui kegiatan membaca, serta menyajikan hasil projek, sehingga mampu mengembangkan kemampuan literasi budaya.

DAFTAR RUJUKAN

Afni, S. (2025). *Menulis Ekspresif sebagai Intervensi: Mengurangi Kecemasan Sosial pada Siswa Inklusi di SMA Muhammadiyah 1 Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dhiu, K. D., Laksana, D. N., Dopo, F., Ita, E., & Natal, Y. R. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Penerbit NEM.

Elvira, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, *1*(2), 350–359. https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767

Fatmasari, Muhammad, R., & Suwarni. (2024). Intervensi Reflective Journaling dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Teks Deskripsi Pendahuluan. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *4*(4), 822–835. https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i4.916

Hidayat, A. A. (2024). *Mind-Body-Spirit Therapies (8) Journaling Therapy (Terapi Menulis Jurnal)*. Nuansa Cendekia.

Jainiyah, Fahrudin, F., Ismiasih, & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(6), 1304–1309. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284

Jamaludin, J. (2020). *Memahami Pendidikan Multilevel Multidimensional: Interpretasi untuk Aksi Restorasi Pendidikan*. Tidar Media.

Kaloko, B., Lubis, S. A., Daulay, N., & Ananda, R. (2025). *MOTIVASI BELAJAR (Analisis Pengaruh Dukungan Sosial, Asertivitas, dan Efikasi Diri)*. umsu press.

Lestari. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.

Mudzafar, S., Nurhida, D., Sawalianti, A., Wulandari, Widayanti, Zahara, D., & Nurashriyah, D. (2026). Pengenalan Journaling Sebagai Media Penyaluran Emosi Sehat Kepada Siswa Siswi Mts Alhidayah Pondoklombok. *Society: Community Engagement and Sustainable Development*, *3*(1), 16–32. https://doi.org/10.62515/society.v3i1.1232

Permata, S. D., & Mustadi, A. (2020). Reflective Modul Berbasis Child Friendly School untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Karakter Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *08*(02), 251–274. https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p251--274

Rahim, A., Riyadi, S., Sugiono, Maesaroh, W., Wiwin, & Mustaji. (2025). Peran Filsafat Pendidikan dalam Membangun Sistem Pendidikan Terpadu (One Pipe Education System) di Ma'had Al-Zaytun, Indramayu. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(4), 4068–4074. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7623

Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Ke-2). ALFABETA.

Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, Patria Nabila Putri, & Dwi Noviani. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. In *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 4). https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632

Uno, H. B. (2024). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.

Wasitohadi. (2025). *Upaya Pengabdian pada Pendidik: Peningkatan Kuaitas Pembelajaran Melalui Monitoring, Evaluasi dan Refleksi*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Zubairi. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Penerbit Adab.

Zuhriyah, M. F., Ramadhani, N., Khoiruna, N., Nabila, S., Auliarahma, S., Munjiyat, S., & Royyan, N. (2025). Analisis Filsafat Pendidikan John Dewey Melalui Konsep Learning by Doing dalam Pendidikan Modern. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, *1*(1), 1–20.

Zuraida, D. J., Fajri, N., & Hasna, A. (2023). Penerapan Metode Journaling untuk Meningkatkan Regulasi Diri Siswa dengan Borderline Intellectual Functioning. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *20*(01), 123–131.