

Pengembangan Media Edukasi Interaktif Bertema Lokal Konten Indonesia di SDN Sekarpuro, Pakis, Kab. Malang

Jevon Jeremy^{1*}, Safitri Aprillia Putri², Dian Pratiwi Willyarti³, Neng Lanny Jauhari⁴


^{1,2}Universitas Bina Nusantara Malang, Jl. Araya Mansion No.8 - 22, Kec. Pakis, Kab. Malang, Jawa Timur

³Universitas Bina Nusantara Bandung, Jl. Pasir Kaliki No.25-27, Kec. Andir, Kota Bandung, Jawa Barat

⁴Universitas Bina Nusantara Jakarta, Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27, Kebon Jeruk Jakarta Barat

E-mail: jevon.jeremy@binus.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2367>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 July 2025

Revised: 10 August 2025

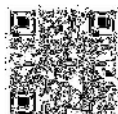
Accepted: 22 August 2025

Kata Kunci:

Media Edukasi Interaktif,
Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Dasar

Keywords:

Interactive Educational
Media, Visual
Communication Design,
Elementary School



ABSTRACT

SDN Sekarpuro menghadapi tantangan minimnya media pembelajaran yang variatif dan menarik, serta belum optimalnya pemanfaatan fasilitas literasi seperti perpustakaan dan mading sekolah. Melalui pendekatan desain komunikasi visual dan partisipasi aktif guru serta siswa, tim pelaksana akan merancang dan mengimplementasikan berbagai media interaktif, seperti buku cerita lokal bergambar, kartu permainan edukatif, dan mading tematik interaktif. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, daya serap materi, serta menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi interaktif yang bertema lokal konten Indonesia guna mendukung proses belajar siswa. Dengan kolaborasi antara dunia akademik dan sekolah dasar, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam penguatan literasi dan inovasi pembelajaran di lingkungan pendidikan dasar.

Sekarpuro Elementary School faces the challenge of a lack of varied and engaging learning media, as well as the suboptimal utilization of literacy facilities such as the library and school bulletin board. Through a visual communication design approach and the active participation of teachers and students, the implementation team will design and implement various interactive media, such as illustrated local storybooks, educational game cards, and interactive thematic bulletin boards. These media are expected to increase students' interest in learning, material absorption, and foster a love of local culture. This community service activity aims to develop interactive educational media with local Indonesian content to support students' learning process. Through collaboration between the academic world and elementary schools, this program is expected to make a real contribution to strengthening literacy and learning innovation in the elementary education environment.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Jevon Jeremy, et al (2025). Pengembangan Media Edukasi Interaktif Bertema Lokal Konten Indonesia di SDN Sekarpuro, Pakis, Kab. Malang, 4 (1) 4652-4657. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2367>

PENDAHULUAN

SDN Sekarpuro adalah salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berada di wilayah Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Sekolah ini menampung sebanyak 278 siswa yang dilayani oleh 11 guru dan 2 staf administrasi. Lokasinya berada di pinggiran kota, namun lingkungan sekitar sekolah cukup ramai dan sedang mengalami perkembangan, baik dari segi pemukiman maupun infrastruktur.

Ibu Riyaten, selaku kepala sekolah menyatakan, dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sekolah ini memanfaatkan media edukasi yang sebagian besar berasal dari bantuan pemerintah, serta media yang dibuat sendiri oleh para guru. Namun, ketersediaan dan keragaman media edukatif tersebut masih

tergolong minim, sehingga dibutuhkan lebih banyak media pembelajaran dan literasi tambahan guna mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menarik.



Gambar 1. Dokumentasi lingkungan SDN Sekarpuro

SDN Sekarpuro juga memiliki beberapa fasilitas pendukung literasi, seperti perpustakaan sekolah dan papan mading (majalah dinding). Sayangnya, pemanfaatan kedua fasilitas ini masih belum maksimal. Perpustakaan kurang aktif digunakan sebagai sumber belajar dan ruang eksplorasi siswa, sementara papan mading belum optimal dalam menyampaikan informasi atau menampilkan karya siswa secara rutin.

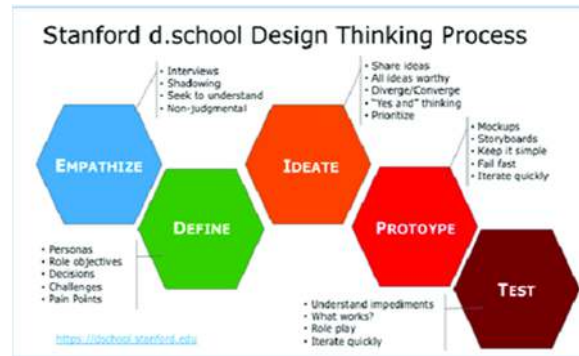
Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi pembelajaran sepanjang hayat. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), proses pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membangun karakter, keterampilan sosial, dan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Berdasarkan data dari UNESCO (2022), hasil literasi siswa Indonesia dalam Program for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami bacaan kompleks. Hal ini menandakan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar sejak dini.

Indonesia memiliki kekayaan budaya, tradisi, dan kearifan lokal yang sangat beragam. Sayangnya, banyak materi pembelajaran untuk anak SD yang masih bersifat generik dan kurang merefleksikan identitas budaya Indonesia. Pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar, karena materi yang diberikan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, pendekatan ini juga membantu menanamkan rasa cinta tanah air dan penghargaan terhadap keberagaman sejak usia dini

Dalam rangka menjawab kebutuhan tersebut, perancangan media edukasi interaktif berbasis lokal konten Indonesia menjadi salah satu solusi inovatif untuk pembelajaran di tingkat SD. Media ini dirancang tidak hanya sebagai media penyampaian materi akademik, tetapi juga sebagai alat untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada generasi muda. Media pembelajaran interaktif, yang memadukan elemen visual, audio, dan aktivitas, mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 25% dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif sangat efektif untuk anak-anak usia SD, karena mampu menjaga perhatian mereka dan memotivasi mereka untuk belajar secara aktif. Media edukasi interaktif berbasis lokal konten ini dapat mencakup berbagai materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak SD, seperti cerita rakyat, lagu tradisional, permainan khas daerah, dan ilustrasi visual yang menarik. Selain itu, buku ini juga memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan elemen interaktif, seperti kuis, aktivitas menggambar, dan permainan edukatif. Pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama ketika materi yang diajarkan sesuai dengan lingkungan budaya mereka.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan media edukasi interaktif berbasis lokal konten Indonesia untuk anak SD ini adalah metode campuran, dengan pendekatan Design Thinking. Pendekatan ini merupakan proses iteratif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna (siswa SDN Sekarpuro) serta pengembangan solusi kreatif dan inovatif. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode ini:



Gambar 2. Skema Design Thinking

Empathize (Memahami Pengguna)

Tahap pertama adalah memahami kebutuhan, keinginan, dan tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta survei kepada siswa untuk mengidentifikasi kesenjangan pembelajaran dan potensi penggunaan lokal konten sebagai bahan ajar.

Define (Merumuskan Masalah)

Informasi yang dikumpulkan dari tahap sebelumnya dianalisis untuk merumuskan masalah utama. Dalam konteks ini, masalah yang diidentifikasi adalah kurangnya media pembelajaran yang relevan, interaktif, dan berbasis lokal konten untuk siswa SD. Selain itu, kebutuhan siswa terhadap materi yang menarik dan kontekstual juga didefinisikan.

Ideate (Menghasilkan Ide)

Pada tahap ini, dilakukan brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide kreatif dalam merancang media edukasi interaktif seperti buku interaktif, madding interaktif, dan kartu game. Ide-ide mencakup penggunaan cerita rakyat, sejarah, permainan tradisional, fun fact, flora-fauna, dan lain sebagainya yang mencakup informasi seputar daerah-daerah yang ada di Indonesia. Media ini akan menggunakan story-telling dengan ilustrasi yang menarik, serta membuat bagian-bagian interaktif seperti gambar pop-up, 3D, buka-tutup dan lain sebagainya. Fokusnya adalah menciptakan media edukasi yang relevan, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa SD.

Prototype (Membuat buku interaktif, papan permainan, dan madding interaktif)

Tahap ini merupakan pembuatan prototipe dari media edukasi interaktif yang telah dikonsepsi di tahap sebelumnya. Prototipe dapat berupa desain buku dengan halaman-halaman interaktifnya, kartu game, dan madding interaktif.

Test (Evaluasi)

Prototipe yang telah dibuat diuji coba kepada siswa SD, dan guru pengajar. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media yang dirancang. Pengukuran ini dilaksanakan dengan evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan, dengan memberikan beberapa pertanyaan, dan dihitung jumlah siswa yang dapat menjab sebelum dan sesudah media edukasi diberikan. Hasil dari tahap ini digunakan untuk mengetahui dan mengukur produk yang dirancang dapat memberikan dampak positif atau belum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini merupakan penerapan langsung dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang diperoleh dari program studi Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya dalam mata kuliah seperti Computer Grafis, untuk merancang visual digital yang menarik dan komunikatif, Tipografi, untuk menciptakan tata letak teks yang efektif dan mudah dibaca dalam media edukasi, dan Visual Communication Design I (VCD I) sebagai dasar dalam menciptakan desain visual yang terstruktur dan berbasis pesan edukatif. Dengan bekal kompetensi tersebut, mahasiswa dan dosen yang tergabung dalam tim akan mengembangkan media edukasi interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SD di SDN Sekarpuro.

Adapun hasil dari kegiatan ini ialah rancangan media edukasi interaktif bertemakan lokal konten Indonesia yang berupa buku interaktif, kartu permainan edukasi, dan mading interaktif. serta pembekalan kepada pengajar maupun siswa terkait media interaktif yang dirancang.

Buku Interaktif



Gambar 3. Dokumentasi Buku Interaktif yang dirancang

Buku interaktif ini dirancang oleh mahasiswa yang kemudian dihibahkan kepada SDN Sekarpuro untuk menambah media literasi di sekolah ini. Buku ini memiliki tema besar lokal konten Indonesia, yang mengangkat beberapa daerah di Indonesia, diantaranya ialah dari Papua, Palembang, Flores, Surabaya, dan Bali. Pada setiap bukunya berisikan informasi seputar daerah tersebut, seperti sejarah, tarian tradisional, bahasa daerah, landmark, lagu daerah, makanan khas, dan lain sebagainya. Buku ini dibuat dengan gaya desain yang disesuaikan dengan anak-anak, seperti memilih ilustrasi kartun, font yang dinamis, dan warna-warna yang cerah dan kontras. Selain itu, buku ini memiliki aspek interaktif, seperti pop up, membuka, menarik, memutar, ataupun menulis pada halamannya. Buku ini juga dilengkapi papan permainan yang berbeda-beda setiap judul buku, seperti puzzle, kartu kata-kata, Hal ini diharapkan untuk lebih menarik sehingga mudah dipahami oleh anak-anak.

Pada sesi ini, siswa diberi waktu untuk membaca buku-buku yang disediakan. Terlihat siswa sangat senang ketika membaca dan memahami buku. Ditambah dengan adanya unsur interaktif dan papan permainan pendukung.



Gambar 4. Dokumentasi interaksi dan antusias siswa membaca buku yang diberikan

Workshop Pembuatan Mading Interaktif

Kegiatan ini pada PKM ini ialah para siswa diajak praktik langsung dalam pembuatan media interaktif, hal ini bertujuan untuk mengasah keterampilan dan mengaktifkan keterlibatan siswa dalam pembuatan media pembelajaran. Adapun media yang dirancang ialah mading interaktif. Adapun rincian kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Membagi kelompok (1 kelompok terdiri dari 4 siswa), didampingi 1 mahasiswa
2. Setiap kelompok memilih bahan yang telah disediakan (kertas A3, majalah, gambar-gambar, lem, gunting, dan spidol)
3. Masing-masing kelompok berdiskusi tentang konsep mading yang akan dibuat
4. Masing-masing kelompok membuat mading sesuai dengan konsep yang telah dibuat, selama 45 menit.
5. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dan konsep mading yang telah dibuat.
6. Mading yang telah jadi ditempel di papan mading.



Gambar 5. Dokumentasi kegiatan *workshop* pembuatan madding interaktif

Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan, berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan secara langsung kepada para siswa. Pertanyaan ini berkaitan dengan topic kegiatan, yaitu pengetahuan umum tentang local konten Indonesia. Berikut dilampirkan dokumentasi saat siswa diberi pertanyaan sebelum kegiatan dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Sebelum kegiatan, sedikit jumlah siswa yang dapat menjawab pertanyaan. Sedangkan setelah kegiatan, banyak siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 6. dokumentasi saat siswa diberi pertanyaan sebelum kegiatan (kiri), dokumentasi saat siswa diberi pertanyaan setelah pelaksanaan kegiatan (kanan).

Berikut adalah hasil evaluasi yang telah dilaksanakan, terjadi kenaikan jumlah signifikan siswa yang dapat menjawab pertanyaan setelah kegiatan daripada sebelum kegiatan:

Tabel 1. hasil evaluasi perbandingan jumlah siswa yang dapat menjawab pertanyaan, sebelum dan sesudah kegiatan

Pertanyaan	Siswa yang menjawab dengan benar	
	Sebelum	Sesudah
Rumah Adat	2	16
Tarian Daerah	0	12
Makanan Khas	4	15
Tempat Bersejarah	5	17
Bahasa Daerah	8	18
Lagu Daerah	0	8

SIMPULAN

Kegiatan yang dilaksanakan di SDN Sekarpuro ini memberikan manfaat dalam meningkatkan antusias siswa dalam hal literasi. Siswa sangat tertarik dengan media edukasi interaktif yang diberikan, menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar, minat baca siswa lebih meningkat, sehingga siswa dapat menangkap pembelajaran dengan cepat dan senang. Hal ini dibuktikan ketika evaluasi tanya jawab, para siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan baik dan lantang.

Kegiatan ini juga menumbuhkan semangat dan motivasi untuk para pengajar di SDN Sekarpuro, untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, untuk meningkatkan kembali kualitas pembelajaran di SDN Sekarpuro.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- UNESCO. (2022). PISA 2022 results: Insights into global education systems. Retrieved from <https://www.unesco.org>
- Wahyudi, A., & Suryadi, R. (2021). Integrating local wisdom into education: Building cultural awareness and tolerance among students. *International Journal of Educational Research*, 18(4), 120-135.
- Wijaya, H., Sutanto, F., & Rahmawati, D. (2020). Interactive learning media and its effectiveness in improving learning outcomes. *Journal of Educational Innovation*, 15(3), 45-57.
- Sugiyanto, & Kusumawati, T. (2019). The impact of interactive media on students' motivation and learning outcomes. *Journal of Educational Technology*, 12(2), 85-92.
- Gaby, A., & Ika, R. A. (2022). The Making of Paper Cutting Interactive Book from Indonesia Folklore Paper Cutting: Indonesia Folklore. *Jurnal Titik Imaji*, 8(1), 31-45
- Nindita, K. S. W., (2018). Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Media Penunjang Pendidikan Multikultural untuk Anak-Anak Usia 7-10 Tahun. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Wijaya, H., Sutanto, F., & Rahmawati, D. (2020). Interactive learning media and its effectiveness in improving learning outcomes. *Journal of Educational Innovation*, 15(3), 45-57.
- Sugiyanto, & Kusumawati, T. (2019). The impact of interactive media on students' motivation and learning outcomes. *Journal of Educational Technology*, 12(2), 85-92.