

Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Komerling Berbasis Android Menggunakan Kodular SD Negeri Kumpul Rejo

Yuli Yanti^{1*}, Nindy Devita Sari²

^{1,2}Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

* E-mail: yantiyuli070@gmail.com, nindyds@unuha.ac.id

INFO ARTIKEL:

Kata Kunci :

Media Pembelajaran,
Model ADDIE, Kodular,
Materi Budaya
Komerling

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk budaya Komerling menggunakan platform Kodular di SDN Kumpul Rejo, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran budaya komering berbasis android menggunakan kodular SDN Kumpul rejo. Pengembangan media pembelajaran budaya Komerling berbasis Android menggunakan Kodular di SDN Kumpul Rejo sangat penting untuk melestarikan budaya lokal yang mulai terpinggirkan, meningkatkan pemahaman siswa tentang identitas budaya mereka sendiri melalui media interaktif, dan memanfaatkan teknologi yang sudah familiar bagi siswa. Dengan Kodular, pengembangan media edukatif menjadi praktis dan efektif tanpa memerlukan kemampuan coding yang mendalam, serta mendukung Kurikulum Merdeka dan penguatan profil pelajar Pancasila. Ini dapat menjadi contoh bagi daerah lain dalam memperkuat identitas budaya melalui pendidikan. Jenis penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data ada 2 yaitu wawancara (tidak terstruktur) dan angket untuk mencari kelayakan produk. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Validasi oleh para ahli menghasilkan peringkat kegunaan yang tinggi, dengan skor rata-rata 82,5%, yang menunjukkan produk yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran

Keyword:

Learning Media, ADDIE
Model, Kodular,
Komerling Culture
Material.

ABSTRACT

This research discusses the development of an Android-based learning media for Komerling culture using the Kodular platform at SDN Kumpul Rejo. The purpose of this study is to develop Android-based learning media for Komerling culture using Kodular at SDN Kumpul Rejo. The development of this Android-based learning media for Komerling culture is very important to preserve local culture that is starting to be marginalized, to enhance students' understanding of their own cultural identity through interactive media, and to utilize technology that is already familiar to them. With Kodular, educational media development becomes practical and effective without requiring advanced coding skills, and it also supports the Merdeka Curriculum and the strengthening of the Pancasila Student Profile. This can serve as an example for other regions in promoting cultural identity through education. This research uses the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments used to collect data are unstructured interviews and questionnaires to assess product feasibility. Based on the research results, validation by experts yielded a high usability rating, with an average score of 82.5%, indicating that the developed product is highly feasible to be used as a learning medium.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. (Rohima, 2023) Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran dirancang untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas proses

belajar-mengajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan kreatif. Menurut (Palettei & Sulfemi, 2019), media pembelajaran yang inovatif dapat membuat pembelajaran lebih terstruktur dan terarah, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran budaya lokal seperti budaya Komerling masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung memiliki pemahaman yang rendah terhadap budaya Komerling, karena media pembelajaran yang ada kurang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, belum banyak aplikasi atau media yang dirancang khusus untuk mendukung pelestarian budaya Komerling, sehingga dikhawatirkan budaya ini semakin tergerus oleh arus globalisasi. Guru juga sering mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengajarkan budaya lokal, yang membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Kegiatan pembelajaran budaya yang hanya terfokus pada waktu tertentu semakin membatasi upaya pelestarian budaya, sementara pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif terlibat. Materi budaya lokal yang tidak disajikan secara menarik pun mengurangi motivasi siswa untuk mendalami dan menghargai budaya mereka, sehingga pemahaman siswa terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal menjadi kurang optimal.

Penelitian dari Darmawigun tahun 2023 tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem komputer di Kelas X SMK Negeri 1 Manggis. Hasil penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Sistem Komputer di kelas X SMKN 1 Manggis efektif meningkatkan pemahaman siswa. Aplikasi ini dinilai menarik, mudah digunakan. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk memperkenalkan budaya Komerling di SDN Kumpul Rejo. Budaya Komerling memiliki nilai-nilai penting yang perlu dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi muda sejak dini, terutama dalam konteks pendidikan formal. Menurut (Fatmi & Fauzan, 2022) memperkenalkan budaya lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat penting untuk memperkuat identitas dan nilai-nilai lokal di tengah perkembangan zaman. bertujuan untuk menjelaskan setiap tahapan yang dilalui dalam pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga implementasi media pembelajaran tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. (Sugiono, 2019). Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan produk aplikasi android dengan subjek penelitian di SD Negeri Kumpul Rejo. Pelaksanaan pengembangan model prosedur yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran budaya komering. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yaitu pada hari Jumat 28 April 2025. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2.1 Tahapan *Research*

Pada tahap *research* dalam penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian kegiatan awal guna menggali informasi mengenai kebutuhan pembelajaran budaya Komerling di SD Negeri Kumpul Rejo. Langkah pertama yang dilakukan adalah observasi langsung di kelas, khususnya pada pembelajaran muatan lokal atau IPS yang berkaitan dengan kebudayaan daerah. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional tanpa adanya media interaktif yang berbasis digital. Siswa tampak kurang antusias dan kesulitan memahami materi budaya Komerling karena tidak adanya visualisasi maupun media pendukung yang menarik. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk mengetahui sejauh mana pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut. Berdasar data wawancara tersebut, didapatkan informasi bahwa sekolah sangat terbuka terhadap penggunaan media digital dan mendukung inovasi pembelajaran yang memperkenalkan budaya lokal secara lebih interaktif dan modern.

Selanjutnya, peneliti melakukan studi literatur untuk memperkuat landasan teori dan konsep yang digunakan dalam pengembangan media. Studi ini mencakup penelusuran terhadap teori-teori pembelajaran, model pengembangan *ADDIE*, serta kajian tentang pentingnya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Peneliti juga menelaah jurnal-jurnal terkait media pembelajaran berbasis Android dan penggunaan Kodular sebagai platform pengembangan aplikasi tanpa koding. Melalui tahapan *research* ini, peneliti memperoleh gambaran yang utuh mengenai kondisi nyata di lapangan, kebutuhan siswa dan guru, serta acuan ilmiah yang mendasari pengembangan media pembelajaran budaya Komerling. Hasil dari tahap ini menjadi dasar penting dalam merancang dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mendukung tujuan pelestarian budaya lokal.

2.2 Tahapan Pengembangan

Setelah tahap analisis dan desain selesai dilakukan, peneliti masuk ke dalam tahap *development* dengan mulai membangun produk media pembelajaran berbasis Android menggunakan *platform* Kodular. Proses pengembangan dimulai dengan menyusun materi budaya Komerling yang telah divalidasi sebelumnya, lalu mengonversinya ke dalam bentuk digital yang menarik dan sesuai untuk anak-anak sekolah dasar. Peneliti menggunakan gambar ilustratif, narasi suara, dan tombol navigasi interaktif agar aplikasi mudah digunakan oleh siswa. Kodular dipilih karena memungkinkan pengembangan aplikasi tanpa memerlukan kemampuan koding yang kompleks, namun tetap menghasilkan aplikasi yang fungsional dan menarik secara visual. Media ini memuat materi seperti pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, tarian, hingga permainan tradisional masyarakat Komerling.

Setelah *prototipe* awal aplikasi selesai dikembangkan, peneliti melakukan validasi media oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan masukan terkait ketepatan dan kedalaman isi budaya Komerling yang ditampilkan, sementara ahli media mengevaluasi aspek desain, navigasi, serta kompatibilitas aplikasi. Berdasarkan saran dari para ahli, dilakukan beberapa revisi, seperti penyesuaian warna agar lebih ramah anak, penambahan petunjuk penggunaan, serta perbaikan pada fitur interaktif agar lebih responsif. Produk yang telah direvisi kemudian diuji coba terbatas kepada siswa kelas IV dan guru di SD Negeri Kumpul Rejo, untuk melihat keterpahaman pengguna terhadap isi dan fitur aplikasi. Tahap pengembangan ini menjadi fondasi penting dalam memastikan media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran budaya lokal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran budaya Komerling berbasis Android melalui platform kodular dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan lokal. Berdasarkan tahapan beberapa tahapan berikut:

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Tahapan Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menggali informasi mendalam terkait kondisi pembelajaran di lapangan serta kebutuhan pengguna dalam hal ini guru dan siswa SD Negeri Kumpul Rejo. Analisis dilakukan melalui observasi proses pembelajaran di kelas serta wawancara dengan guru kelas IV, yang menghasilkan data bahwa pembelajaran budaya Komerling masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi sebagai media bantu ajar. Berdasarkan data tersebut, peneliti mengidentifikasi dua jenis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari media yang akan dikembangkan.

Hasil analisis kebutuhan fungsional tersaji pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1 Kebutuhan Fungsionalitas

No	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi
1	Halaman Beranda	Menampilkan judul aplikasi dan tombol masuk (Mulai) untuk masuk ke menu utama.
2.	Menu Navigasi Utama	Menyediakan navigasi beberapa fitur: Rumah Adat, permainan teka-teki, Video, Pengembang.
3.	Materi Rumah Adat Komerling	Menampilkan struktur, jenis, motif, dan asal-usul suku komering
4.	Fitur Video Budaya	Memutar video edukatif terkait budaya Komerling terutama rumah adat.
5.	Fitur Permainan Teka-Teki	Memberikan pertanyaan pilihan ganda, memberi skor otomatis serta kecepatan dalam menjawab.
6.	Navigasi Halaman Interaktif	Tombol "Kembali", "Lanjut", "Selesai" untuk pindah antar halaman materi.
7.	Budaya	Konten utama dalam Budaya Indonesia akan tetapi disisipi beberapa istilah Budaya Komerling.
8.	Tentang Pengembang	Menampilkan profil pembuat aplikasi dan tujuan pembuatan media.

Selanjutnya tahapan kebutuhan non-fungsional meliputi analisis perangkat lunak ataupun perangkat keras yang digunakan sebagai alat bantu pengembangan media pembelajaran ini. Hasil analisis kebutuhan non fungsional tersajikan pada tabel 2 dibawah.

Tabel 2 Kebutuhan Non Fungsional

No	Kebutuhan Non Fungsional	Deskripsi
1	Kodular	Membuat aplikasi Android berbasis visual
2.	Canva	Membantu membuat visual menarik sebelum dimasukkan ke Kodular. Cocok untuk ilustrasi rumah adat, motif hias, dll.
3.	Google Chrome	Mencari beberapa referensi gambar aplikasi dan logo.
4.	YouTube / Open Source Video	Video tentang, rumah adat, atau suku komering bisa diambil dari sumber terbuka dan dimasukkan ke aplikasi

5.	HP Android (Min. Versi 5.0)	Digunakan untuk menguji performa dan tampilan aplikasi oleh siswa kelas 4 SDN Kumpul Rejo
6.	Perangkat Pengembangan (Laptop)	Aplikasi dikembangkan menggunakan laptop dengan spesifikasi minimal:RAM 4GB, browser terbaru dan koneksi internet stabil.

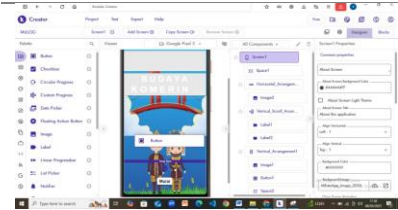
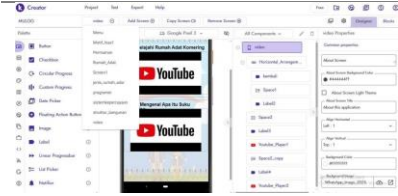
Pastikan semua tabel, gambar, dan grafik dirujuk langsung dalam tulisan diberikan penjelasan secara terperinci. penjelasan atau interpretasi tetapi tidak mengulangi informasi yang terdapat dalam tabel. Penjelasan ini dapat dilakukan dengan menonjolkan hal-hal yang menonjol, hal-hal yang sama, atau perbedaannya. Semua tabel dan gambar wajib diacu (disebutkan) dalam teks naskah. Hindari penyebutan dengan mengatakan “dapat dilihat pada tabel di atas/bawah”, namun langsung menyebutkan “dapat dilihat pada Tabel 1” atau “...seperti disajikan pada Grafik 1”. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik atau pun tabel. Untuk grafik dapat mengikuti format untuk diagram dan gambar.

3.1.2 Perancangan Sistem

Pada tahap desain sistem, perancangan difokuskan pada pembuatan struktur menu, tampilan antarmuka pengguna (*user interface/ UI*), serta alur navigasi aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Peneliti menggunakan beberapa alat bantu perancangan untuk memvisualisasikan konsep aplikasi sebelum dikembangkan.

Pertama, dibuat diagram alur sistem (*flowchart*) yang menggambarkan urutan proses penggunaan aplikasi, mulai dari tampilan awal hingga pengguna keluar dari aplikasi. Flowchart ini membantu dalam memastikan alur navigasi berjalan logis dan mudah dipahami oleh pengguna. Selanjutnya, dilakukan desain antarmuka (*UI design*) yang mencakup tampilan awal atau splash screen, menu utama, halaman materi pembelajaran, permainan interaktif, video pembelajaran, hingga halaman informasi tentang pengembang. Seluruh tampilan dirancang dengan pendekatan visual yang sederhana namun menarik, menggunakan warna-warna cerah, ikon yang mudah dikenali, serta tata letak yang ramah anak, sehingga siswa dapat mengakses dan menggunakan aplikasi secara mandiri dan menyenangkan.

Tabel 3 Tampilan Kodular Media Pembelajaran

Tampilan dalam kodular	Keterangan
	<i>Drag and drop button ke dalam screen</i>
	Beberapa <i>screen</i> yang digunakan dalam

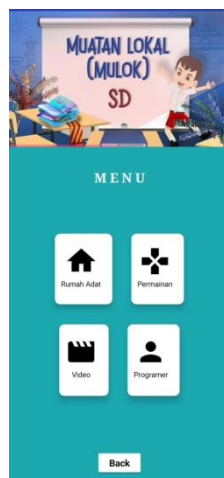
3.1.3 Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah tahapan perancangan pada aplikasi kodular yang sudah dilakukan pada tahapan perancangan media, langkah selanjutnya rancangan yang sudah dibuat dikembangkan menjadi tampilan *user interface*. Beberapa tampilan UI (*User Interface*) disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Halaman Utama

Gambar 3.1 adalah tampilan *user interface* media pembelajaran yang memuat judul mata pelajaran yaitu Budaya Komerling dan disertai gambar latar belakang yang menampilkan sepasang pengantin adat komering dan jembatan ampera sebagai ikon kebudayaan khas Sumatera Selatan. Tampilan halaman utama ini akan muncul saat pengguna pertama kali membuka media pembelajaran ini. Ketika pengguna ingin melanjutkan penggunaan maka pengguna memilih tombol *Lets Go* dan akan dibawa ke halaman menu utama seperti yang tampil pada gambar 3.2 dibawah.



Gambar 2 Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat empat menu pilihan yaitu : menu rumah adat, menu permainan, video, dan menu programmer. Menu rumah adat merupakan menu yang berisi tentang penjelasan tentang bentuk, komponen, dan struktur rumah adat dari suku komering. Menu permainan merupakan menu yang berisi permainan tentang adat istiadat dan budaya komering yang digunakan untuk pembelajaran berbasis *gamefikasi* budaya komering agar siswa tertarik. Menu video yang berisi tentang video materi budaya komering dan terakhir ada menu programmer yang berisi mengenai profil pembuat media pembelajaran mata pelajaran Budaya Komerling.

3.1.4 Tahapan Penilaian Media Pembelajaran

Penilaian media dilakukan peneliti dengan melibatkan empat ahli, yaitu dua ahli media, satu ahli materi dan satu ahli budaya dari suku komering. Penilaian ahli media melibatkan bapak M Iqbal Mustofa, M.Kom dan Ibu Nindy Devita Sari, M.Kom selaku dosen pada program studi pendidikan

teknologi informasi. Penilai dari ahli materi adalah Elin Karlina Cahyati,S.Pd selaku guru mata pelajaran budaya Komerling di SD Negeri Kumpul Rejo, dan Ibu Jelita, M.Pd selaku Ketua Pusat Kajian Komerling Universitas Nurul Huda.

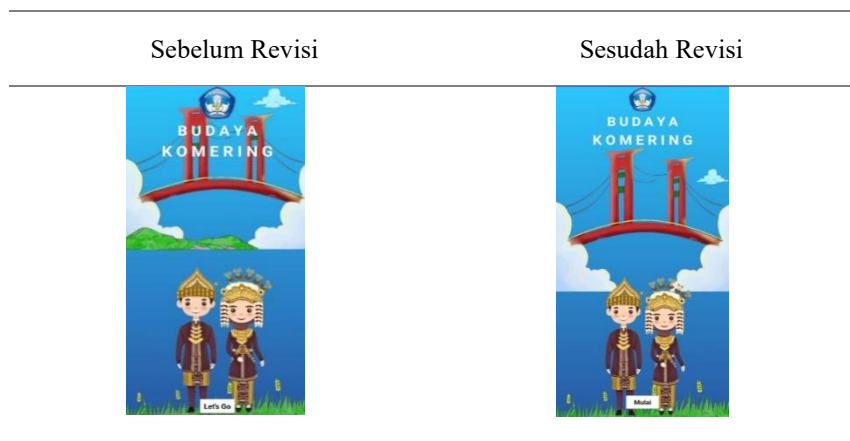
Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pertama, ahli media kedua, ahli budaya, serta ahli materi didapatkan total skor perolehan dari penjumlahan setiap validator dengan hasil 330 yang kemudian dibagi dengan banyaknya validator yaitu empat dihasilkan nilai rata-rata yaitu 82,5% dengan kategori sangat layak yang dapat dilihat pada tabel 4 Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran budaya komering berbasis android yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan.

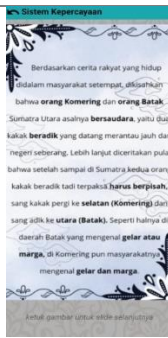
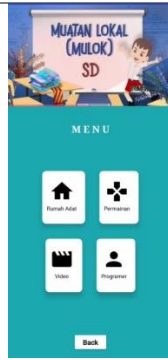
Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli

No	Nama Validator	Bidang Keahlian	Skor Penilaian	Persentase (%)	Keterangan
1	M. Iqbal Mustofa, M.Kom	Ahli Media – Dosen PTI	82	82%	Sangat Layak
2	Nindy Devita Sari, M.Kom	Ahli Media – Dosen PTI	84	84%	Sangat Layak
3	Elin Karlina Cahyati, S.Pd	Ahli Materi – Guru Budaya Komerling SD Kumpul Rejo	81	81%	Sangat Layak
4	Jelita, M.Pd	Ahli Budaya – Ketua Pusat Kajian Komerling UNH	83	83%	Sangat Layak
Total Skor			330		
Rata-rata Persentase				82,5%	Sangat Layak

Selain memberikan penilaian kuantitatif, para ahli media juga menyampaikan sejumlah catatan dan saran perbaikan yang bersifat kualitatif untuk penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Masukan ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas tampilan, interaktivitas, dan kenyamanan penggunaan aplikasi, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Catatan tersebut mencakup aspek teknis maupun estetika, seperti penempatan tombol, kejelasan ikon, kesesuaian warna, serta kemudahan navigasi. Berikut adalah ringkasan catatan dan saran yang diberikan oleh kedua ahli media terhadap media pembelajaran budaya Komerling berbasis Android. Berikut hasil revisi media yang berhasil peneliti lakukan untuk penyempurnaan produk :

Tabel 5. Revisi Media Pembelajaran





3.2 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran budaya Komerling berbasis Android menggunakan platform Kodular untuk siswa kelas IV SDN Kumpul Rejo. Hasil dari pengembangan ini kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti melakukan kegiatan observasi langsung ke SDN Kumpul Rejo guna melihat kondisi pembelajaran yang berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran budaya lokal, khususnya budaya Komerling, masih dilakukan secara konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Media yang digunakan masih sebatas buku teks dan penjelasan lisan dari guru, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru dan siswa, peneliti menemukan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif, sedangkan guru menginginkan media bantu yang praktis namun efektif untuk menyampaikan materi budaya lokal. Dari hasil wawancara ini, peneliti juga menemukan bahwa sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat Android, sehingga pengembangan media berbasis Android menjadi solusi yang relevan dan tepat. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan terhadap konten dan sistem aplikasi yang akan dikembangkan. Konten pembelajaran yang dirancang mencakup informasi dasar tentang budaya Komerling seperti rumah adat, cerita rakyat, serta kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa. Peneliti juga menganalisis sistem yang akan diterapkan dalam aplikasi, termasuk navigasi antar menu, tampilan visual yang sederhana namun menarik, serta struktur antarmuka yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk tahap selanjutnya, yaitu tahap desain.

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang struktur aplikasi dan tampilannya. Desain antarmuka dirancang dengan mengutamakan unsur kejelasan dan kemudahan penggunaan. Warna-warna cerah dan ikon yang menarik digunakan untuk menarik perhatian siswa. Setiap materi disajikan dalam menu terpisah agar siswa mudah dalam mengaksesnya. Selain itu, peneliti juga menyusun urutan navigasi dari menu utama menuju sub-menu materi, kuis, dan informasi tambahan. Dalam menyusun konten, peneliti memilih materi yang bersifat lokal dan mudah dipahami oleh siswa, seperti pengenalan rumah adat Komerling dan cerita rakyat yang memiliki nilai moral.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, di mana peneliti mulai membuat aplikasi menggunakan platform Kodular. Platform ini dipilih karena berbasis drag-and-drop, sehingga memudahkan peneliti dalam membangun aplikasi tanpa harus melakukan pemrograman secara manual. Peneliti memasukkan materi yang telah disiapkan ke dalam aplikasi, meliputi teks, gambar, dan pertanyaan kuis. Setiap elemen diposisikan secara proporsional agar tampilan aplikasi tetap sederhana namun informatif. Setelah semua elemen selesai dirancang, aplikasi diekspor dalam bentuk file APK dan diuji coba pada perangkat Android untuk memastikan fungsi dan tampilan berjalan sesuai harapan.

Setelah proses pengembangan selesai, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh empat orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli budaya. Ahli media memberikan penilaian terhadap tampilan aplikasi, navigasi, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa tampilan antarmuka sudah sesuai dengan karakteristik anak-anak dan navigasi cukup intuitif. Ahli materi menilai kesesuaian isi aplikasi dengan kurikulum serta kedalaman materi. Berdasarkan hasil penilaian, materi budaya Komerling yang disajikan telah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV. Sementara itu, ahli budaya memberikan penilaian terhadap keaslian dan akurasi informasi budaya Komerling yang dimuat dalam aplikasi. Materi dianggap sesuai dengan nilai-nilai dan kearifan lokal yang perlu dilestarikan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh keempat ahli, aplikasi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut didasarkan pada aspek isi, tampilan, dan akurasi materi budaya. Dengan demikian, media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media belajar untuk memperkenalkan budaya Komerling kepada siswa sekolah dasar. Penggunaan Kodular sebagai platform pengembangan

juga terbukti memudahkan proses pembuatan aplikasi, terutama bagi pengembang pemula yang tidak memiliki latar belakang pemrograman.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran budaya Komering berbasis Android menggunakan Kodular berhasil dilakukan hingga tahap pengembangan dan telah mendapatkan validasi yang sangat baik dari para ahli. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sarana edukatif yang menarik dan efektif untuk memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda, sekaligus menjadi langkah konkret dalam upaya pelestarian budaya daerah melalui pendekatan teknologi.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran pengembangan aplikasi berbasis android menggunakan kodular dengan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahapan yang dilakukan hanya sampai tahap *Development*, dimana setiap tahapan memiliki hasil yaitu; *analysis* (mendapatkan kriteria kebutuhan), *design* (menghasilkan tampilan gambar dari produk yang ingin dikembangkan) dan *Development* (menghasilkan sebuah produk dan hasil kelayakan produk dari validator).

Hasil penilaian dari ahli media pertama, ahli media kedua, ahli budaya, serta ahli materi didapatkan total skor perolehan dari penjumlahan setiap validator dengan hasil 330 yang kemudian dibagi dengan banyaknya validator yaitu empat dihasilkan nilai rata-rata yaitu 82,5% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran budaya komering dikategorikan sebagai media yang sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Apriani Wulan Sari. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- AriKunto. (2019). *Metode Penelitian Dan Teknik Analisis Data*.
- Cholild, Nur; Ambarwati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Di Madrasah Ibtidaiyah. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 8, 2013–2015. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1), 125–136. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012078>
- Dani, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Журнал Органической Химии*, 55(4), 524–530. <https://doi.org/10.1134/s0514749219040037>
- Defianti, A., Sakti, I., & Agustinsa, R. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Penerapan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Di Smp Idhata Kota Bengkulu. *Jurnal Abdimas Bencoolen*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33369/abdimas.v2i1.33085>
- Dianti, Y. (2017). Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)