



Article History:

Submitted:
12-12-2025
Accepted:
14-02-2026
Published:
02-04-2026

**CERROWO: LOCAL WISDOM-BASED SHORT STORY MEDIA OF
GUNUNG
LOCAL WISDOM-BASED SHORT STORY MEDIA OF GUNUNG
ROWO TO IMPROVE READING COMPREHENSION GRADE FIVE
STUDENTS**

**CERROWO: MEDIA CERPEN BERBASIS KEARIFAN LOKAL
GUNUNG ROWO UNTUK MENINGKATKAN MEMBACA
PEMAHAMAN SISWA KELAS V (LIMA)**

**Rani Setiawaty¹, Intan Wahyu Marrita Anggraini², Mohammad Fahrul
Ridwan³, Aramita Wahidatus Syifa⁴**

1 Universitas Muria Kudus

2 Universitas Muria Kudus

3 Universitas Muria Kudus

4 Universitas Muria Kudus

Jl. Gondangmanis PO BOX 53, Bae, Kudus 59324, Indonesia

Email: rani.setiawaty@umk.ac.id

intan.wahyu@umk.ac.id

fahrul.ridwan@umk.ac.id

aramita.wahidatus@umk.ac.id

Abstract

This study aims to develop and examine the feasibility and practicality of CERROWO (Cerita Rakyat Waduk Gunung Rowo) as a local wisdom-based learning media for Indonesian language instruction for fifth-grade elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, limited to the implementation phase. The research subjects included fifth-grade students of SD Negeri Margorejo 02, two teachers, and expert validators in media and content. Data were collected through expert validation sheets and questionnaires for teachers' and students' responses, then analyzed using descriptive quantitative techniques. The results showed that CERROWO media achieved a feasibility score of 84.95% from media experts (feasible category) and 87.1% from content experts (very feasible category). The practicality test indicated very positive responses from teachers with a percentage of 96.4% and from students with an average percentage of 93.3%, indicating that the media is very practical to use. Therefore, CERROWO is considered feasible and practical as a local wisdom-based



short story learning media that can enhance students' learning interest and understanding of short story elements in elementary schools.

Keyword: *learning media, short stories, local wisdom, reading literacy, elementary school.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran CERROWO (Cerita Rakyat Waduk Gunung Rowo) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan pembatasan hingga tahap implementasi. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V SD Negeri Margorejo 02, dua guru, serta validator ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli dan angket respon guru serta siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media CERROWO memperoleh persentase kelayakan sebesar 84,95% dari ahli media dengan kategori layak dan 87,1% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Uji kepraktisan menunjukkan respon sangat positif dari guru dengan persentase 96,4% dan dari siswa dengan rata-rata persentase 93,3%, sehingga media CERROWO dinyatakan sangat praktis digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran CERROWO layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran cerpen berbasis kearifan lokal yang mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerpen di sekolah dasar.

Kata kunci: *media pembelajaran, cerpen, kearifan lokal, literasi membaca, sekolah dasar.*

Introduction/Pendahuluan

Tingkat literasi siswa sekolah dasar di Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca, tetapi juga sebagai kompetensi esensial yang berperan dalam membangun kemampuan memahami informasi dan berpikir kritis. Literasi menjadi salah satu kemampuan fundamental yang harus dikembangkan sejak sekolah dasar karena berpengaruh pada proses belajar siswa di jenjang berikutnya (Harahap et al., 2022). Kondisi lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran membaca dengan ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Margorejo 02, sebagian siswa

masih mengalami kesulitan dalam membaca, mulai dari mengenali huruf, membaca suku kata, hingga memahami isi bacaan sederhana. Hal ini selaras dengan temuan Ardiyanto et al., (2021) yang menyatakan bahwa banyak siswa sekolah dasar belum mampu memahami informasi penting dalam teks sehingga pembelajaran membaca sering kali belum mencapai hasil yang optimal. Di sisi lain, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti membaca nyaring dan menyalin, sementara pemanfaatan media digital yang interaktif masih terbatas.

Kemampuan membaca dasar merupakan tahap penting yang harus dikuasai siswa sejak awal, karena menjadi landasan untuk memahami berbagai teks di tingkat selanjutnya. Anggraini et al., (2025) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia perlu dirancang secara sistematis agar siswa mampu memahami isi bacaan dengan baik. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum dapat membaca dan memahami teks sederhana secara optimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru sering kali belum mampu menarik perhatian siswa. Chairiah, (2022) menegaskan bahwa penggunaan media yang tepat berpengaruh besar terhadap minat dan motivasi belajar, terutama dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media yang lebih interaktif untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital yang kini semakin dekat dengan kehidupan anak. Berbagai media digital seperti flipbook, modul elektronik, dan bahan ajar interaktif terbukti dapat membantu siswa memahami bacaan dengan lebih menyenangkan. Harahap et al., (2022) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Sejalan dengan itu, Damayanti et al., (2023) juga menekankan pentingnya inovasi media dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa lebih termotivasi dalam memahami materi bacaan. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital CERROWO, yaitu media berbasis cerita rakyat Gunung Rowo yang dirancang untuk membantu siswa memahami cerpen serta unsur intrinsik dan ekstrinsiknya secara lebih interaktif.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran memberikan peluang besar bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif. Melalui penyajian visual, audio, serta latihan yang terstruktur, media digital mampu membantu siswa memahami materi secara bertahap dan lebih mudah dipahami. Media

pembelajaran digital dapat meningkatkan minat literasi dan membuat proses membaca lebih menarik bagi siswa sekolah dasar (Anggraini et al., 2025). Selain itu, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dinilai mampu memfasilitasi kebutuhan siswa dalam mengembangkan kemampuan memahami bacaan secara lebih efektif (Chairiah, 2022). Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran CERROWO dirancang untuk mendukung siswa dalam memahami cerpen melalui fitur interaktif yang membantu proses membaca sekaligus mempermudah guru dalam melakukan pendampingan dan evaluasi.

Berbagai media digital telah dikembangkan untuk mendukung peningkatan minat dan kemampuan literasi siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Media berbasis Android yang memadukan animasi, suara, dan latihan interaktif terbukti mampu membantu siswa mengenali huruf, suku kata, serta memahami bacaan sederhana dengan lebih efektif. Penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi membaca dan memfasilitasi siswa dalam latihan membaca secara mandiri (Anggraini et al., 2025). Media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami isi teks melalui penyajian visual dan audio yang terstruktur. Hal ini memperkuat bahwa pengembangan media pembelajaran digital merupakan langkah strategis dalam mendukung kemampuan literasi membaca siswa.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan studi-studi sebelumnya yang sama-sama berfokus pada peningkatan kemampuan literasi siswa. Namun, media digital yang telah dikembangkan sebelumnya sebagian besar masih bersifat umum dan belum memanfaatkan potensi kearifan lokal sebagai sumber belajar. Padahal, pembelajaran berbasis konteks lokal dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi karena dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari, sebagaimana ditegaskan dalam penelitian literasi berbasis budaya lokal. Selain itu, cerita rakyat memiliki peran penting dalam menanamkan nilai moral dan memperkaya pemahaman siswa tentang budaya daerah, sehingga sangat relevan untuk digunakan sebagai bahan ajar di sekolah dasar, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian tentang pemanfaatan cerita lokal dalam pembelajaran membaca. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran CERROWO menjadi peluang strategis untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Gunung Rowo dalam media dan materi pembelajaran cerpen. Media CERROWO dirancang dengan pendekatan digital interaktif sehingga dapat digunakan secara fleksibel dan kontekstual untuk membantu siswa memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik

cerpen. Selain itu, penggunaan cerita rakyat daerah menjadi nilai tambah yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Adapun fokus penelitian ini adalah: (1) mengembangkan media pembelajaran digital CERROWO untuk meningkatkan pemahaman cerpen siswa, (2) menguji kelayakan media CERROWO berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, serta (3) menguji kepraktisan media CERROWO dalam pembelajaran cerpen di sekolah dasar.

Research Methods

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk (Mardaniah et al., 2025). Penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi, dengan fokus pada penilaian kelayakan (feasibility) dan kepraktisan (practicality) media pembelajaran yang dikembangkan.

Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Mardaniah et al., 2025). Pada tahap Analysis, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, kesesuaian materi unsur cerpen dengan kurikulum, serta potensi kearifan lokal Pati, khususnya legenda Waduk Gunung Rowo, sebagai sumber belajar.

Tahap Design dilakukan dengan merancang struktur Aplikasi CERROWO, menyusun materi unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen, merancang tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta menyusun instrumen validasi dan angket respon pengguna (guru dan siswa). Tahap Development meliputi proses pembuatan media CERROWO, pengintegrasian cerita legenda Waduk Gunung Rowo ke dalam materi pembelajaran, serta validasi produk oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas V SD Negeri Margorejo 02 untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media CERROWO dalam pembelajaran unsur cerpen. Tahap Evaluation dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan serta secara sumatif melalui hasil validasi dan respon siswa untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Margorejo 02. Uji coba media dilakukan secara terbatas dengan melibatkan 3 siswa sebagai responden pengguna dan 2 guru sebagai responden pendidik, sesuai dengan kebutuhan uji kepraktisan media pembelajaran CERROWO. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar validasi ahli, serta angket respon guru dan siswa. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data kelayakan media dari ahli materi dan ahli media, sedangkan angket respon digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan pengalaman penggunaan oleh guru dan siswa.

Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert 1–4 dalam bentuk checklist. Skala ini digunakan untuk mengubah skor hasil validasi dan respon pengguna menjadi bentuk persentase. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Hasil perhitungan persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Adapun hasil penilaian oleh ahli dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Teknik analisis data yang diambil menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Adapun kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang akan dihasilkan mengacu pada sumber Arikunto (2015), dan Amini & Ginting (2024) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

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

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

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Results and Discussion/Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tahap pengembangan media pembelajaran CERROWO (Cerita Waduk Gunung Rowo) merupakan bagian penting dari tugas ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Media CERROWO dirancang untuk membantu siswa memahami unsur-unsur cerpen, baik unsur intrinsik maupun ekstrinsik, melalui cerita legenda Waduk Gunung Rowo sebagai kearifan lokal Kabupaten Pati.







Proses pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan materi, penyusunan konten cerita, perancangan tampilan *flipbook* lalu mengubahnya menjadi aplikasi, serta penyusunan latihan dan tantangan pembelajaran. Media ini menekankan pembelajaran yang bermakna dengan mengaitkan materi sastra dengan lingkungan dan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.

Media CERROWO dikembangkan menggunakan aplikasi desain digital seperti Canva dan disajikan dalam bentuk *flipbook* interaktif. Kemudian dikombinasikan dengan *appsgeyser.com* agar dapat diubah menjadi aplikasi berbasis Android. Tampilan visual dibuat sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Konten pembelajaran meliputi pengenalan cerpen, penjelasan unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen, contoh cerita legenda Waduk Gunung Rowo, soal pemahaman, serta tantangan CERROWO untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

Keunikan media CERROWO terletak pada integrasi kearifan lokal Pati, khususnya legenda Waduk Gunung Rowo, dalam setiap bagian pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan menumbuhkan minat baca, meningkatkan pemahaman materi cerpen, serta menanamkan nilai-nilai budaya, moral, dan sosial kepada siswa. Setelah aplikasi selesai dirancang, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta keterpaduan unsur budaya lokal. Hasil masukan dan saran dari para ahli digunakan untuk

melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga aplikasi siap diujicobakan kepada siswa dan guru di SD Negeri Margorejo 02. Berikut Adalah desain dari Aplikasi CERROWO.

Tabel 3. Desain Aplikasi CERROWO

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	<p>Tampilan utama berisi judul Aplikasi CERROWO dan ilustrasi waduk gunung rowo sebagai pengantar pembelajaran serta terdapat tombol “play” untuk memulai.</p>
	<p>Halaman kedua berisi penjelasan singkat cara penggunaan aplikasi CERROWO agar siswa dapat belajar secara mandiri.</p>
	<p>Halaman ketiga berisi 3 menu utama aplikasi CERROWO yaitu Belajar Cerrowo, Tantangan Cerrowo, dan Jejak Pena yang akan mengantarkan ke halaman – halaman selanjutnya.</p>
	<p>Di dalam menu Belajar CERROWO terdapat beberapa pilihan menu untuk ke halaman selanjutnya misalnya ada Tujuan Pembelajaran, Indikator Pembelajaran, Materi Pembelajaran, dll.</p>
	<p>Di dalam menu Materi Pembelajaran, dijelaskan mengenai Unsur – unsur cerpen.</p>
	<p>Pada menu ini, berisi Materi Pembelajaran mengenai Pengertian Cerpen, Unsur Intrinsik, dan Unsur Ekstrinsik Cerpen.</p>

	<p>Di dalam menu Vidio Pembelajaran, disajikan vidio pembelajaran lengkap dengan link vidio dan barcode untuk memudahkan siswa dalam mengakses.</p>
	<p>Di dalam menu Contoh Soal, disajikan contoh soal yang lengkap dengan pembahasannya.</p>
	<p>Di dalam menu Tantangan CERROWO, terdapat peta petualangan ketika di klik terdapat soal yang berbeda – beda.</p>
	<p>Di dalam menu Tantangan CERROWO, terdapat beberapa soal yang bisa dikerjakan.</p>
	<p>Di dalam menu Jejak Pena terdapat biodata penulis</p>

Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian ini didapat dari hasil validasi oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran CERROWO. Kelayakan media pembelajaran CERROWO diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	82	91,1%	Sangat Layak
Validator Media II	71	78,8%	Layak
Rata-Rata	76,5	84,95%	Layak

Validasi ahli media dilakukan oleh dua validator ahli media dengan menilai empat aspek utama, yaitu efisiensi media, fungsi media, kualitas media, dan isi materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator I memberikan skor total 82 dengan presentase 91,1% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan total skor dari validator II yaitu 71 dengan presentase 78,8% dan termasuk dalam kategori “Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 84,95% dengan kriteria “Layak”, sehingga media CERROWO dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan beberapa penyempurnaan teknis.

Pertama, efisiensi media. Aspek efisiensi media mencakup kemudahan pemakaian media, seperti akses mode offline dan kemudahan menu dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media CERROWO dinilai mudah dalam penggunaannya, dapat diakses menggunakan mode offline, dan mudah dalam menggunakan menu media pembelajaran sehingga mudah digunakan oleh siswa SD. Namun, validator memberikan saran agar dalam mode offline tetap bisa memutar video pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi lain yang harus dalam mode online.

Kedua, fungsi media. Indikator aspek ini meliputi kemudahan memakai fitur dalam media, fungsi tombol, kemudahan dalam menjalankan media, kemudahan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, penggunaan kembali media dengan materi yang sama. Validator menilai bahwa fungsi media CERROWO sangat baik, fitur dan tombol dalam media berfungsi dengan baik sehingga siswa dan guru mudah untuk menggunakan dan pembelajaran menjadi inovatif, serta media CERROWO dapat digunakan kembali dengan materi yang sama. Meskipun semuanya sudah berfungsi dengan baik, disarankan agar warna tombol dibedakan dari warna-warna elemen yang lain agar terlihat lebih menonjol.

Ketiga, kualitas media. Aspek ini mencakup pemilihan font pada media, kombinasi warna, kerapian desain, dan animasi yang menarik. Hasil validasi menunjukkan bahwa font yang digunakan sudah sesuai dan bisa dibaca dengan jelas, kombinasi warna dan kerapian desain pada media sudah baik, serta terdapat animasi yang menarik pada media. Selain itu, validator juga memberi saran untuk kombinasi warna jangan hanya biru dan hijau agar tidak monoton.

Keempat, isi materi. Penilaian pada aspek ini meliputi kemudahan materi untuk dipahami, mempermudah siswa dalam belajar, menarik minat belajar siswa, bahasa yang digunakan mudah dipahami, dan petunjuk penggunaan media. Validator menyatakan bahwa materi dan bahasa di dalam media mudah

dipahami siswa sehingga mempermudah dan menarik minat belajar siswa, serta terdapat petunjuk penggunaan yang memudahkan siswa dalam menjalankan media. Meskipun bahasanya mudah dipahami, validator memberi saran agar bahasa disesuaikan dengan bahasa anak-anak sehingga lebih mudah dicerna setiap katanya oleh siswa.

Hasil Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media CERROWO dilakukan oleh dua validator dengan menilai tujuh aspek, yaitu kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian antara konten dan materi pembelajaran, kesesuaian teks isi bacaan media dengan materi pembelajaran yang dibahas, kesesuaian video pembelajaran, Latihan soal yang membantu siswa memahami materi, keseluruhan media mampu memberikan dampak pada pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas V.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Materi 1	32	91,4%	Sangat Layak
Validator Materi 2	29	82,8%	Layak
Rata-Rata	30,5	87,1%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media CERROWO memperoleh total skor dari validator I sebesar 32 dengan presentase 91,4% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 29 dengan presentase 82,8% dan termasuk kriteria “Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 30,5 atau 87,1%, sehingga media ini dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, kesesuaian antara materi dengan Capaian Pembelajaran. Aspek ini mencakup indikator kesesuaian antara materi dengan capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, kedua validator sepakat bahwa materi dalam media CERROWO telah sesuai dengan capaian pembelajaran. Materi dinilai jelas dan relevan sehingga siswa dapat menyebutkan unsur-unsur cerpen, menemukan tokoh, latar, dan amanat dalam cerita “Legenda Gunung Rowo”, siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu terhadap cerita rakyat daerahnya. Terdapat saran dari validator agar dalam media CERROWO disebutkan cerita lengkap dari “Legenda Gunung Rowo” agar siswa benar-benar tahu legenda yang

selengkapnya. Dengan demikian, dari aspek kualitas materi, CERROWO tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kedua, kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran. Aspek ini dinilai melalui kesesuaian antara materi yang disusun dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam CERROWO sesuai dengan tujuan pembelajarannya, antara lain terdapat pengertian cerpen, unsur-unsur intrinsik, identifikasi unsur cerpen dari cerita “Legenda Gunung Rowo” dan sikap cinta budaya lokal. Validator memberi masukan agar materi dibuat lebih luas dan sistematis. Secara umum, aspek ini termasuk dalam kategori layak.

Ketiga, kesesuaian antara konten dan materi pembelajaran. Aspek ini menilai kesesuaian antara konten dan materi pembelajaran dalam media CERROWO. Berdasarkan hasil validasi, konten yang terdapat dalam media sesuai dengan materi yang disampaikan. Konten yang digunakan juga dinilai menarik sehingga siswa menjadi antusias dalam belajar. Validator memberikan saran untuk meningkatkan keragaman konten agar tidak monoton dan lebih menarik. Dengan demikian, kesesuaian antara konten dan materi pembelajaran dinilai layak.

Keempat, kesesuaian teks isi bacaan media dengan materi pembelajaran yang dibahas. Aspek ini mencakup kesesuaian teks dalam media dengan materi yang dibahas. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator, teks isi bacaan dalam media CERROWO sesuai dengan materi yang dibahas. Teks isi bacaan dinilai jelas dan tersusun runtut, meskipun terdapat saran penyempurnaan pada beberapa kalimat agar lebih efektif dan mudah dipahami siswa SD. Dari hasil validasi tersebut, media CERROWO tergolong layak digunakan.

Kelima, kesesuaian video pembelajaran dengan materi yang dibahas. Aspek ini menilai kesesuaian video yang ditampilkan dalam media CERROWO dengan materi yang dibahas. Kedua validator menyatakan bahwa video pembelajaran yang terdapat dalam media sudah sesuai dengan materi yang dibahas. Video pembelajarannya sangat menarik dan sesuai untuk siswa SD sehingga siswa semakin paham dengan materi yang disampaikan. Adapun saran dari validator, agar video pembelajaran tidak hanya membahas unsur instrinsik saja tetapi mencakup semua materi yang disampaikan. Secara umum, aspek ini termasuk dalam kategori sangat layak.

Keenam, latihan soal membantu siswa memahami materi yang dibahas. Pada aspek ini yang dinilai adalah pemahaman materi melalui latihan soal. Dari hasil validasi, kedua validator sepakat bahwa latihan soal dalam media CERROWO membantu siswa dalam memahami materi yang dibahas. Soal-soal yang diberikan mulai dari soal dengan tingkat mudah ke tingkat yang memerlukan



pemahaman. Aspek ini dinilai baik dan jelas, meskipun terdapat saran pada soal-soal latihan lebih baik jika menggunakan tingkatan taksonomi bloom. Dengan demikian, dari aspek ini, media CERROWO tergolong sangat layak.

Ketujuh, keseluruhan media memberikan dampak pada siswa dalam menulis cerpen. Aspek ini mencakup relevansi isi media dengan pembelajaran di sekolah. Dari penilaian validator, dalam media CERROWO, materi, video, dan latihan soal dinilai relevan dan jelas sehingga memperkuat pemahaman siswa dalam menulis cerpen. Meskipun demikian, ada catatan dari validator dalam penajaman isi dan kedalaman materi. Dari hasil validasi, media CERROWO termasuk dalam kategori layak.

Hasil Revisi Desain

Revisi desain merupakan proses perbaikan, perubahan, dan penyempurnaan media pembelajaran CERROWO (Cerita Waduk Gunung Rowo) yang dilakukan setelah memperoleh komentar dan saran dari validator. Revisi ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih layak, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan validator media dan materi agar isi, tampilan, serta keterpaduan kearifan lokal dalam media CERROWO semakin optimal.

Tabel 6. Revisi Desain Aplikasi CERROWO

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan logo UMK dan PGSD di tampilan pertama		
Warna bintang pada peta Tantangan CERROWO ubah menjadi warna hijau setelah dikerjakan.		
Penggunaan kalimat pada soal tantangan no 2, perlu diperbaiki agar mudah dipahami siswa		

Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan aplikasi CERROWO bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan saat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Margorejo. Hasil dari uji kepraktisan aplikasi CERROWO adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Kegunaan	1-4	19	95%	Sangat Layak
2.	Penggunaan	5-7	15	100%	Sangat Layak
3.	Tampilan dan Desain	8-9	10	100%	Sangat Layak
4.	Manfaat Pembelajaran	10-12	15	100%	Sangat Layak
5.	Keterpakaian	13-17	23	92%	Sangat Layak
Total			82	96,4%	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Tabel 8. Rekapitulasi Respon Siswa 1

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Ketertarikan	1-3	15	100%	Sangat Layak
2.	Kemudahan	4-6	13	86,6%	Sangat Layak
3.	Pembelajaran	7-9	14	93,3%	Sangat Layak
4.	Manfaat	10-12	13	86,6%	Sangat Layak
Total			55	91,6%	Sangat layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Tabel 9. Rekapitulasi Respon Siswa 2

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Ketertarikan	1-3	15	100%	Sangat layak
2.	Kemudahan	4-6	7	46,6%	Kurang Layak
3.	Pembelajaran	7-9	15	100%	Sangat Layak
4.	Manfaat	10-12	12	80%	Layak
Total			49	81,6%	Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Tabel 10. Rekapitulasi Respon Siswa 3

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Ketertarikan	1-3	15	100%	Sangat Layak
2.	Kemudahan	4-6	6	40%	Sangat Kurang Layak
3.	Pembelajaran	7-9	15	100%	Sangat Layak
4.	Manfaat	10-12	15	100%	Sangat Layak
Total			51	93,3%	Sangat layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Uji kepraktisan aplikasi CERROWO dilaksanakan di SD Negeri 2 Margorejo dengan melibatkan guru dan 3 siswa sebagai pengguna aplikasi. Berdasarkan hasil angket, total skor yang diperoleh guru adalah 82 dengan presentase 96,4%, sedangkan siswa 1 memperoleh skor 55 dengan presentase 91,6%, siswa 2 memperoleh skor 49 dengan presentase 81,6%, dan siswa 3 memperoleh skor 51 dengan presentase 93,3%. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa aplikasi CERROWO termasuk kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Penilaian kepraktisan oleh guru memuat aspek kegunaan, penggunaan, tampilan, manfaat pembelajaran dan keterpakaian. *Pertama*, Aspek kegunaan. Dalam aspek kegunaan, guru memberikan penilaian yang sangat baik, aplikasi CERROWO membantu guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan Fitur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan siswa, akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia dengan tampilan yang menarik. Dengan demikian, aspek kegunaan dinilai sangat layak dari sudut pandang guru.

Kedua, aspek penggunaan. Pada aspek kegunaan guru menilai bahwa penggunaan aplikasi CERROWO sangat mudah dipahami. Dalam aplikasi CERROWO terdapat petunjuk penggunaan yang mudah dipahami. Selain itu, navigasi antar menu seperti tombol *next*, *previous*, dan *home* berfungsi dengan baik serta mudah dilakukan. Sehingga, dalam menggunakan aplikasi CERROWO, tidak diperlukan adanya pelatihan khusus. Oleh karena itu, penilaian aspek penggunaan memperoleh nilai sangat layak dari guru.

Ketiga, aspek tampilan dan desain. Dari segi tampilan dan desain, guru memberi nilai bahwa aplikasi CERROWO memuat tampilan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa SD. Kombinasi antara warna, ikon, dan teks mudah untuk dipahami dan dibaca. Tampilan dan desain dinilai dapat membuat

siswa tertarik untuk belajar menggunakan aplikasi CERROWO. Dengan demikian, guru memberikan nilai sangat layak untuk aspek tampilan dan desain.

Keempat, aspek manfaat pembelajaran. Pada aspek manfaat pembelajaran guru memberikan penilaian sangat layak. Aplikasi CERROWO dinilai dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis literasi. Selain itu, melalui aplikasi CERROWO, dapat mendorong siswa lebih aktif didalam pembelajaran. Guru menilai bahwa aplikasi CERROWO dapat mendukung pembelajaran abad ke-21 yaitu *critical thinking, creativity, collaboration, communication*.

Kelima, aspek keterpakaian. Pada aspek keterpakaian, guru memberikan penilaian bahwa aplikasi CERROWO dapat digunakan secara efisien didalam alokasi waktu pembelajaran. Aplikasi CERROWO dapat digunakan diberbagai perangkat seperti handphone, laptop, atau tablet. Dengan demikian, dalam penggunaannya, akan berjalan lancar tanpa kendala teknis. Oleh karena itu, pada aspek keterpakaian guru memberikan penilaian sangat layak untuk aplikasi CERROWO.

Penilaian kepraktisan oleh siswa memuat beberapa aspek yakni, aspek ketertarikan, aspek kemudahan, aspek pembelajaran, dan aspek manfaat. *Pertama* aspek ketertarikan. Pada aspek ketertarikan, para siswa memberi penilaian sangat layak. Aplikasi CERROWO membuat siswa belajar dengan lebih menyenangkan. Dengan tampilan yang menarik, menambahkan semangat belajar mereka. Hal ini, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa cepat merasa bosan.

Kedua, aspek kemudahan. Dari segi kemudahan, petunjuk dan perintah didalam aplikasi CERROWO mudah dipahami dan diaplikasikan oleh siswa. Dengan menu dan tombol yang mudah ditemukan dan digunakan, dapat memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi tanpa bantuan langsung dari guru. Oleh sebab itu, siswa memberikan penilaian sangat layak pada aspek kemudahan.

Ketiga, aspek pembelajaran. Pada aspek pembelajaran, siswa menilai menggunakan aplikasi CERROWO menambah semangat mereka dalam proses pembelajaran. Aplikasi CERROWO dapat mempermudah siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia. Selain itu, siswa dapat belajar budaya dan kearifan lokal melalui desain dan tampilan didalam aplikasi CERROWO. Dengan demikian, pada aspek pembelajaran memperoleh nilai sangat layak dari siswa.

Keempat, aspek manfaat. Pada aspek manfaat siswa memberi nilai sangat layak untuk aplikasi CERROWO. Dengan fitur yang sangat menarik, mebuat proses

pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui aplikasi CERROWO, siswa bisa belajar sambil bermain. Sehingga, para siswa tertarik untuk menggunakan aplikasi CERROWO untuk pembelajaran berikutnya.

Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi CERROWO (Cerita Waduk Gunung Rowo) merupakan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami unsur-unsur cerpen melalui cerita legenda Waduk Gunung Rowo sebagai salah satu bentuk kearifan lokal Kabupaten Pati. Pemanfaatan cerita rakyat daerah diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal.

Proses pengembangan media CERROWO meliputi tahap perancangan, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, serta uji kepraktisan secara terbatas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media CERROWO memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi dan tampilan media. Selain itu, hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan dalam pembelajaran unsur cerpen di sekolah dasar. Dengan demikian, media CERROWO layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi CERROWO memperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 84,95% dengan kategori "Layak". Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi secara umum telah memenuhi aspek teknis dan estetika dalam media pembelajaran digital. Dalam hal ini, validasi oleh ahli media berperan untuk menilai efisiensi media, fungsi media, kualitas media, dan isi materi. Menurut Setiawaty et al., (2025) media pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga media yang digunakan harus divalidasi kelayakannya. Sehingga didapat dari hasil validasi oleh ahli media, ditegaskan bahwa CERROWO telah mampu menghadirkan media yang mendukung efektivitas pembelajaran secara interaktif.

Pada aspek efisiensi media, validator menilai bahwa media ini memudahkan siswa dalam penggunaannya, seperti akses mode offline dan kemudahan menu dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat

diakses secara offline mampu meningkatkan fleksibilitas sumber belajar bagi siswa, terutama dengan adanya keterbatasan internet yang menjadi kendala dalam akses pembelajaran digital. Kemudahan akses dan penggunaan media digital menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi kepuasan siswa dalam pembelajaran, sehingga media yang mudah digunakan cenderung membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan tidak memberatkan siswa (Ramdani et al., 2025).

Aspek fungsi media mendapatkan penilaian memuaskan karena fitur dalam media, fungsi tombol, kemudahan dalam menjalankan media, kemudahan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, penggunaan kembali media dengan materi yang sama. Sejalan dengan pendapat Aini & Wardhana, (2025) yang menunjukkan bahwa tombol dan fitur yang terdapat pada media bukan hanya sekadar elemen, tetapi merupakan komponen penting dalam meningkatkan efektivitas penggunaan secara keseluruhan.

Pada aspek kualitas media, validasi ahli media menilai pemilihan font pada media, kombinasi warna, kerapian desain, dan animasi yang menarik sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dalam penilaian ini menunjukkan bahwa kualitas media meningkatkan estetika dalam media pembelajaran digital. Pemilihan font yang bermacam-macam jenis, ukuran dan warna disesuaikan dengan kebutuhan penulisan dianggap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Sejalan dengan pendapat Katzir et al., (2013) bahwa pemilihan jenis huruf dan ukuran teks yang tepat akan meningkatkan keterbacaan serta mempermudah pemahaman konsep oleh siswa usia dasar.

Aspek isi materi juga mendapat penilaian positif karena materi yang disajikan mudah untuk dipahami, mempermudah siswa dalam belajar, menarik minat belajar siswa, bahasa yang digunakan mudah dipahami, dan petunjuk penggunaan media yang mudah dimengerti. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang menyajikan materi secara visual dan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman, sehingga siswa lebih mampu menerima materi dibanding dengan pembelajaran yang hanya berbasis teks. Sebagaimana pendapat Wardany et al., (2024), media pembelajaran yang dirancang dengan struktur materi yang logis dan bahasa yang sederhana terbukti membantu siswa belajar secara mandiri dan mempertahankan motivasi belajar mereka dalam proses pembelajaran.

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media CERROWO memperoleh skor rata-rata 87,1% dengan kategori Sangat Layak, dengan skor validator I sebesar 91,4% (Sangat Layak) dan validator II sebesar 82,8% (Layak). Capaian ini menandakan bahwa materi CERROWO telah memenuhi kriteria kelayakan isi karena sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta relevan dengan kebutuhan siswa kelas V. Kesesuaian konten, teks bacaan, dan video pembelajaran dinilai mampu mendukung ketercapaian kompetensi menulis cerpen, sejalan dengan temuan bahwa media pembelajaran interaktif seperti video, teks, dan kuis mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Putri et al., 2022). Selain itu, prinsip kelayakan isi yang menekankan kesesuaian materi dengan kurikulum dan kelengkapan komponen pembelajaran juga telah diterapkan dalam CERROWO, sebagaimana dijelaskan dalam analisis kelayakan isi buku teks Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa materi dikategorikan layak apabila memenuhi indikator kesesuaian kurikulum dan kedalaman isi (Wulandari et al., 2021).

Dari aspek penguatan kemampuan menulis, CERROWO menampilkan latihan soal berjenjang, teks bacaan runtut, serta aktivitas menulis cerpen berbasis cerita rakyat Legenda Gunung Rowo yang mendorong siswa berpikir, berdiskusi, dan menulis. Pendekatan ini selaras dengan model pembelajaran Think Talk Write (TTW) yang menekankan proses berpikir, berbicara, dan menulis sebagai satu kesatuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, baik dari sisi ontologi, epistemologi, maupun aksiologi (Setiawaty, Syifa, et al., 2025). Selain itu, perhatian terhadap kualitas kebahasaan dalam teks bacaan CERROWO juga penting mengingat masih sering ditemukannya kesalahan penggunaan konjungsi pada buku teks Bahasa Indonesia, sehingga penyempurnaan kalimat dan ketepatan struktur bahasa menjadi aspek krusial dalam media pembelajaran (Setiawati, 2020). Dengan demikian, secara keseluruhan media CERROWO dinyatakan sangat layak karena menyajikan materi yang sesuai kurikulum, interaktif, dan efektif dalam memperkuat kemampuan menulis cerpen siswa sekolah dasar.

Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Uji kepraktisan melibatkan guru dan 3 siswa sebagai pengguna aplikasi. Hasil yang diperoleh yaitu guru memberikan nilai 96,4% dan 3 siswa jika dirata-rata memperoleh 93,3%. Perolehan nilai dari guru dan siswa termasuk kategori *Sangat Layak*. Pada aspek kegunaan, guru menilai aplikasi CERROWO mempermudah dalam mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran

bahasa Indonesia. Selain itu, aplikasi CERROWO dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulidta & Sukartiningsih (2018) & Rosa et al. (2023), bahwa penggunaan aplikasi media interaktif dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan tampilan aplikasi yang menarik, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga, membuat para siswa tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran.

Aspek tampilan dan desain, guru menilai tampilan dan desain pada aplikasi CERROWO sesuai dengan kebutuhan siswa. Penambahan tombol navigasi untuk berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain, mempermudah guru dan siswa dalam menjalankan aplikasi. Selain itu, penambahan media seperti video pembelajaran dan game berbasis kuis, dapat mendorong siswa terlibat aktif didalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Bahagia et al. (2025) dan Sundari & Fatonah (2022), menyampaikan bahwa desain dan tampilan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, maka akan membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Aspek manfaat pembelajaran guru dan siswa menilai bahwa aplikasi CERROWO membantu dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa aplikasi CERROWO membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis literasi, serta membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran. Sedangkan, siswa menilai bahwa menggunakan aplikasi CERROWO, membuat belajar dapat dilakukan sambil bermain, sehingga proses pembelajaran terasa lebih bermakna. Dengan tampilan dan desain yang disesuaikan dengan kearifan lokal setempat, yaitu cerita rakyat Gunung Rowo, dapat membantu memperkenalkan siswa tentang kearifan lokal yang ada didaerahnya. Sejalan dengan pendapat Setiawaty et al. (2024), menyatakan bahwa media interaktif yang mengimplementasikan kearifan lokal, dapat membuat siswa mengenal tentang kearifan lokal yang ada didaerahnya dan tidak akan hilang tergerus oleh waktu.

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa CERROWO berada pada kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif cerpen berbasis kearifan lokal. Dengan begitu, media CERROWO dapat memudahkan siswa dalam belajar. Selaras dengan pendapat Setiawaty et al., (2024) media pembelajaran akan memudahkan siswa untuk belajar supaya dapat mempermudah siswa dalam menyerap suatu

pelajaran karena pengemasan yang menarik. Media ini diharapkan dapat membantu guru mencapai indikator keberhasilan dalam menyampaikan materi.

Media CERROWO ini merupakan aplikasi berbasis Android. Penggunaan aplikasi berbasis Android memudahkan guru dan siswa dalam mengakses pembelajaran karena dapat dioperasikan pada perangkat mobile yang digunakan sehari-hari, sehingga proses belajar menjadi fleksibel dan tidak terbatas hanya di ruang kelas. Android sebagai platform pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran karena adanya teks berwarna, gambar, video, dan kuis sebagai indikator keberhasilan dalam pembelajaran (Azizah et al., 2024).

Conclusion

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CERROWO (Cerita Rakyat Waduk Gunung Rowo) layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar. Media CERROWO dinilai relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran, komunikatif dalam penyajian materi, serta menarik dari segi tampilan dan aktivitas pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori Layak hingga Sangat Layak, yang menandakan bahwa CERROWO memenuhi aspek kelayakan teknis, visual, dan isi materi. Integrasi cerita rakyat Legenda Gunung Rowo terbukti mampu memperkaya konteks pembelajaran, membantu siswa memahami unsur-unsur cerpen, serta menumbuhkan sikap apresiatif terhadap budaya lokal. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada skala uji coba yang terbatas dan belum mengukur efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas pada cakupan yang lebih luas guna mengetahui dampak penggunaan media CERROWO terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam.

References

- Aini, A. N., & Wardhana, M. (2025). Designing Interface And User Experience Of Elementary School Learning Applications Using Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 13(1), 129–139. <https://doi.org/10.37641/Jimkes.V13i1.3067>

- Amini, & Ginting, N. (2024). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, PTK, Dan R&D)* (Elda (Ed.); 1st Ed.). UMSU PRESS.
- Anggraini, D. I., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). Pengembangan Media Flipbook Sebagai Bahan Edukasi Pendidikan Sekolah Ramah Anak. *Al-Abyadh*, 8(1), 37–40.
- Ardiyanto, D., Sulistyawati, I., & Yustitia, V. (2021). Problematika Pemahaman Teks Narasi Pada Siswa Kelas 4 SDN Margorejo 1/403 Surabaya. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, V(1).
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Sebuah Praktek* (Revisi). Rineka Cipta.
- Azizah, P. N., Ruchiyadi, D. A., & Utama, A. H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN-SN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN. *Journal Of Instructional Technology PENGEMBANGAN*, 5(2), 78–92.
- Bahagia, N., Pulukandang, W. T., Monoarfa, F., Husain, R., Husain, R., & Sarlin, M. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Terhadap Materi Fakta Dan Opini Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary Education Journal JAMBURA*, 6(1), 131–148.
- Chairiah. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Unsur Intrinsik Dan Unsur Ekstrinsik Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 216–226.
- Damayanti, A. N., Oktavianti, I., & Ardianti, S. D. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pati Berbantuan Modul Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Jrahi 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 541–550.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Dharma. *JURNALBASICEDU*, 6(2), 2089–2098.
- 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>
- Mardaniah, R. A., Arafah, A. A., Buhari, M. R., & Septika, H. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran GNADERS (Game Snake And Ladders) Berbasis Kearifan Lokal Materi Operasi Hitung Campuran Kelas VI. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(September), 1128–1137.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *Journal Of Learning Insight For Primary Education Future*, 6(5), 681–692.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran

- Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Ramdani, Nurhidayatulloh, & Rinjani, D. (2025). Perilaku Dan Preferensi Mahasiswa Dalam Memanfaatkan Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 5(2), 928–933.
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Setiawati, R. (2020). Analisis Kesalahan Pemakaian Kata Penghubung Dalam Teks Observasi, Teks Eksposisi, Dan Teks Anekdote Pada Buku Pegangan Guru Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA/SMK/MA Tahun 2017 Kurikulum 2013. *Dealektik*, 2(1).
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024a). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 65–76.
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024b). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAPIKO SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN KONJUNGSI BAHASA INDONESIA. *Pedagogik Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 65–76.
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025). PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN BAGI SISWA DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW UTILIZATION. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 159-.
- Setiawaty, R., Syifa, A. W., Novitasari, D., Saniyyah, F., & Akbar, G. N. I. (2025). Kajian Ontologi, Epistemologi, Dan Aksiologi Model Pembelajaran Think Talk Write Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2018), 847–856.
- Sundari, S., & Fatonah, K. (2022). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan Belaindika*, 7(1), 15–23.
- Wardany, K., Mariana, E., Kinasih, A., & Khoirudin, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 872–878.
- Wulandari, G., Indriani, M. S., & Nurjaya, G. (2021). Analisis Kelayakan Isi Materi Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas XII Terbitan Kemdikbud Edisi Revisi 2018 Feasibility Analysis Of The Contents Of Indonesian Language Textbook For Class XII Published By The Ministry Of Education And Culture , Revised Edition. *Journal Of Digital Learning And Education*, 01(3), 141–149. <https://doi.org/10.52562/jdle.v1i3.254>

