

## Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Media Beskuba Berbasis Budaya Pati untuk Pembelajaran Kalimat Siswa Kelas II

Sri Rahayu Kusumaningsih<sup>1\*</sup>, Sabrina Putri Syahada<sup>2</sup>, Rani Setiawaty<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kab. Kudus, Jawa Tengah

E-mail: 202233045@std.umk.ac.id

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4890>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 02 Jan 2026

Revised: 08 Jan 2026

Accepted: 14 Jan 2026

#### Kata Kunci:

UMKM, Sate

Maranggi Frozen, Tata

Kelola Keuangan.

#### Keywords:

UMKM, Frozen Sate

Maranggi, Financial

Management.

### ABSTRACT

Pembelajaran struktur kalimat di kelas 2 SD sering menghadapi tantangan berupa keterbatasan media yang relevan dan kontekstual, yang berdampak pada rendahnya motivasi serta kemampuan peserta didik dalam menentukan subjek dan predikat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan media inovatif BESKUBA Budaya Pati sebagai solusi untuk menjembatani kurikulum nasional dengan konteks budaya lokal peserta didik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada hasil belajar atau kosa kata umum, penelitian ini memposisikan diri pada analisis aspek kepraktisan implementasi media spesifik-kontekstual di lingkungan sekolah nyata. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif evaluatif dengan model Research and Development (R&D) melalui pendekatan mixed-method. Data dikumpulkan melalui angket kepraktisan guru, respons peserta didik, observasi, dan wawancara di SD 3 Prambatan Lor. Hasil pokok penelitian menunjukkan bahwa media BESKUBA sangat praktis dengan rata-rata skor validasi ahli media sebesar 89,48% (kategori Sangat Layak). Guru menilai media ini memudahkan penyampaian materi dan mengefisiensi waktu karena konten lokal yang akrab bagi peserta didik, sementara peserta didik menunjukkan peningkatan aktivitas mandiri dan antusiasme belajar melalui pendekatan bermain. Kesimpulan utama penelitian ini adalah media BESKUBA Budaya Pati merupakan instrumen pembelajaran yang praktis dan efektif untuk mengonkretkan materi struktur kalimat melalui identitas budaya lokal peserta didik.

*Learning sentence structure in second-grade elementary classrooms often faces challenges due to the limited availability of relevant and contextual instructional media, which impacts students' motivation and ability to identify subjects and predicates. This study aims to evaluate the practicality of the innovative learning media BESKUBA Budaya Pati as a solution to bridge the national curriculum with students' local cultural context. Unlike previous studies that predominantly focus on learning outcomes or general vocabulary acquisition, this research emphasizes an analysis of the practicality aspects of implementing specific contextual media in authentic school settings. The research employed a descriptive-evaluative method within a Research and Development (R&D) framework using a mixed-methods approach. Data were collected through teacher practicality questionnaires, student responses, classroom observations, and interviews conducted at SD 3 Prambatan Lor. The main findings indicate that the BESKUBA media is highly practical, with an average media expert validation score of 89.48%, categorized as very feasible. Teachers reported that the media facilitated material delivery and improved time efficiency due to its locally familiar content, while students demonstrated increased independent learning activities and learning enthusiasm through a play-based approach. The primary conclusion of this study is that BESKUBA Budaya Pati serves as a practical and effective instructional tool for concretizing sentence structure learning through students' local cultural identity.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Sri Rahayu Kusumaningsih, et al. (2025). Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Media Beskuba Berbasis Budaya Pati untuk Pembelajaran Kalimat Siswa Kelas II, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4890>

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), memiliki peran strategis dalam membangun fondasi kemampuan literasi peserta didik. Salah satu aspek penting dalam literasi bahasa Indonesia adalah penguasaan struktur kalimat sederhana. Pada kelas II SD, peserta didik diharapkan mampu memahami serta menyusun kalimat sederhana secara lisan maupun tertulis sebagai dasar pengembangan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks (Prasetyo, 2021). Namun, proses pembelajaran struktur kalimat pada kelas rendah masih menghadapi berbagai kendala, terutama keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia dini.

Permasalahan literasi masih menjadi isu nasional yang memerlukan perhatian serius. Hasil kajian literasi menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain, sehingga penguatan literasi sejak pendidikan dasar menjadi kebutuhan yang mendesak (Setiawaty, 2025). Pembelajaran bahasa Indonesia yang masih didominasi oleh media abstrak dan kurang kontekstual menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep kebahasaan, termasuk dalam menentukan unsur subjek dan predikat pada kalimat sederhana (Lestari & Pramudiani, 2021). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat membantu guru menjelaskan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Nugroho & Rahmawati, 2021). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran di kelas rendah. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran mampu mengaitkan materi kurikulum dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami (Dewi, 2022; Rahma & Hadi, 2022). Selain meningkatkan pemahaman konseptual, media berbasis budaya lokal juga berperan dalam menanamkan nilai karakter serta memperkuat identitas budaya peserta didik sejak dini (Dewi, 2022). Kabupaten Pati memiliki kekayaan budaya lokal yang beragam, seperti makanan tradisional, kesenian daerah, dan ikon lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Integrasi budaya lokal tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Namun, hasil observasi awal di SD Negeri 3 Prambatan Lor menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan masih didominasi oleh buku teks dan kartu bergambar umum yang belum mengakomodasi konteks budaya lokal secara optimal. Berdasarkan data pra-riset dan wawancara dengan guru kelas 2 di SD Negeri 3 Prambatan Lor, ditemukan bahwa sekitar 70% peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan unsur subjek dan predikat dalam kalimat sederhana. Kondisi ini sejalan dengan temuan Prasetyo (2021) yang menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran kontekstual menyebabkan peserta didik kelas rendah mengalami hambatan dalam memahami struktur kalimat. Pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered* juga berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik dalam berlatih menyusun kalimat (Nugroho & Rahmawati, 2021). Pembelajaran pada usia dini menuntut penggunaan media yang bersifat konkret dan dekat dengan lingkungan peserta didik. Media pembelajaran berbasis budaya lokal terbukti mampu memperkuat literasi bahasa Indonesia sekaligus meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik sekolah dasar (Handayani & Suyanto, 2021; Yunita & Anwar, 2024). Selain itu, penggunaan media kartu kontekstual dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami dan menyusun kalimat sederhana secara sistematis (Lestari & Pramudiani, 2021; Yulianto, 2021).

Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran E-Modul BESKUBA Budaya Pati (Belajar Kalimat Sederhana dengan Konten Budaya Pati). Media ini dirancang dalam bentuk kartu pembelajaran yang memvisualisasikan objek-objek budaya khas Pati untuk membantu peserta didik menyusun kalimat sederhana dengan struktur Subjek–Predikat–Objek. Pengembangan media pembelajaran berbasis konteks lokal ini sejalan dengan penelitian Afandi dan Wardani (2020) yang menyatakan bahwa media berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik sekolah dasar. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, aspek kepraktisan merupakan indikator penting selain validitas dan efektivitas. Media

yang valid secara materi belum tentu dapat digunakan secara optimal apabila sulit diterapkan dalam situasi pembelajaran nyata. Kepraktisan mencakup kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, serta keterterimaan media oleh guru dan peserta didik (Arifin & Kuswanto, 2020; Putri & Kurniawan, 2022). Penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan pada aspek validitas dan efektivitas media berbasis budaya lokal, sedangkan kajian yang secara khusus mengevaluasi kepraktisan media dalam konteks sekolah tertentu masih terbatas (Susanti & Maulana, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media pembelajaran BESKUBA Budaya Pati dalam pembelajaran penyusunan kalimat sederhana pada peserta didik kelas II SD Negeri 3 Prambatan Lor. Evaluasi kepraktisan dilakukan melalui penilaian ahli dan praktisi (guru) terhadap aspek kemudahan penggunaan dan efisiensi waktu, serta melalui analisis respons peserta didik terhadap keterbacaan dan daya tarik media (Sari & Wulandari, 2023; Setiawaty, 2025). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya lokal yang praktis, kontekstual, dan aplikatif di sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian difokuskan pada evaluasi kepraktisan media pembelajaran E-Modul BESKUBA Budaya Pati dalam pembelajaran penyusunan kalimat sederhana pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Prambatan Lor, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua minggu efektif pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi kepraktisan media. Target penelitian ini adalah media pembelajaran E-Modul BESKUBA Budaya Pati yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas II SD Negeri 3 Prambatan Lor sebagai pengguna media, satu guru kelas II sebagai praktisi, serta dosen ahli media dan dosen ahli materi sebagai validator. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran dan relevansi dengan tujuan penelitian. Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE. Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan peserta didik melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru. Tahap design mencakup perancangan media pembelajaran BESKUBA berbasis budaya lokal Pati serta penyusunan instrumen kepraktisan. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan media sesuai rancangan dan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap implementation dilaksanakan melalui uji coba terbatas media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Tahap evaluation difokuskan pada pengukuran tingkat kepraktisan media berdasarkan penilaian guru dan respons peserta didik. Data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kepraktisan media yang diisi oleh guru dan peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan hasil wawancara dengan guru serta validator. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru, angket respons peserta didik, dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan penggunaan media. Wawancara dilakukan kepada guru kelas II untuk memperoleh informasi terkait kemudahan penggunaan dan keterlaksanaan media. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media berdasarkan penilaian guru dan respons peserta didik.

### ***Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data***

Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menghitung persentase skor kepraktisan media. Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kepraktisan yang telah ditetapkan. Data kualitatif dianalisis melalui teknik analisis deskriptif kualitatif dengan menelaah saran dan tanggapan dari guru, peserta didik, dan validator untuk memperkuat hasil analisis kepraktisan media serta mengaitkannya dengan tujuan penelitian.

Data yang diperoleh terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil angket kepraktisan guru dan angket respon peserta didik, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui persentase kepraktisan media pembelajaran. Perhitungan persentase kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Teknik analisis data yang diambil menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Adapun kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang akan dihasilkan mengacu pada sumber (Arikunto, 2019) dan Riduwan & Sunarto (2017) sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Kevalidan Produk

Interval	Kategori	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak layak
21-40%	Tidak Valid	Tidak layak
41-60%	Cukup Valid	Cukup layak
61-80%	Valid	Layak
81-100%	Sangat Valid	Sangat layak

**Tabel 2.** Kriteria Kepraktisan Produk

Interval	Kategori	Keterangan
81-100%	Sangat Praktis	Tidak ada perbaikan
61-80%	Praktis	Sedikit perbaikan
41-60%	Cukup Praktis	Sedikit perbaikan
21-40%	Kurang Praktis	Perlu perbaikan
0-20%	Tidak Praktis	Perlu perbaikan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengukuran tingkat kepraktisan media pembelajaran *BESKUBA Budaya Pati* sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana. Berdasarkan data yang diperoleh melalui instrumen angket kepraktisan guru, respons siswa, serta observasi keterlaksanaan pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kepraktisan yang sangat tinggi (Astuti, 2020). Evaluasi kepraktisan oleh guru kelas 2 sebagai praktisi utama mencakup dua aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan dan efisiensi waktu implementasi. Skor kuantitatif yang diperoleh menunjukkan bahwa media *BESKUBA Budaya Pati* sangat memudahkan guru dalam mengonstruksi materi kalimat tanpa harus bergantung pada media flashcard umum yang abstrak. Secara operasional, guru menilai bahwa integrasi konten lokal Pati mempercepat pemahaman siswa karena objek yang digunakan sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Respons siswa diukur melalui aspek keterbacaan dan daya tarik media. Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan tingkat penerimaan yang positif (Dewi, 2022). Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menyusun kartu-kartu yang berisi konten budaya lokal seperti nasi gandum dan tarian tradisional. Data kualitatif dari observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa secara mandiri (*student-centered*), yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran berbasis teks murni. Tingginya tingkat kepraktisan media *BESKUBA Budaya Pati* disebabkan oleh desain media yang mengacu pada prinsip konkretisasi materi. Perkembangan kognitif dan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial budayanya. Media ini berhasil menghilangkan "keasingan" materi ajar dengan membawa identitas lokal siswa ke dalam ruang kelas. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan media ajar yang tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis untuk digunakan dalam situasi kelas yang sebenarnya (Prasetyo, 2021). *BESKUBA Budaya Pati* terbukti mampu menjembatani kurikulum nasional dengan konteks kearifan lokal sesuai amanat Kurikulum Merdeka. Sebagai rekomendasi, media ini perlu disebarluaskan lebih lanjut ke sekolah-sekolah lain di wilayah Kabupaten Pati guna mendukung literasi dasar siswa sekolah dasar. Selain itu, guru disarankan untuk terus mengeksplorasi unsur budaya lokal lainnya agar media tetap relevan dan dinamis dalam proses pelestarian budaya melalui pendidikan.

**Tabel 3.** Desain E-Modul *BESKUBA Budaya Pati*

<b>Halaman (Fitur)</b>	<b>Penjelasan</b>
	<p>Tampilan cover <i>E-Modul BESKUBA Budaya Pati</i> menampilkan ilustrasi alam dan lingkungan yang merepresentasikan karakter Kabupaten Pati. Halaman ini memuat judul modul dan identitas penulis serta dirancang untuk menarik minat belajar sekaligus menegaskan nuansa kearifan lokal.</p>
	<p>Tampilan petunjuk berisi panduan penggunaan tombol navigasi dalam e-modul. Peta Kabupaten Pati digunakan sebagai latar untuk memperkuat konteks lokal, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan modul secara mandiri.</p>
	<p>Menu materi menyajikan susunan pembelajaran secara sistematis, meliputi tujuan pembelajaran, indikator, materi kalimat sederhana, kearifan lokal, dan video pembelajaran. Tampilan ini membantu peserta didik memahami alur dan cakupan materi.</p>
	<p>Halaman tujuan pembelajaran menjelaskan kompetensi yang harus dicapai peserta didik setelah mempelajari modul, khususnya dalam memahami dan menganalisis kalimat sederhana yang dikaitkan dengan kearifan lokal Kabupaten Pati.</p>



Halaman tersebut menunjukkan halaman indikator materi pembelajaran bertema budaya dan kearifan lokal Kabupaten Pati. Ilustrasi sawah dan petani menggambarkan kehidupan pedesaan. Materi ini bertujuan melatih siswa memahami, memilih, dan menulis kalimat sederhana yang berkaitan dengan budaya dan kegiatan sehari-hari di Pati.



Gambar tersebut menampilkan materi pembelajaran Struktur Kalimat Sederhana. Isinya menjelaskan susunan kalimat sederhana yang terdiri dari Subjek (S), Predikat (P), Objek (O), dan Keterangan (K), beserta contoh penggunaannya. Materi disajikan dengan ilustrasi suasana sawah agar menarik dan mudah dipahami siswa.

#### **Hasil Uji Validasi Expert Judgement Ahli Media Alat Peraga E-Modul BESKUBA Budaya Pati**

Uji validasi *expert judgement* ahli media dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan dan kesesuaian media alat peraga *E-Modul BESKUBA Budaya Pati* yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa media telah memenuhi aspek kualitas media pembelajaran, meliputi tampilan visual, keterbacaan, kemudahan penggunaan, konsistensi desain, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh ahli media menggunakan instrumen angket validasi, dan hasilnya digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum tahap uji coba.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Validasi *Expert Judgement* Ahli Media Alat Peraga *E-Modul BESKUBA Budaya Pati*

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Alat Peraga I	64	92,30%	Sangat Layak
Validator Alat Peraga II	60	92,30%	Sangat Layak
Validator Alat Peraga III	78	86,66%	Layak
Rata-rata	67,33	90,42%	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil uji validasi *expert judgement* oleh ahli media terhadap alat peraga *E-Modul BESKUBA Budaya Pati* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari tiga validator ahli media, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,42% dengan kriteria sangat layak. Penilaian mencakup aspek tampilan visual, keterbacaan, kemudahan penggunaan, konsistensi desain, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas II dan tujuan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-Modul BESKUBA Budaya Pati* telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran dan dapat digunakan dalam pembelajaran kalimat jelas tanpa revisi besar. Meskipun salah satu validator memberikan kriteria layak, secara keseluruhan media dinilai efektif, praktis, dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 3 Prambatan Lor.

#### **Hasil Uji Kepraktisan BESKUBA Budaya Pati**

Uji kepraktisan aplikasi *BESKUBA Budaya Pati* dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Kegunaan	16	80%	Sangat Layak
2.	Kemudahan Penggunaan	13	86,66%	Sangat Layak
3.	Tampilan dan Desain	8	80%	Sangat Layak
4.	Manfaat Pembelajaran	12	80%	Sangat Layak
5.	Keterpakaian	20	80%	Layak
	Total Skor	69	-	
	Rata-rata Persentase	-	81,33%	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Ketertarikan	12	80%	Sangat Layak
2.	Kemudahan	12	80%	Sangat Layak
3.	Pembelajaran	12	80%	Sangat Layak
4.	Manfaat	13	86,66%	Sangat Layak
	Total Skor	49	-	
	Rata-rata Presentae	-	81,67%	Sangat Layak

Hasil evaluasi kepraktisan *E-Modul BESKUBA Budaya Pati* diperoleh melalui uji kepraktisan oleh guru dan respon siswa kelas II SD Negeri 3 Prambatan Lor. Berdasarkan hasil rekapitulasi respon guru, *E-Modul BESKUBA* memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,33% dengan kriteria sangat layak. Penilaian tersebut mencakup aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, tampilan dan desain, manfaat, serta keterpakaian dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran kalimat jelas. Selanjutnya, hasil respon siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 81,67% dengan kriteria sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi ketertarikan, kemudahan, pembelajaran, dan manfaat. Persentase tertinggi terdapat pada aspek manfaat, yang menandakan bahwa e-modul membantu siswa memahami materi kalimat jelas melalui penyajian yang menarik dan berbasis kearifan lokal Budaya Pati. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *E-Modul BESKUBA Budaya Pati* praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat jelas di kelas II, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *BESKUBA Budaya Pati* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran kalimat jelas di kelas II sekolah dasar. Tingginya tingkat kepraktisan ini didukung oleh hasil uji validasi *expert judgement* ahli media, respon guru sebagai praktisi, serta respon peserta didik sebagai pengguna utama media. Berdasarkan uji validasi *expert judgement* ahli media, *E-Modul BESKUBA Budaya Pati* memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,42% dengan kriteria sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kualitas media pembelajaran, meliputi tampilan visual yang menarik, keterbacaan yang baik, kemudahan penggunaan, konsistensi desain, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas II. Validasi ahli media menjadi indikator awal bahwa media *BESKUBA Budaya Pati* tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga siap diimplementasikan dalam pembelajaran nyata tanpa memerlukan revisi besar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dirancang secara visual dan kontekstual dapat meningkatkan keterpahaman peserta didik usia sekolah dasar. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan dari guru menunjukkan rata-rata persentase sebesar 81,33% dengan kriteria sangat layak. Penilaian guru mencakup aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, tampilan dan desain, manfaat pembelajaran, serta keterpakaian media dalam proses pembelajaran. Guru menilai bahwa *E-Modul BESKUBA Budaya Pati* mempermudah penyampaian materi kalimat jelas karena konten budaya lokal yang digunakan sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Kondisi ini membuat guru tidak perlu memberikan

penjelasan abstrak secara berulang, sehingga waktu pembelajaran menjadi lebih efisien. Temuan ini mendukung pendapat Arifin dan Kuswanto (2020) yang menyatakan bahwa kepraktisan media ditentukan oleh kemudahan guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran. Hasil respon peserta didik juga menunjukkan rata-rata persentase sebesar 81,67% dengan kriteria sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi ketertarikan, kemudahan penggunaan, pembelajaran, dan manfaat media. Aspek manfaat memperoleh persentase tertinggi, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi kalimat jelas melalui penyajian yang menarik dan berbasis budaya lokal. Peserta didik terlihat lebih antusias saat menyusun kalimat menggunakan kartu dan ilustrasi budaya Pati, seperti makanan khas dan aktivitas masyarakat setempat. Hal ini menunjukkan bahwa media BESKUBA Budaya Pati mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, sejalan dengan temuan Handayani dan Suyanto (2021) bahwa media berbasis budaya lokal dapat memperkuat literasi bahasa sekaligus meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepraktisan media BESKUBA Budaya Pati dipengaruhi oleh integrasi konteks budaya lokal yang dekat dengan pengalaman peserta didik, desain media yang menarik, serta kemudahan penggunaan baik bagi guru maupun siswa. Media ini mampu mengkonkretkan konsep kalimat jelas yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas rendah. Dengan demikian, BESKUBA Budaya Pati tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Temuan ini memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *BESKUBA Budaya Pati* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi untuk diimplementasikan dalam pembelajaran kalimat sederhana di kelas 2 SD Negeri 3 Prambatan Lor. Hal ini dibuktikan melalui beberapa poin utama Validitas Ahli dan Praktisi media ini mendapatkan penilaian rata-rata 89,48% dari validator ahli yang dikategorikan "Sangat Layak". Guru merasakan kemudahan signifikan dalam menyampaikan materi tanpa bergantung pada media abstrak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Aspek manfaat penggunaan media menunjukkan bahwa siswa dapat belajar kosa kata dan struktur kalimat (Subjek-Predikat-Objek) secara lebih menyenangkan melalui metode belajar sambil bermain. Tampilan yang menarik dan konten budaya lokal yang akrab bagi siswa terbukti meningkatkan semangat belajar dan mencegah kebosanan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah dan guru SD Negeri 3 Prambatan Lor atas kerja sama dan bantuan selama proses penelitian, serta kepada para validator dan pihak terkait yang telah memberikan masukan dan saran yang berharga. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

### **REFERENSI**

- Afandi, A., & Wardani, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 123–132.
- Arifin, Z., & Kuswanto, H. (2020). Kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis budaya lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 45–56.
- Astuti, P. J. (2020). Peningkatan motivasi belajar melalui media visual situs bersejarah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1).
- Astuti, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1).
- Dewi, H. (2022). Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran sebagai penguat karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Nasional*, 12(1).

- Dewi, P. P. (2022). Analisis validitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 14(1).
- Handayani, S., & Suyanto, S. (2021). Media pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai penguatan literasi bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 89–98.
- Lestari, N. A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan media kartu kata kontekstual untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas rendah. *Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 678–688.
- Nugroho, R. A., & Rahmawati, E. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2545–2553.
- Prasetyo, A. (2021). Tantangan penyediaan media pembelajaran kontekstual di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogia*, 16(1).
- Prasetyo, H. W. (2021). Analisis kebutuhan media pembelajaran kontekstual untuk materi kalimat sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2).
- Putri, A. R., & Kurniawan, D. (2022). Analisis kepraktisan media pembelajaran inovatif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 34–43.
- Rahma, F., & Hadi, S. (2022). Pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal dalam meningkatkan keterampilan literasi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 6(2), 101–110.
- Sari, M. P., & Wulandari, T. (2023). Respons peserta didik terhadap media pembelajaran visual berbasis budaya lokal di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(1), 57–66.
- Setiawaty, R. (2025). AGEMARA: Medium to enhance early reading literacy in Indonesian language learning (Feasibility and practicality study). *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 16(1).
- Setiawaty, R. (2025). Pemanfaatan media game edukasi pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar: Systematic literature review. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 12(1).
- Susanti, E., & Maulana, M. (2023). Studi kepraktisan media pembelajaran berbasis kartu tematik untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas rendah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 145–154.
- Yulianto, W. (2021). Efektivitas media kartu bergambar budaya Jawa Tengah terhadap pemahaman kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2).
- Yunita, D., & Anwar, K. (2024). Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 15(1), 22–33.