

## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF CERMAT BERBASIS KEARIFAN LOKAL PATI DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA KELAS VI

Seira Dikla Cristi<sup>1</sup>, Yusnia Pangestuti<sup>2</sup>, Aprilia Deva Arianti<sup>3</sup>, Rani Setiawaty<sup>4</sup>  
Universitas Muria Kudus

202433009@std.umk.ac.id, 202433034@std.umk.ac.id, 202433035@std.umk.ac.id,  
rani.setiawaty@umk.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan dan kepraktisan media interaktif CERMAT (Identifikasi Masalah Cerita Pendek) berbasis kearifan lokal Pati dalam pengajaran pemahaman bacaan bahasa Indonesia untuk siswa kelas enam sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan media dinilai oleh ahli media, konten, dan bahasa, sedangkan kepraktisan dievaluasi melalui tanggapan dari guru dan siswa sebagai pengguna langsung media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif CERMAT sangat layak berdasarkan validasi ahli. Pengujian kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis bagi guru dan praktis bagi siswa. Media ini dianggap memiliki desain visual yang menarik, konten yang selaras dengan kurikulum, presentasi interaktif, dan bahasa komunikatif yang mudah dipahami. Integrasi kearifan lokal Pati ke dalam bahan bacaan membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, sekaligus mendukung peningkatan keterampilan pemahaman bacaan dan memperkuat literasi budaya siswa di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media interaktif CERMAT, pemahaman bacaan, kearifan lokal Pati, kelayakan, kepraktisan

### ABSTRACT

*This study aims to develop and examine the feasibility and practicality of the CERMAT interactive media (Short Story Problem Identification) based on Pati local wisdom in teaching Indonesian reading comprehension for sixth-grade elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Media feasibility was assessed by media, content, and language experts, while practicality was evaluated through responses from teachers and students as direct users of the media. The results indicate that the CERMAT interactive media is highly feasible based on expert validation. Practicality testing shows that the media is very practical for teachers and practical for students. The media is considered to have an attractive visual design, curriculum-aligned content, interactive presentation, and communicative language that is easy to understand. The integration of Pati local wisdom into reading materials makes learning more contextual and meaningful, while also supporting the improvement of reading comprehension skills and strengthening students' cultural literacy at the elementary school level.*

**Keywords:** CERMAT interactive media, reading comprehension, Pati local wisdom, feasibility, practicality

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan unsur penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. (Setiawaty, 2024)

Pengertian interaktif media dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten

pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantiswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. (Diana et al., 2022)

Media interaktif CERMAT adalah media pembelajaran digital yang isinya cerita pendek menganalisis tokoh yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui penyajian teks bacaan yang interaktif, kontekstual, dan bermuatan budaya lokal Kabupaten Pati. Media ini memadukan teks, ilustrasi visual, animasi sederhana, serta latihan interaktif yang mengangkat nilai, tradisi, dan kehidupan masyarakat Pati, sehingga materi bacaan menjadi lebih dekat dengan pengalaman nyata siswa.

Dengan mengintegrasikan kearifan lokal Pati ke dalam konten pembelajaran, media interaktif CERMAT tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan keterampilan membaca pemahaman, tetapi juga sebagai media penanaman nilai budaya, penguatan identitas lokal, serta peningkatan motivasi belajar siswa secara aktif dan bermakna.

Pembelajaran membaca pemahaman merupakan salah satu aspek fundamental dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Membaca pemahaman tidak hanya menekankan kemampuan peserta didik dalam mengenali kata dan kalimat, tetapi juga menuntut kemampuan memahami isi teks, menangkap gagasan utama, menafsirkan makna, serta menarik kesimpulan secara logis. Kemampuan ini sangat penting bagi peserta didik kelas VI sebagai bekal untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya yang menuntut keterampilan literasi yang lebih kompleks.

Namun, hasil observasi awal di SD N Mantingan Tengah menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas VI masih menghadapi sejumlah permasalahan. Peserta didik cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kesulitan memahami isi bacaan, serta belum mampu menganalisis tokoh dan isi cerita secara mendalam. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan bermakna.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media interaktif mampu mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, dan animasi sehingga dapat merangsang minat belajar serta meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif juga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga pemahaman terhadap materi bacaan dapat meningkat secara optimal.

Selain pemanfaatan teknologi, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Kearifan lokal Pati yang kaya akan nilai budaya, tradisi, dan cerita rakyat dapat dijadikan sumber pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan teks bacaan berbasis kearifan lokal tidak hanya membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan lebih mudah, tetapi juga berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai budaya, karakter, dan identitas lokal sejak dulu.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis konteks lokal. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media interaktif CERMAT (Cerita Pendek Menganalisis Tokoh) yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami isi cerita, khususnya dalam menganalisis tokoh dalam teks bacaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif CERMAT berbasis kearifan lokal Pati dalam pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas VI di SD N Mantingan Tengah, serta menghasilkan media yang layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media interaktif CERMAT berbasis kearifan lokal Pati dalam pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas VI. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran yang sistematis, teruji, dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran membaca pemahaman kelas VI di SD N Mantingan Tengah, meliputi analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan permasalahan pembelajaran. *Design*, yang mencakup perancangan media interaktif CERMAT berbasis kearifan lokal Pati, meliputi penentuan tujuan pembelajaran, materi cerita pendek, desain tampilan, dan penyusunan instrumen penilaian. *Development*, yaitu perancangan media interaktif CERMAT berbasis kearifan lokal Pati, meliputi penentuan tujuan pembelajaran, materi cerita pendek, desain tampilan, dan penyusunan instrumen penilaian. *Implementation*, berupa membaca pemahaman kelas VI di SD N Mantingan Tengah untuk mengetahui kepraktisan dan respon guru serta peserta didik. *Evaluation*, yang meliputi menilai kelayakan dan efektivitas media melalui hasil validasi, angket respon, dan tes membaca pemahaman, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Subjek pada penelitian ini adalah 7 siswa kelas VI SD Negeri Mantingan Tengah yang dilibatkan dalam uji coba terbatas media interaktif CERMAT serta 5 orang guru yang berperan sebagai validator. Guru validator terdiri atas guru kelas dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki pengalaman dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi beberapa cara, yaitu: *Wawancara*, dilakukan kepada guru kelas VI untuk memperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran membaca pemahaman, kebutuhan media pembelajaran, serta kendala yang dihadapi siswa dalam memahami bacaan. *Observasi*, dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui keterlibatan siswa, respon siswa terhadap penggunaan media interaktif CERMAT, serta situasi pembelajaran saat media diterapkan. *Lembar Validasi Ahli*, digunakan untuk memperoleh data kelayakan media interaktif CERMAT. Validasi dilakukan oleh 5 orang guru sebagai validator yang menilai aspek media dan materi pembelajaran, meliputi kesesuaian isi, tampilan, bahasa, serta keterpaduan kearifan lokal Pati dalam media. *Angket Respon Guru dan Siswa*, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media interaktif CERMAT. Angket diberikan kepada guru dan siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran membaca pemahaman. *Tes Membaca Pemahaman*, berupa *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif CERMAT. (Regina Putri & Ferdianto, 2023)

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dengan skala Likert 1–4 yang disusun dalam bentuk checklist. Skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Skor yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori penilaian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

### 1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta saran dan komentar validator. Data ini dianalisis secara deskriptif untuk memperbaiki dan menyempurnakan media interaktif CERMAT.

### 2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta

hasil pretest dan posttest. Data dianalisis dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F / N \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Nilai akhir (persentase)

F = Skor yang diperoleh

Hasil perhitungan persentase digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media interaktif CERMAT dengan mengacu pada kriteria penilaian menurut (Nabila et al., 2021)

**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

Tahap pengembangan media interaktif CERMAT (Cerita Membaca Bermakna dan Terpadu) merupakan bagian penting dalam penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak, praktis, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI SD Negeri Mantingan Tengah. Tahap ini dilakukan setelah melalui tahap analisis dan perancangan, dengan fokus pada pembuatan media, validasi oleh para ahli, serta penyempurnaan produk agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia.

Media interaktif CERMAT dikembangkan menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint sebagai alat utama dalam pembuatan konten visual, tata letak, dan desain tampilan media. Pemilihan kedua aplikasi tersebut didasarkan pada kemudahan pengoperasian serta fleksibilitas dalam mengombinasikan teks, gambar, animasi sederhana, dan latihan interaktif. Media CERMAT dirancang dalam bentuk media presentasi interaktif yang dapat dioperasikan melalui perangkat komputer atau proyektor di kelas.

Dalam proses perancangannya, media CERMAT menggunakan jenis huruf yang sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh siswa kelas VI, serta pemilihan warna yang tidak terlalu mencolok agar tidak mengganggu konsentrasi membaca. Konten pembelajaran yang dimuat dalam media CERMAT meliputi teks bacaan naratif dan informatif, latihan menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, menentukan makna kata, serta menarik kesimpulan dari bacaan. Materi disusun sesuai dengan kompetensi dasar membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI.

Keunikan media interaktif CERMAT terletak pada integrasi kearifan lokal Pati dalam materi bacaan dan ilustrasi yang disajikan. Teks bacaan dikembangkan dengan mengangkat cerita rakyat daerah Pati, tradisi masyarakat pesisir dan agraris, serta kehidupan sosial budaya masyarakat setempat, seperti aktivitas nelayan, pertanian, dan tradisi lokal. Pendekatan ini

bertujuan agar siswa lebih mudah memahami isi bacaan karena materi yang disajikan dekat dengan pengalaman dan lingkungan mereka, sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah.

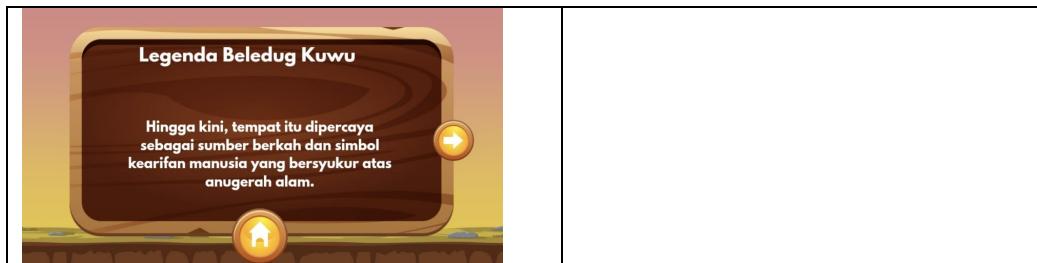
Setelah media interaktif CERMAT selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru praktisi. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, isi materi, penggunaan bahasa, keterbacaan, serta keterpaduan kearifan lokal Pati dalam pembelajaran membaca pemahaman. Masukan dan saran yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media.

Media interaktif CERMAT yang telah direvisi kemudian diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas VI dan guru di SD Negeri Mantingan Tengah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respon pengguna. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media CERMAT layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 3. Desain Aplikasi CERMAT

	Tampilan awal aplikasi CERMAT berupa cover dan judul materi pembelajaran. Pada halaman ini terdapat tombol berbentuk segitiga yang berfungsi untuk memulai penggunaan aplikasi.
	Halaman kedua aplikasi CERMAT berisi petunjuk penggunaan aplikasi. Selain itu, tersedia tombol home dan next untuk memudahkan pengguna dalam menavigasi aplikasi.
	Halaman ketiga aplikasi CERMAT menampilkan menu materi pembelajaran membaca permulaan yang dapat dipilih sesuai kebutuhan pengguna.

 <p>Kyai Sapu Jagat merupakan tokoh utama yang memiliki sifat bijaksana, penyabar, dan peduli terhadap masyarakat.</p>	<p>Halaman menganalisis tokoh ini berisi materi dan aktivitas pembelajaran yang membantu siswa dalam menganalisis tokoh dalam teks bacaan, meliputi pengenalan tokoh, sifat tokoh, peran tokoh, serta perilaku tokoh dalam cerita.</p>
 <p>1. Siapakah tokoh utama dalam legenda Beledug Kuwu?</p> <p>A Joko Tingkir      C Sunan Kudus B Kyai Sapu Jagat    D Aji Saka</p>	<p>Halaman ini berisi kuis interaktif berbasis Quiziz yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang menarik dan interaktif.</p>
 <p>Legenda Beledug Kuwu</p> <p>Desa Kuwu, Pati, hiduplah seorang pemimpin bijak bernama Kyai Sapu Jagat</p> <p>Legenda Beledug Kuwu</p> <p>Suatu hari, warga desa kehausan karena kemarau panjang.</p> <p>Legenda Beledug Kuwu</p> <p>Kyai Sapu Jagat berdoa dan menancapkan tongkatnya ke tanah.</p> <p>Legenda Beledug Kuwu</p> <p>Dari sana muncullah letusan lumpur panas yang mengeluarkan air, disebut Beledug Kuwu.</p>	<p>Sebelum melakukan kegiatan menganalisis tokoh, terlebih dahulu membaca cerpen secara saksama. Kegiatan membaca ini bertujuan agar dapat memahami alur cerita, karakter tokoh, serta peristiwa yang terjadi dalam cerpen. Dengan memahami isi cerita secara menyeluruh dapat melakukan analisis tokoh dengan lebih tepat dan mendalam. Membaca cerpen menjadi langkah awal yang penting agar hasil analisis tokoh sesuai dengan isi cerita.</p>



### Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian ini diperoleh dari asil validasi oleh validator ahli untuk mengetahui validan atau kelayakan media pembelajaran CERMAT. Kevalidan atau kelayakan media pembelajaran CERMAT diperoleh dari penilaian yang di lakukan oleh ahli media, materi dan bahasa. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media CERMAT**

Validator Ahli	Total Skor	Percentase (%)	Kriteria
Validator Media I	36	100	Sangat layak
Validator Media II	36	100	Sangat layak
Rata - rata	72	100	Sangat layak

*Sumber: Data Peneliti (2025)*

Validasi ahli media pada media CERMAT dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai beberapa aspek utama, meliputi layout, teks, video/visual, animasi, audio, pemrograman, dan navigasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kedua validator memberikan persentase kelayakan 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian, media CERMAT dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, Aspek Layout. Aspek layout mencakup kesesuaian background, kerapian tata letak, dan proporsi warna. Berdasarkan hasil validasi, tampilan media CERMAT dinilai menarik, rapi, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Komposisi warna dinilai serasi serta tidak mengganggu fokus belajar siswa, sehingga mendukung kenyamanan penggunaan media.

Kedua, Aspek Teks. Indikator pada aspek ini meliputi pemilihan jenis huruf, ukuran font, warna teks, penempatan teks, dan penggunaan bahasa. Validator menilai bahwa teks pada media CERMAT jelas, mudah dibaca, serta menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Ketiga, Aspek Video/Visual. Aspek ini mencakup kejelasan tampilan visual, kesesuaian ilustrasi dengan materi, dan alur penyajian. Hasil validasi menunjukkan bahwa visual yang disajikan dalam media CERMAT mampu mendukung pemahaman materi membaca pemahaman. Ilustrasi dinilai relevan dengan isi cerita dan membantu siswa dalam memahami tokoh dan alur cerita.

Keempat, Aspek Animasi. Penilaian pada aspek animasi meliputi kesesuaian animasi dengan materi serta daya tarik animasi. Validator menyatakan bahwa animasi pada media

CERMAT digunakan secara proporsional dan relevan dengan isi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses belajar.

Kelima, Aspek Audio. Aspek audio mencakup kejelasan dubbing, kesesuaian backsound dengan materi, serta keseimbangan volume suara. Berdasarkan hasil validasi, audio pada media CERMAT terdengar jelas dan mendukung suasana pembelajaran. Penggunaan backsound dinilai tidak mengganggu konsentrasi siswa dan selaras dengan penyajian materi.

Keenam, Aspek Pemrograman. Indikator pada aspek ini meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan alur penggunaan media, serta kelengkapan petunjuk. Validator menilai bahwa media CERMAT mudah dioperasikan, memiliki alur penggunaan yang jelas, dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupun dengan pendampingan guru.

Ketujuh, Aspek Navigasi. Aspek navigasi mencakup fungsi dan penempatan tombol navigasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa tombol navigasi pada media CERMAT berfungsi dengan baik, mudah dikenali, dan ditempatkan secara konsisten pada setiap halaman, sehingga memudahkan pengguna dalam berpindah antarbagian media.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media CERMAT memenuhi kriteria sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tanpa memerlukan revisi substansial.

### **Hasil Kelayakan Materi**

Validasi ahli materi terhadap media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai tiga aspek utama, yaitu kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran, dan kualitas tampilan.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Media CERMAT**

<b>Validator Ahli</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Validator Materi I	32	100	Sangat Layak
Validator Materi II	32	100	Sangat Layak
Rata - rata	64	100	Sangat Layak

*Sumber: Data Peneliti (2025)*

Hasil validasi menunjukkan bahwa validator materi I dan validator materi II sama-sama memberikan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media CERMAT telah sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca pemahaman, karakteristik siswa sekolah dasar, serta relevan dengan konteks kearifan lokal Pati. Dengan demikian, media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, Aspek Kualitas Materi Pembelajaran. Aspek ini meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dan kedalaman isi, kejelasan penyajian, kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta kebenaran konsep yang disampaikan. Berdasarkan hasil validasi, para validator menyatakan bahwa materi pada media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati telah selaras dengan tujuan pembelajaran membaca pemahaman dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Materi disajikan secara runtut, kontekstual, dan relevan dengan budaya lokal Pati, sehingga membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih bermakna. Dengan demikian, dari aspek kualitas materi, media CERMAT termasuk dalam kategori sangat layak.

Kedua, Aspek Kualitas Desain Pembelajaran. Penilaian pada aspek ini mencakup kejelasan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, kelengkapan penyajian materi, kemenarikan tampilan, serta kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain pembelajaran pada media

CERMAT telah tersusun secara sistematis dan logis. Alur penyajian materi dinilai jelas serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, integrasi nilai-nilai kearifan lokal Pati dinilai mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Secara umum, aspek desain pembelajaran berada pada kategori sangat layak.

*Ketiga*, Aspek Kualitas Tampilan. Aspek tampilan mencakup kejelasan penulisan teks, ketepatan penggunaan bahasa, kemudahan pengoperasian, serta kemampuan media dalam memberikan interaksi kepada pengguna. Berdasarkan hasil penilaian, tampilan media CERMAT dinilai menarik, komunikatif, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga memudahkan pemahaman materi. Dengan demikian, kualitas tampilan media CERMAT termasuk dalam kategori sangat layak.

### Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan dan keefektifan aspek kebahasaan pada media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati, yang meliputi kejelasan informasi, efektivitas penggunaan bahasa, kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa, kemudahan pemahaman, serta penerapan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa Media CERMAT**

Validator Ahli	Total Skor	Persentase (%)	Kriteria
Validator Bahasa I	36	100	Sangat layak
Validator Bahasa II	36	100	Sangat layak
Rata - rata	36	100	Sangat layak

*Sumber: Data Peneliti (2025)*

Hasil penilaian oleh dua validator ahli bahasa menunjukkan bahwa validator bahasa I dan validator bahasa II sama-sama memberikan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dalam media CERMAT telah memenuhi standar penggunaan bahasa yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati dinyatakan sangat layak digunakan tanpa memerlukan revisi substansial pada aspek bahasa.

*Pertama*, Aspek Kejelasan Informasi. Berdasarkan hasil validasi, informasi yang disajikan dalam media CERMAT dinilai jelas dan relevan dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penyajian materi yang mengangkat kearifan lokal Pati mampu memperkenalkan nilai-nilai budaya daerah secara komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.

*Kedua*, Aspek Penggunaan Bahasa yang Efektif dan Efisien. Validator menilai bahwa kalimat yang digunakan dalam media CERMAT bersifat ringkas, langsung pada pokok bahasan, dan tidak bertele-tele. Struktur kalimat dinilai sesuai dengan karakteristik siswa SD, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif.

*Ketiga*, Aspek Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Perkembangan Siswa. Bahasa yang digunakan dalam media CERMAT telah disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Kalimat disusun sederhana dan tidak menimbulkan kesulitan pemahaman bagi siswa.

*Keempat*, Aspek Pemakaian Bahasa yang Mudah Dipahami. Berdasarkan hasil penilaian, bahasa dalam media CERMAT bersifat komunikatif dan tidak menimbulkan makna

ganda. Pemilihan kosakata sederhana serta penyusunan kalimat yang jelas memudahkan siswa dalam memahami isi materi.

*Kelima, Aspek Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia.* Penerapan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia dalam media CERMAT dinilai sudah tepat, baik dalam penggunaan huruf kapital, tanda baca, maupun penulisan kata. Secara umum, aspek kebahasaan telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku.

## **PEMBAHASAN**

Pengembangan media interaktif CERMAT (Cerpen Menentukan Masalah Tokoh) berbasis kearifan lokal Pati merupakan upaya inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI sekolah dasar. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami cerpen secara lebih mendalam, khususnya dalam mengidentifikasi tokoh dan permasalahan yang dihadapi tokoh dalam cerita. Proses pengembangan media CERMAT melalui tahapan perancangan, validasi oleh ahli, serta uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **Kelayakan Media**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media interaktif CERMAT memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media CERMAT telah memenuhi aspek teknis dan estetika pengembangan media pembelajaran digital. Validasi media berperan penting dalam menilai ketepatan desain, kejelasan penyajian informasi, serta kemudahan penggunaan media oleh siswa dan guru (Wijaya et al., 2024)

Pada aspek layout, validator menilai bahwa tata letak media CERMAT rapi, proporsional, dan menarik. Pemilihan warna dinilai serasi serta tidak mengganggu konsentrasi membaca siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahmudah et al. (2018) yang menyatakan bahwa tampilan visual yang harmonis dapat meningkatkan kenyamanan dan fokus belajar peserta didik.

Aspek teks pada media CERMAT dinilai sangat baik karena menggunakan jenis huruf yang sederhana, ukuran font yang sesuai, serta warna teks yang kontras dengan latar belakang. Pemilihan tipografi yang tepat berpengaruh besar terhadap keterbacaan dan pemahaman siswa dalam membaca teks panjang, terutama pada pembelajaran membaca pemahaman (Katzir et al., 2013)

Pada aspek visual dan ilustrasi, media CERMAT dinilai mampu mendukung pemahaman isi bacaan. Ilustrasi yang ditampilkan relevan dengan cerita dan konteks kearifan lokal Pati, sehingga membantu siswa dalam memahami tokoh, latar, dan alur cerita. Visual yang kontekstual terbukti mampu meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan (Munawir et al., 2024).

Aspek animasi dan audio juga mendapatkan penilaian sangat baik. Animasi digunakan secara proporsional dan tidak berlebihan, sehingga tetap mendukung fokus pembelajaran. Audio dan backsound dinilai jelas serta selaras dengan suasana pembelajaran. Kualitas audio yang seimbang diketahui dapat meningkatkan konsentrasi dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran (Cahyani et al., 2024; Siregar & Wirdati, 2023).

Pada aspek pemrograman dan navigasi, media CERMAT dinilai mudah digunakan dengan alur navigasi yang jelas. Tombol navigasi konsisten dan mudah dikenali, sehingga siswa dapat mengoperasikan media secara mandiri maupun dengan pendampingan guru. Kemudahan navigasi merupakan faktor penting dalam efektivitas media pembelajaran digital di sekolah dasar.

### Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media interaktif CERMAT memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini menandakan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca pemahaman, karakteristik siswa kelas VI, serta tuntutan kurikulum.

Materi membaca pemahaman dalam media CERMAT disusun secara sistematis dan kontekstual, mulai dari penyajian teks bacaan, latihan menemukan ide pokok, menganalisis tokoh, menentukan makna kata, hingga menarik kesimpulan. Penyusunan materi secara bertahap dari pemahaman literal hingga inferensial dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa (Anggraeni et al., 2025).

Integrasi kearifan lokal Pati menjadi keunggulan utama media CERMAT. Cerita rakyat, tradisi masyarakat pesisir dan agraris, serta kehidupan sosial budaya lokal yang disajikan dalam teks bacaan dinilai mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga menanamkan nilai budaya dan karakter pada siswa (Setiawaty et al., 2025).

Desain pembelajaran dalam media CERMAT juga dinilai sangat baik karena menyajikan petunjuk yang jelas, aktivitas interaktif, serta latihan soal yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Interaktivitas dalam pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan retensi pemahaman siswa (Wulandari et al., 2017)

### Kelayakan Bahasa

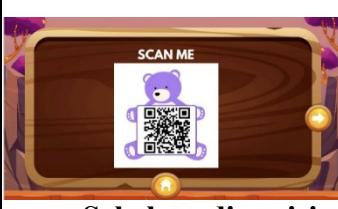
Validasi ahli bahasa terhadap media interaktif CERMAT menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Aspek kebahasaan dinilai sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas VI.

Bahasa yang digunakan dalam media CERMAT dinilai komunikatif, efektif, dan efisien. Kalimat disusun secara sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda. Pemilihan kosakata disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami isi bacaan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran literasi yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang sederhana, konsisten, dan bermakna (Hiebert & Raphael, 2015; (Majorano et al., 2021)

Selain itu, penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) dalam media CERMAT dinilai sudah tepat, baik dalam penggunaan huruf kapital, tanda baca, maupun struktur kalimat. Ketepatan aspek kebahasaan sangat penting dalam pembelajaran membaca pemahaman karena berpengaruh langsung terhadap kemampuan siswa dalam memahami teks secara akurat (Maureen et al., 2018).

Secara keseluruhan, hasil pembahasan menunjukkan bahwa media interaktif CERMAT berbasis kearifan lokal Pati layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas VI. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga memperkuat pembelajaran kontekstual dan penanaman nilai budaya lokal pada siswa.

## Revisi Desain Aplikasi Cermat

Huruf perlu diselaraskan agar mudah di pahami oleh pembaca.		
Mengganti pengerjaan kuiz yang sebelumnya menggunakan Google Formulir ke tautan Wordwal		

## Hasil Uji Kepraktisan CERMAT

Uji kepraktisan media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan kelayakan media dalam pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung media. Adapun hasil uji kepraktisan disajikan sebagai berikut.

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru**

No	Indikator	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Materi	1 - 6	24	100	Sangat layak
2	Penyajian	7 – 12	24	100	Sangat layak
3	Bahasa	13 - 18	24	100	Sangat layak
4	Tampilan	19 - 24	24	100	Sangat layak
Total Skor				100	Sangat layak

*Sumber: Data peneliti (2025)*

**Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa**

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1	Tampilan	1 – 5	17	85	Sangat layak
2	Materi	6 – 9	15	75	Layak
3	Penyajian	10 - 13	15	75	Layak
4	Bahasa	14	15	75	Layak
Total Skor			62	75	Layak

*Sumber: Data peneliti (2025)*

## Pembahasan Hasil Uji Kepraktisan

Penilaian kepraktisan media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, respon guru memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon siswa memperoleh persentase 75% dengan kategori layak. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media CERMAT layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca pemahaman di sekolah dasar.

*Pertama*, pada aspek tampilan, guru memberikan penilaian sangat baik terhadap desain visual media CERMAT. Tampilan media dinilai menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pemilihan warna, ilustrasi yang menampilkan kearifan lokal Pati, serta tata letak yang rapi dinilai mampu menarik perhatian siswa. Sementara itu, siswa memberikan skor 17 dengan persentase 85% yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa tampilan media CERMAT menarik dan membantu mereka lebih fokus dalam belajar. Dengan demikian, aspek tampilan dinilai layak hingga sangat layak baik oleh guru maupun siswa.

*Kedua*, aspek materi, guru menilai bahwa konten dalam media CERMAT telah sesuai dengan kurikulum, Kompetensi Dasar, serta tujuan pembelajaran membaca pemahaman. Materi yang dikaitkan dengan kearifan lokal Pati dinilai relevan dengan kehidupan siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa memberikan skor 15 dengan persentase 75% yang termasuk kategori layak. Siswa menyatakan bahwa materi mudah dipahami meskipun masih membutuhkan pendampingan guru pada beberapa bagian. Oleh karena itu, aspek materi dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

*Ketiga*, dari segi penyajian, guru menilai bahwa media CERMAT memiliki alur pembelajaran yang runtut dan sistematis. Aktivitas interaktif seperti latihan soal dan kuis dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa memberikan skor 15 dengan persentase 75% yang termasuk kategori layak. Penyajian dianggap cukup menarik dan tidak membosankan, meskipun masih dapat dikembangkan lebih lanjut agar lebih variatif. Dengan demikian, aspek penyajian dinilai layak oleh siswa dan sangat layak oleh guru.

*Keempat*, aspek bahasa, guru menilai bahwa penggunaan bahasa dalam media CERMAT sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mendukung pemahaman materi. Siswa juga memberikan skor 15 dengan persentase 75% yang termasuk kategori layak. Siswa menyatakan bahwa bahasa yang digunakan sederhana dan cukup jelas. Oleh karena itu, aspek bahasa dinilai layak dan mendukung penggunaan media dalam pembelajaran.

Pengembangan media interaktif CERMAT (Cerpen Menentukan Masalah Tokoh) berbasis kearifan lokal Pati merupakan upaya inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI sekolah dasar. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami cerpen secara lebih mendalam, khususnya dalam mengidentifikasi tokoh dan permasalahan yang dihadapi tokoh dalam cerita. Proses pengembangan media CERMAT melalui tahapan perancangan, validasi oleh ahli, serta uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

## Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media interaktif CERMAT memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media CERMAT telah memenuhi aspek teknis dan estetika pengembangan media pembelajaran digital. Validasi media berperan penting dalam menilai ketepatan desain, kejelasan penyajian informasi, serta kemudahan penggunaan media oleh siswa dan guru (Wijaya et al., 2024).

Pada aspek layout, validator menilai bahwa tata letak media CERMAT rapi, proporsional, dan menarik. Pemilihan warna dinilai serasi serta tidak mengganggu konsentrasi membaca siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahmudah et al. (2018) yang menyatakan bahwa tampilan visual yang harmonis dapat meningkatkan kenyamanan dan fokus belajar peserta didik.

Aspek teks pada media CERMAT dinilai sangat baik karena menggunakan jenis huruf yang sederhana, ukuran font yang sesuai, serta warna teks yang kontras dengan latar belakang. Pemilihan tipografi yang tepat berpengaruh besar terhadap keterbacaan dan pemahaman siswa dalam membaca teks panjang, terutama pada pembelajaran membaca pemahaman (Katzir et al., 2013).

Pada aspek visual dan ilustrasi, media CERMAT dinilai mampu mendukung pemahaman isi bacaan. Ilustrasi yang ditampilkan relevan dengan cerita dan konteks kearifan lokal Pati, sehingga membantu siswa dalam memahami tokoh, latar, dan alur cerita. Visual yang kontekstual terbukti mampu meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan (Munawir et al., 2024).

Aspek animasi dan audio juga mendapatkan penilaian sangat baik. Animasi digunakan secara proporsional dan tidak berlebihan, sehingga tetap mendukung fokus pembelajaran. Audio dan backsound dinilai jelas serta selaras dengan suasana pembelajaran. Kualitas audio yang seimbang diketahui dapat meningkatkan konsentrasi dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran (Cahyani et al., 2024; Siregar & Wirdati, 2023).

Pada aspek pemrograman dan navigasi, media CERMAT dinilai mudah digunakan dengan alur navigasi yang jelas. Tombol navigasi konsisten dan mudah dikenali, sehingga siswa dapat mengoperasikan media secara mandiri maupun dengan pendampingan guru. Kemudahan navigasi merupakan faktor penting dalam efektivitas media pembelajaran digital di sekolah dasar.

## Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media interaktif CERMAT memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini menandakan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca pemahaman, karakteristik siswa kelas VI, serta tuntutan kurikulum.

Materi membaca pemahaman dalam media CERMAT disusun secara sistematis dan kontekstual, mulai dari penyajian teks bacaan, latihan menemukan ide pokok, menganalisis tokoh, menentukan makna kata, hingga menarik kesimpulan. Penyusunan materi secara bertahap dari pemahaman literal hingga inferensial dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa (Rima Melati, n.d.)

Integrasi kearifan lokal Pati menjadi keunggulan utama media CERMAT. Cerita rakyat, tradisi masyarakat pesisir dan agraris, serta kehidupan sosial budaya lokal yang disajikan dalam teks bacaan dinilai mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga menanamkan nilai budaya dan karakter pada siswa (Santoso et al., 2018)

Desain pembelajaran dalam media CERMAT juga dinilai sangat baik karena menyajikan petunjuk yang jelas, aktivitas interaktif, serta latihan soal yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Interaktivitas dalam pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan retensi pemahaman siswa (Wulandari et al., 2017)

### Kelayakan Bahasa

Validasi ahli bahasa terhadap media interaktif CERMAT menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Aspek kebahasaan dinilai sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas VI.

Bahasa yang digunakan dalam media CERMAT dinilai komunikatif, efektif, dan efisien. Kalimat disusun secara sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda. Pemilihan kosakata disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami isi bacaan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran literasi yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang sederhana, konsisten, dan bermakna (Hiebert & Raphael, 2015; (Majorano et al., 2021)

Selain itu, penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) dalam media CERMAT dinilai sudah tepat, baik dalam penggunaan huruf kapital, tanda baca, maupun struktur kalimat. Ketepatan aspek kebahasaan sangat penting dalam pembelajaran membaca pemahaman karena berpengaruh langsung terhadap kemampuan siswa dalam memahami teks secara akurat (Maureen et al., 2018).

Secara keseluruhan, hasil pembahasan menunjukkan bahwa media interaktif CERMAT berbasis kearifan lokal Pati layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas VI. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga memperkuat pembelajaran kontekstual dan penanaman nilai budaya lokal pada siswa.

### Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Tahap uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan skor 100% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan siswa memberikan skor 75% dengan kategori Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media CERMAT mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar.

Pada aspek tampilan, baik guru maupun siswa menilai desain media CERMAT menarik dan cukup mudah digunakan. Penggunaan warna, ilustrasi yang menampilkan kearifan lokal Pati, jenis huruf, serta tata letak dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik, kontekstual, dan konsisten dapat meningkatkan motivasi serta fokus belajar siswa dalam penggunaan media digital (Putri et al., 2025; (Wahidin, 2025)

Pada aspek materi, guru menilai bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum serta tujuan pembelajaran membaca pemahaman, dan mudah disampaikan kepada siswa. Integrasi kearifan lokal Pati dalam materi bacaan dinilai mampu membantu siswa mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Sementara itu, siswa menilai materi cukup menarik dan relatif mudah dipahami, meskipun pada beberapa bagian masih memerlukan pendampingan guru. Hasil ini sejalan dengan pendapat Rosyada et al. (2025) serta (Serli Sapitri & Ari Suriani, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menyajikan materi sesuai kurikulum dan berbasis aktivitas interaktif serta konteks lokal mampu memperkuat pemahaman konsep siswa.

Aspek penyajian memperoleh penilaian tinggi dari guru karena media CERMAT menyajikan alur pembelajaran yang runut dan dilengkapi dengan aktivitas interaktif seperti latihan soal dan kuis. Aktivitas tersebut dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, siswa menilai penyajian media cukup menarik dan tidak membosankan, sehingga mendukung proses belajar membaca pemahaman.

Pada aspek bahasa, guru dan siswa sepakat bahwa penggunaan bahasa dalam media CERMAT bersifat komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan dinilai mudah dipahami serta membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik, sehingga menjadi salah satu keunggulan utama media CERMAT.

### **Implikasi Pengembangan**

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa media CERMAT berbasis kearifan lokal Pati termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca pemahaman di sekolah dasar. Integrasi nilai-nilai kearifan lokal tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya daerah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memudahkan akses bagi guru dan siswa serta mendukung arah transformasi digital dalam pendidikan dasar (Wicaksono et al., 2025). Oleh karena itu, media CERMAT memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke dalam pembelajaran tematik maupun integratif lintas mata pelajaran, serta diadaptasi dengan kearifan lokal daerah lain.

## **SIMPULAN**

Media interaktif CERMAT berbasis kearifan lokal Pati berhasil dikembangkan melalui model ADDIE dan dinyatakan layak hingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas VI sekolah dasar. Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media CERMAT sangat praktis digunakan oleh guru dan praktis digunakan oleh siswa. Media ini memiliki tampilan yang menarik, materi yang sesuai kurikulum, penyajian interaktif, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami. Integrasi kearifan lokal Pati memberikan konteks pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman membaca sekaligus menanamkan nilai budaya lokal.

## **SARAN**

Media interaktif CERMAT dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran membaca pemahaman untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media CERMAT dalam bentuk aplikasi berbasis Android atau web, memperluas subjek penelitian, serta menambahkan variasi aktivitas interaktif dan evaluasi agar media ini semakin optimal digunakan dalam pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Diana Nur Septiyawati Putri<sup>1</sup>, Fitriah Islamiah<sup>2</sup>, Tyara Andini<sup>3</sup>, Arita Marini<sup>4</sup>. 2022 <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekola Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Katzir, T., Hershko, S., & Halamish, V. (2013). The Effect of Font Size on Reading Comprehension on Second and Fifth Grade Children: Bigger Is Not Always Better. *PLoS ONE*, 8(9), 1–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0074061>
- Majorano, M., Bastianello, T., Bodea-Hategan, C., Fantuzzi, P., Fontana, G., Hoste, E., Lombardi, M., Standaert, A., Talas, D., Trifu, R., Vescogni, L., & Persici, V. (2021). Early Literacy Skills and Later Reading and Writing Performance Across Countries: The Effects of Orthographic Consistency and Preschool Curriculum. *Child and Youth Care Forum*, 50(6), 1063–1085. <https://doi.org/10.1007/s10566-021-09611-7>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Jurnal basicedu. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, 5(5), 3928–3940. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Regina Putri, V., & Ferdianto. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuesioner. *Jurnal It Uu Ux*, 1(1), 1–2. <https://sis.binus.ac.id/2023/10/31/teknik-pengumpulan-data-kuesioner/>
- Rima Melati, Y. (n.d.). *Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Memahami Cerita Pendek*.
- Santoso, J., Sabardila, A., Wahyudi, A. B., Setiawaty, R., & Kusmanto, H. (2018). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Ungkapan Hikmah. *Al-Islam Dan Kemuhammadiyah Multiprespektif*, 65–75.
- Serli Sapitri, & Ari Suriani. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 282–292. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844>
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474–485. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i3.923>
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Wicaksono, A. W., Wijayanti, E., & Chamid, A. A. (2025). Implementasi Sistem Berbasis Android untuk Monitoring Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Bit-Tech*, 7(3), 732–741. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.2014>
- Wijaya, I. W. A. K., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2024). Innovative Learning Video: Combination of Basic Locomotor Movement Patterns for First Grade Elementary Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(3), 559–569. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i3.74005>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>