

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Kearifan Lokal pada Materi Asam Basa di SMA

Nova P.R Sihombing<sup>1</sup>, Asrial<sup>2</sup>, Asmiyunda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

<sup>1</sup>[polariasihombing18@gmail.com](mailto:polariasihombing18@gmail.com)

---

---

### ABSTRAK

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa yang valid, layak dan praktis. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Lee & Owens yang terdiri dari tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementastion) dan evaluasi (evaluation). Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 12 Kota Jambi dengan subjek peneliiian yaitu kelas XII Fase F-2. Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara guru, angket validasi yaitu angket validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan secara konseptual terhadap media yang dikembangkan, angket penilaian guru dan respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media sebesar 4,4 (sangat layak), ahli media sebesar 4,3 (sangat layak), penilaian guru sebesar 4,7 (sangat layak) dan respon peserta didik memiliki persentase sebesar 85,6% (sangat baik). Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa sudah layak digunakan secara konseptual dan prosedural sebagai media pembelajaran kimia.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kearifan Lokal, Asam Basa



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

---

#### Penulis Korespondensi

Nova P.R Sihombing,

Universitas Jambi

Jl. Raya Jambi – Muara Bulian KM.15 Mendalo Darat, Jambi Luar Kota, Muaro Jambi, Jambi

[polariasihombing18@gmail.com](mailto:polariasihombing18@gmail.com)

---

---

### 1. PENDAHULUAN

Kimia merupakan materi yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Kimia mempelajari komposisi, struktur, sifat, perubahan materi dan energi. Dalam pembelajaran kimia, khususnya di kelas XII Fase F semester genap dibahas beberapa topik materi salah satunya materi asam basa. Materi asam basa merupakan materi konsep dasar yang berkelanjutan karena menjadi landasan ke materi larutan penyangga dan hidrolisis garam. Materi asam basa cenderung sulit dipahami oleh peserta didik karena bersifat pemahaman konsep dan memerlukan keterampilan berhitung. Hasil penelitian (Atika & Latisma, 2022) menyebutkan bahwa bentuk kesulitan belajar yang dialami peerta didik yaitu kesulitan menganalisis sifat larutan berdasarkan teori asam basa menurut para ahli, menganalisis sifat larutan asam basa dengan menggunakan kertas lakmus, indikator alami, dan universal, perhitungan ph dan poh, derajat keasaman (pH) dengan derajat ionisasi ( $\alpha$ ), dan (Ka) atau (Kb).

Dewasa ini, pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa dihindari terutama dalam dunia pendidikan. Teknologi digital mempermudah akses pembelajaran dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Teknologi digital menyediakan sarana untuk menciptakan suasana lingkungan belajar yang lebih interaktif melalui fitur-fitur seperti simulasi, kuis online, forum diskusi, dan lainnya (Siti Aisyah et al., 2025). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar. Proses pembelajaran di sekolah mulai beralih ke penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu sarana dan prasarana pendidikan yang dapat menunjang keberhasilan peserta didik adalah dengan memanfaatkan teknologi digital di era masa kini (N. Azizah & Hendriyani, 2024). Dengan menggunakan media peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri tanpa batasan waktu.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 12 Kota Jambi diperoleh informasi bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini yaitu media sederhana dan masih berbentuk *slide* dengan bantuan aplikasi *microsoft power point*. Materi yang disajikan dalam media tersebut berupa teks dan gambar. Media tersebut sudah cukup baik akan tetapi belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal. Pemahaman peserta didik khususnya pada materi asam basa masih tergolong rendah yang dibuktikan dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran kimia yang ditetapkan 69, namun hanya 40% persentase peserta didik yang berhasil mencapainya. Hal ini menunjukkan

bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.

Studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan informasi bahwa ketidaktercapainya KKTP tersebut disebabkan faktor motivasi belajar peserta didik pada materi asam basa masih rendah sehingga berakibat pada kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan tidak sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik sehingga belum mampu menjelaskan konsep asam-basa yang abstrak secara jelas. Perangkat media ajar yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik akan membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Media pembelajaran yang dirancang tanpa memperhatikan preferensi gaya belajar peserta didik dapat mengurangi keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Nurmalisa et al., 2023). Selain itu, dalam merumuskan tujuan pembelajaran pendidik belum mengintegrasikan kearifan lokal pada proses pembelajaran sehingga hanya berfokus pada penyampaian materi konsep saja. Akibatnya pembelajaran kurang optimal dalam membangun pemahaman kontekstual peserta didik.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebanyak 60% peserta didik setuju sering menggunakan *smartphone/laptop* untuk belajar dan mengerjakan tugas. Terdapat 63,3% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya asam basa. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memahami materi asam basa sebanyak 80%. Dalam hal ini, pendidik didorong untuk dapat membuat media sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Diharapkan media tersebut dapat membantu peserta didik membangun konsep dalam pikirannya. Pentingnya media pembelajaran interaktif membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi yaitu *genially*.

*Genially* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain visual dengan mudah. *Genially* memudahkan pengguna dalam menyusun elemen desain seperti gambar, teks, dan grafik tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Hal ini menjadikannya alat yang ideal untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang dirancang dengan tampilan fitur menarik dan dapat diakses secara online membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian pengguna tetapi juga meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik (Dewi et al., 2023). Sejalan dengan ini, pendidik juga harus menggunakan pendekatan dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini masih berfokus pada pemahaman konseptual, sehingga diperlukan inovasi untuk mengubah metode yang lebih relevan dengan situasi nyata. Salah satu pendekatannya yaitu pembelajaran secara kontekstual berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal adalah pengetahuan, kebiasaan, dan nilai-nilai yang berkembang dalam suatu komunitas lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi mencakup cara hidup, tradisi, adat istiadat, praktik sosial yang diakui oleh masyarakat setempat. Penelitian integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan literasi ilmiah peserta didik. Hasilnya menunjukkan dengan mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan konteks budaya dan kearifan lokal, peserta didik mampu memahami menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini tidak hanya membuat materi lebih relevan, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Verawati & Wahyudi, 2024).

Pendekatan kearifan lokal ke dalam materi asam-basa dilakukan dengan cara menjelaskan penggunaan bahan pangan tradisional Jambi yaitu pembuatan fermentasi durian yang disebut tempoyak dan

kegiatan menyirih. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalina et al (2024) menyatakan pembelajaran di sekolah kemampuan mengaitkan pengetahuan sains dengan fenomena disekitar secara kontekstual dapat diperoleh melalui etnosains. Salah satu tradisi yang dapat diintegrasikan adalah tradisi mamaq/menyirih (Amalina et al., 2024). Selain memberikan wawasan tentang nilai budaya, peserta didik dapat melihat hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga membuat pembelajaran sains menjadi lebih bermakna. Pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali, menghargai dan mengapresiasi nilai-nilai budaya dan tradisi yang ada dalam masyarakat setempat (Nur Amaliyah et al., 2023). Hal ini akan memperkaya perspektif siswa, meningkatkan keterampilan sosial, dan memberikan mereka pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti (L. Azizah & Sofyan Alnashr, 2022)

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Kearifan lokal Pada Materi Asam Basa di SMA”.

## 2. PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan sudah mulai banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih telah terbukti menciptakan media pembelajaran interaktif. Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan terhadap

penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian-penelitian ini menjadi acuan bagi peneliti sendiri. Penelitian relevan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Hidrolisis Garam” dapat disimpulkan bahwa media tersebut telah memenuhi kategori kevalidan dengan skor 95,32. Media interaktif hasil keterbacaan pada uji perseorangan sebesar 4,08 dengan kategori baik, keterbacaan pada uji kelompok kecil sebesar 4,32 dengan kategori sangat baik, hasil repon peserta didik sebesar 3,90 dengan kategori baik dan hasil observasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terintegrasi etnosains sebesar 4,51 dengan kategori sangat baik (Azkia & Kusasi, 2023)

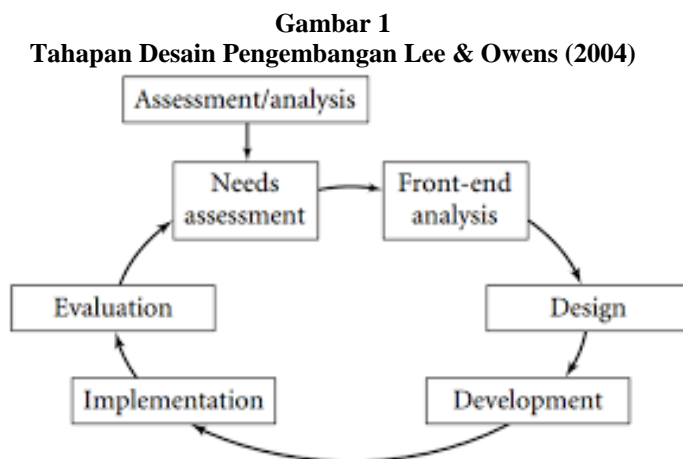
Media pembelajaran vlog terintegrasi etnosains pada materi asam basa menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran kimia sesuai dengan penilaian ahli media diperoleh persentase 93,75% dengan kategori valid dan validasi dari ahli materi diperoleh persentase 90,42% dengan kategori valid. Kemudian berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh persentase 89,88% dengan kategori sangat baik (Fadhilah & Sumarni, 2024)

Hasil tingkat validasi media pembelajaran berbasis genially berdasarkan penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,43 (sangat baik), penilaian pendidik sebesar 4,57 (sangat baik), dan respon peserta didik yang telah diuji cobakan memperoleh nilai 4,41 (sangat baik) sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis genially ini layak digunakan (Putri et al., 2023). Penelitian ini juga sejalan dengan tren pendidikan masa kini yang fokus pada penggunaan teknologi digital dan pendekatan interaktif dalam pembelajaran.

Dari beberapa penelitian diatas membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran saat ini. Namun, berdasarkan penelitian diatas belum ada yang mengembangkan media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal khususnya pada budaya lokal Jambi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa di SMA.

### 3. METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Lee and Owens. Adapun tahapan penelitian pengembangan Lee and Owens (2004) terdiri dari lima tahapan yaitu: tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementastion*) dan evaluasi (*evaluation*).



Tahapan pertama yaitu analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis tujuan, analisis materi dan analisis teknologi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui permasalahan dan menentukan kebutuhan pembelajaran dengan cara mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

Tahap kedua yaitu tahap desain yang bertujuan untuk menyusun spesifikasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain ini terdiri dari pembentukan tim, jadwal penelitian, spesifikasi media, struktur materi, penyusunan *flowchart*, dan penyusunan *storyboard*.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan media terdiri dari halaman pembuka, petunjuk, capaian pembelajaran, materi, soal evaluasi, dan profil pengembang. Produk yang sudah selesai dikembangkan maka

langkah selanjutnya adalah tahap validasi oleh tim ahli yaitu validator ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk menilai kelayakan produk secara konseptual/teoretis.

Tahap berikutnya yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan meminta penilaian kepada pendidik yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan layak dan praktis digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini produk diujicobakan kelompok kecil untuk mendapatkan data tentang kualitas produk.

Tahap terakhir yaitu evaluasi bertujuan untuk melihat keberhasilan media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal yang telah dikembangkan melalui revisi atau perbaikan produk yang dilakukan oleh tim validator ahli media dan ahli materi terhadap produk. Produk direvisi sesuai saran atau masukan dari para ahli sampai produk dinyatakan baik dan layak untuk diujicobakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 12 Kota Jambi dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII Fase F-2 untuk uji coba kelompok kecil berjumlah 10 orang dengan tingkat kemampuan yang beragam. Instrumen data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar wawancara guru, validasi ahli materi dan ahli media serta instrumen penilaian guru dan respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media. Hasil data validasi dan nilai kepraktisan pada penelitian pengembangan ini diolah kemudian ditentukan intervalnya menggunakan interval data sesuai dengan skala *likert*. Berikut ini tabel kriteria interval data validasi, penilaian guru dan respon peserta didik:

**Tabel 1**  
**Kriteria interval validasi dan penilaian guru**

Rerata Skor Jawaban	Kriteria
>4,2 - 5,0	Sangat Layak (SL)
>3,4 - 4,2	Layak (L)
>2,6 - 3,4	Kurang Layak (KL)
>1,8 - 2,6	Tidak Layak (TL)
>1,0 - 1,8	Sangat Tidak Layak (STL)

**Tabel 2**  
**Kriteria interval respon peserta didik**

Persentase Skala Nilai %	Kriteria
81 - 100	Sangat Baik (SB)
61 - 80	Baik (B)
41 - 60	Kurang Baik (KB)
21 - 40	Tidak Baik (TB)
0 - 20	Sangat Tidak Baik (STB)

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal terdiri atas tahap analisis (*Analysis*), tahapan perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) yang diuraikan sebagai berikut:

##### 3.1 Tahap *Analysis*

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan sebanyak 63,3% responden peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi asam basa. Hal ini berkaitan dengan yang disampaikan oleh (Priliyanti et al., 2021) bahwa materi asam basa bersifat abstrak dan kompleks sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran kimia. Kesulitan tersebut dikarenakan materi yang diajarkan bukan hanya bersifat menghafal namun perlu pemahaman konsep yang didukung dengan sebuah media yang menarik sedangkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya media pembelajaran yang menarik. Sebanyak 80 % peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk memahami konsep dari materi asam basa. Berdasarkan penelitian (Nurhalimah et al., 2022) menyatakan bahwa kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang berisi konsep yang cukup sulit untuk dipahami peserta didik karena menyangkut konsep yang bersifat abstrak sehingga dalam pembelajarannya diperlukan visualisasi suatu media interaktif. Selain itu, diketahui juga bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi asam basa jika diintegrasikan dengan budaya lokal sebanyak 66,7 %. Hal ini sejalan dengan penelitian (Salamiyah et al., 2023) menyatakan bahan ajar LKPD berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi asam basa.

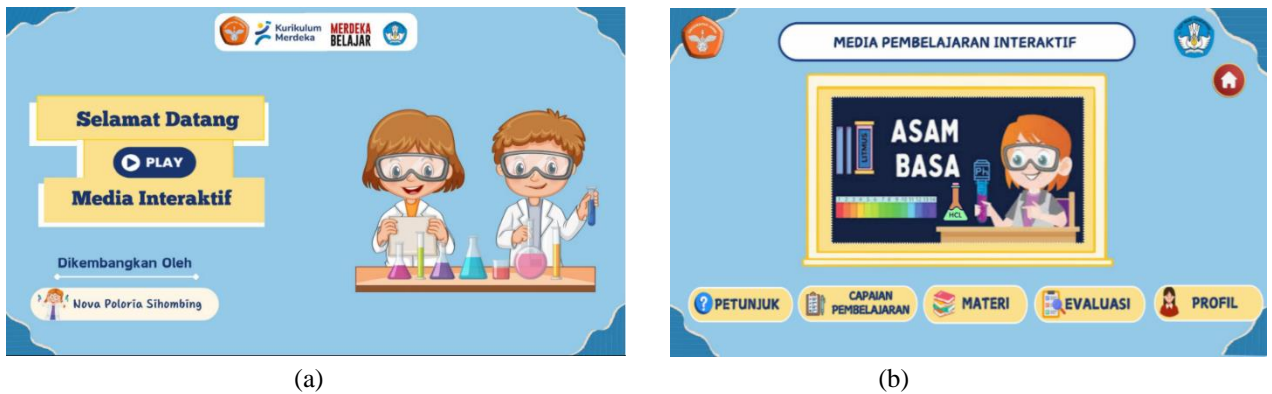
### 3.2 Tahap *Design*

Tahap selanjutnya adalah mendesain atau merancang produk media yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran sebagai solusi dari hasil analisis di lapangan. Pada tahap desain, produk media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal yang dirancang di mulai dari penentuan tim pengembang, jadwal penelitian, spesifikasi media, struktur materi, pembuatan flowchart sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, pembuatan storyboard, pengumpulan materi, gambar dan juga video yang akan dimuat dalam produk.

### 3.3 Tahap *Development*

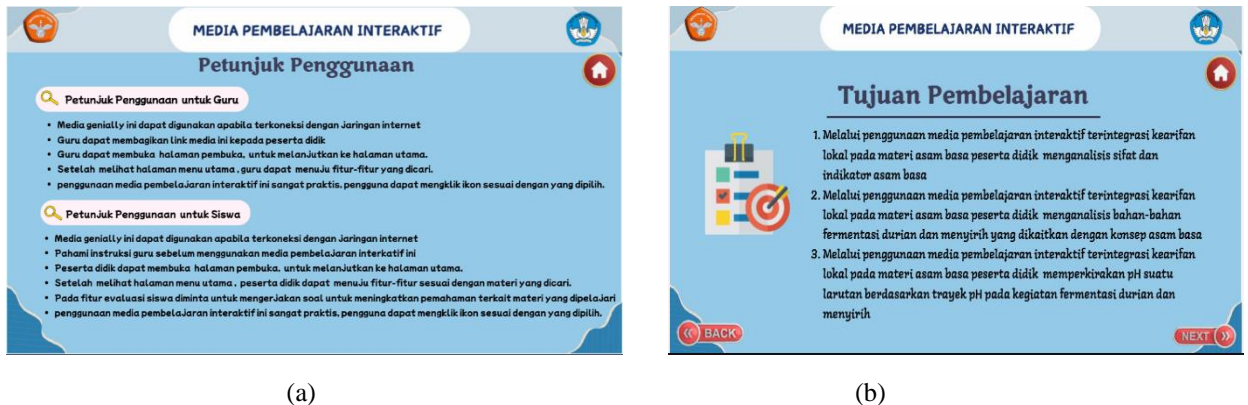
Pada tahap pengembangan produk yang dikembangkan didasarkan pada storyboard yang telah dirancang menjadi produk media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal. Tahap pengembangan mencakup dua proses utama, yaitu pengembangan produk dan validasi.

**Gambar 2**  
 (a) Halaman Cover (b) Halaman Menu Utama



(a) (b)

**Gambar 2**  
 (a) Petunjuk Penggunaan (b) Tujuan Pembelajaran

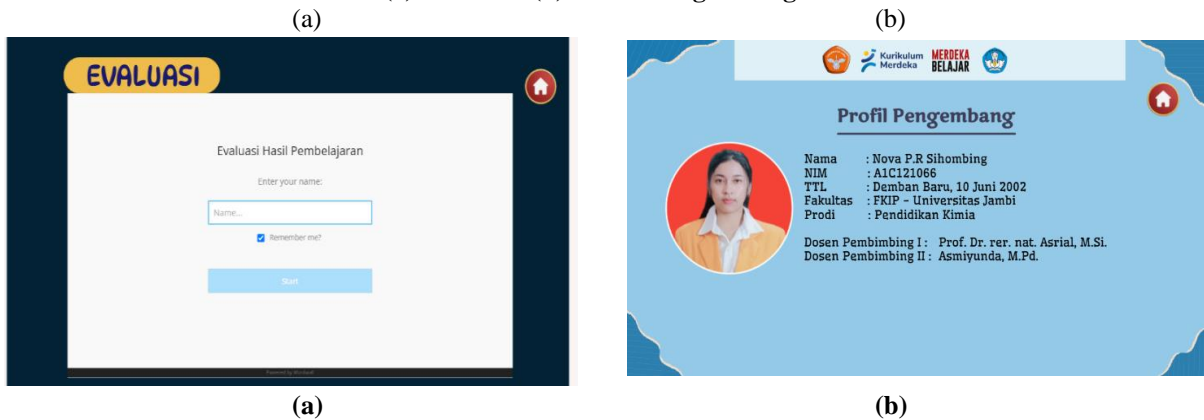


(a) (b)

**Gambar 3**  
 (a) Materi Asam Basa (b) Pendekatan Kearifan Lokal



**Gambar 4**  
 (a) Evaluasi (b) Profil Pengembang



Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva untuk mengedit dan menggabungkan elemen seperti gambar animasi kemudian diinsert ke media genially menjadi media interaktif. Dari gambar 1 sampai dengan gambar 4 merupakan tampilan produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh tim validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk secara konseptual yang telah dibuat sebelum dilakukan tahap implementasi atau uji coba. Produk yang telah divalidasi maka dilakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan komentar dari tim ahli.

Hasil Validasi Ahli Media

**Tabel 3**  
**Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Validator	Rerata Skor	Kriteria
Ahli Media	4,4	Sangat Layak
Ahli Materi	4,3	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal yang dikembangkan untuk materi asam basa dinyatakan sangat layak dari segi media memperoleh rerata skor 4,4 dan juga ahli materi dengan rerata skor 4,3 sehingga media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai pendukung pada proses pembelajaran. Hasil tersebut diperoleh dari pengolahan nilai angket validasi yang diberikan kepada validator dengan revisi masing-masing sebanyak dua kali revisi.

3.4 Tahap *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan dengan meminta penilaian kepada pendidik sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan angket yang bertujuan untuk menjadi bahan pertimbangan evaluasi terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

**Tabel 4**  
**Hasil Penilaian Guru**

Praktisi	Rerata Skor	Kriteria
Guru Kimia	4,7	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil instrument penilaian dan tanggapan guru diperoleh rereta skor sebesar 4,7 yang berada pada interval > 4,2 – 5,0 dengan kriteria “Sangat layak”. Dari hasil penilaian guru terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan guru memberikan komentar secara keseluruhan bahwa media sudah sangat baik, peserta didik dapat mengakses secara mandiri menggunakan laptop atau *handphone* serta diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

**Gambar 5**  
**Proses Penilaian Guru**



Proses selanjutnya pada tahap implementasi, pengembang melakukan uji coba produk kepada kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang peserta didik kelas XII Fase F-2 SMA N 12 Kota Jambi. Pada proses pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu memberikan link produk media pembelajaran interaktif kepada masing-masing peserta didik. Peneliti menjelaskan isi dan fitur yang tersedia di dalam media pembelajaran interaktif. Peserta didik mengakses media pembelajaran interaktif menggunakan smartphone masing-masing secara mandiri. Setelah mengakses, peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket yang telah dibagikan berupa respon peserta didik terhadap media pembelajaran interkatif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa yang telah dikembangkan.

**Tabel 5**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

Uji	Total Skor	Persentase (%)	Kriteria
Uji coba kelompok kecil	653	87,06%	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh, maka persentase jawaban seluruh responden sebesar 87,06 % yang terletak pada interval 81 – 100 % dan termasuk kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu dari data yang diperoleh dari respon peserta didik peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal yang telah dikembangkan dikategorikan sangat baik dalam mendukung pembelajaran pada materi asam basa.

**Gambar 6**  
**Proses Implementasi Produk Kelompok Kecil**



### 3.5 Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi bertujuan untuk meninjau kembali produk media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal yang telah dikembangkan apakah sudah sesuai atau tidaknya berdasarkan kebutuhan awal penelitian. Pada tahap evaluasi ini dilakukan bersifat formatif dalam setiap tahapannya, baik tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi dilakukan untuk kebutuhan revisi atau perbaikan guna mendapatkan produk yang layak.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan elemen visual seperti gambar, video dan animasi mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penyajian yang lebih dinamis dan menarik, peserta didik termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan (Satriawan et al., 2020). Pengintegrasian kearifan lokal dalam media pembelajaran interaktif ini terlihat pada halaman konsep materi dan juga soal evaluasinya. Uraian singkat mengenai materi asam basa dikaitkan pada kearifan lokal budaya Jambi terletak pada penggunaan bahan-bahan yang digunakan seperti pada kegiatan fermentasi durian menjadi tempoyak dan kegiatan menyirih. Pendekatan kearifan lokal pada pembelajaran ini, peserta didik akan belajar memahami konsep asam basa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini didukung oleh (Wardani et al., 2022) bahwa media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman dan kemampuan komunikasi matematis peserta didik karena menggunakan pendekatan kontekstual yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Adapun penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang mengintegrasikan kearifan lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. selain itu, media juga meningkatkan karakter serta rasa cinta terhadap budaya dan lingkungan disekitarnya (Diputra & Sujana, 2023)

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa yang dikembangkan dinyatakan “Layak” secara konseptual berdasarkan penilaian dari validasi ahli media dengan memperbaharui beberapa aspek penambahan kearifan lokal yaitu kegiatan tradisi menyirih, penyesuaian gradasi warna pada cover, pembuatan video animasi durian bergerak dan penambahan kolom komentar pada pertanyaan pemantik. Kemudian validasi ahli materi dengan memperbaiki pada pertanyaan pemantik, penambahan gambar pada materi, dan peninjauan kembali pada capaian pembelajaran telah sesuai. Sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini layak untuk di uji coba.
2. Media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” secara prosedural berdasarkan penilaian guru dan respon peserta didik. Sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kimia.

## ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SMAN 12 Kota Jambi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMAN 12 Kota Jambi hingga penelitian ini selesai dan berjalan dengan lancar, dan juga ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian dan penulisan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, S. N., Muhlis, M., & Ramdani, A. (2024). Pengembangan E-Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Etnosains. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2518–2524. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2846>
- Atika, M. D., & Latisma, L. (2022). Entalpi Pendidikan Kimia Deskripsi Kesulitan Belajar Kimia Siswa pada Materi Asam Basa Kelas XI IPA di SMA Negeri 7 Padang Description of Student Chemistry Learning Difficulties in Acid Base Material Class XI IPA at SMAN 7 Padang.
- Azizah, L., & Sofyan Alnashr, & M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. 2(1), 2962–746. <https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.340>
- Azizah, N., & Hendriyani, W. (2024). Implementasi Penggunaan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Inklusi di Indonesia. *Jurnal Educatio*, 10(02), 644–651.
- Azkie, N., & Kusasi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Chemistry And Education*, 6(3), 117–128. <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/jcae>
- Dewi, L. C., Madziatul Churiyah, Agung Winarno, Lulu Nurul Istanti, & Agus Siswanto. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 177–192.
- Diputra, I. W. Y., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul Pada Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 173–185. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63353>

- Fadhilah, N., & Sumarni, W. (2024). Pengembangan Media Vlog Terintegrasi Etnosains Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 9(2), 143–149. <https://doi.org/10.33578/jpk-unri.v9i2.7913>
- Nur Amaliyah, Nisrochah Hayati, & Ria Kasanova. (2023). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MTs Miftahus Sudur Campor Proppo. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 129–147. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1352>
- Nurhalimah, N., Setiadi, R., & Nurul Hana, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone pada Materi Asam Basa Development of Smartphone-Based Learning Media on Acid-Base Material. *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia*, 10(1), 21–30.
- Nurmalisa, Y., Sunyono Sunyono, Dwi Yulianti, & Risma Margaretha Sinaga. (2023). An Integrative Review: Application of Digital Learning Media to Developing Learning Styles Preference. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(1), 187–194.
- Priliyanti, A., Muderawan, I. W., & Maryam, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mempelajari Kimia Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(1), 11–18. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPK>
- Putri, H. R., Setiawan, R., Ramadan, S., & Peng, L. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA. *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 199–209. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.61854>
- Salamiyah, Astutik, T. P., & Ardian Wicaksono, dan T. (2023). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal dengan Pendekatan STEAM pada Materi Asam Basa. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(1).
- Satriawan, A., Sutiarmo, S., Rosidin, U., Magister Pendidikan Matematika, P., Lampung, U., Ir Sumantri Brojonegoro No, J., & Bandar Lampung, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia*, 04(02), 950–963.
- Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, & Choli Astutik. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Verawati, N. N. S. P., & Wahyudi. (2024). Raising the Issue of Local Wisdom in Science Learning and Its Impact on Increasing Students' Scientific Literacy. *International Journal of Ethnoscience and Technology in Education (IJETE)*, 1(1), 42–54.
- Wardani, O. P., Pujiastuti, H., Studi, P., & Matematika, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Aritmetika Sosial. *06(02)*, 2160–2175.