

**PENGEMBANGAN MEDIA TTS EDUKATIF ONLINE BERBASIS
BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
MELAYU RIAU DI SEKOLAH DASAR**

Yanto¹, Ahmad Suryadi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email : yantospd83@gmail.com¹, ahmad.suryadi@umj.ac.id²

ABSTRAK: Literasi budaya merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik sebagai upaya pelestarian budaya lokal di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital dan arus globalisasi. Namun, pembelajaran Budaya Melayu Riau di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan metode pembelajaran yang konvensional, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Teka-Teki Silang (TTS) Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi dan revisi, implementasi, serta evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa SD Negeri 010 Tanjung Beringin, Kabupaten Pelalawan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket kepraktisan, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan persentase kelayakan, uji N-Gain, dan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 97,32% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan menurut guru sebesar 96,67% dan menurut siswa sebesar 96,36% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor siswa dari 61,67 pada pretest menjadi 90,82 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 (kategori tinggi) dan nilai signifikansi uji t sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, media TTS Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Budaya Lokal, Literasi Budaya, Media Pembelajaran Digital, TTS Edukatif Online, Wordwall.

ABSTRACT: Cultural literacy is an essential competency that should be fostered among students as an effort to preserve local culture amid rapid technological advancement and globalization. However, the implementation of Malay Riau cultural learning in elementary schools still faces several challenges, including conventional teaching methods, limited engaging learning media, and low student participation in the learning process. This study aimed to develop an Online Educational Crossword Puzzle based on Malay Riau culture and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving elementary school students' cultural literacy. The research employed a Research and Development (R&D) approach adapted from the Borg and Gall model,

simplified into five stages: needs analysis, product design, validation and revision, implementation, and evaluation. The participants consisted of 22 students of SD Negeri 010 Tanjung Beringin, Pelalawan Regency. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, practicality questionnaires, and pretest-posttest assessments. Data analysis involved percentage-based feasibility analysis, N-Gain testing, and paired sample t-test. The findings revealed that the developed media achieved a validity score of 97.32%, categorized as highly valid. The practicality scores reached 96.67% from teachers and 96.36% from students, both categorized as highly practical. The effectiveness test indicated a significant improvement in students' cultural literacy, with the average score increasing from 61.67 in the pretest to 90.82 in the posttest. The N-Gain score was 0.76, categorized as high, while the paired sample t-test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Therefore, the Malay Riau Culture-Based Online Educational Crossword Puzzle is proven to be valid, practical, and effective in enhancing elementary school students' cultural literacy.

Keywords: Cultural Literacy, Local Culture, Digital Learning Media, Online Educational Crossword Puzzle, Wordwall.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (teacher centered learning) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning). Transformasi tersebut menuntut guru untuk mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga menghadirkan tantangan terhadap keberlangsungan budaya lokal. Globalisasi yang didukung oleh internet dan media sosial menyebabkan peserta didik lebih mengenal budaya populer global dibandingkan budaya daerahnya sendiri. Fenomena ini berdampak pada menurunnya pemahaman, apresiasi, dan kebanggaan generasi muda terhadap budaya lokal.

Budaya Melayu Riau merupakan salah satu identitas budaya yang memiliki nilai luhur dan berperan penting dalam pembentukan karakter masyarakat. Nilai-nilai seperti santun, hormat, musyawarah, mufakat, religiusitas, dan gotong royong menjadi fondasi kehidupan masyarakat Melayu yang perlu diwariskan kepada generasi muda. Namun demikian, berbagai hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar mulai

mengalami kesulitan mengenali istilah budaya, memahami makna adat istiadat, serta menerapkan nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi budaya menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting dalam menghadapi era globalisasi. Kemendikbud (2017) mendefinisikan literasi budaya sebagai kemampuan memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. UNESCO (2021) menegaskan bahwa literasi budaya merupakan bagian penting dari pembangunan berkelanjutan karena berkontribusi terhadap pelestarian warisan budaya dan penguatan identitas masyarakat.

Dalam implementasinya, pembelajaran Budaya Melayu Riau di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala. Materi budaya sering disampaikan melalui metode ceramah dan hafalan sehingga kurang menarik bagi siswa. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis budaya lokal masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran budaya belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 010 Tanjung Beringin Kabupaten Pelalawan ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Budaya Melayu Riau. Guru juga mengakui bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode konvensional. Keterbatasan akses teknologi di daerah pedesaan turut menjadi tantangan dalam mengembangkan pembelajaran digital yang efektif.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif (educational game). Menurut Prensky (2021), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus menantang. Pendekatan game-based learning memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui proses eksplorasi, pemecahan masalah, dan interaksi dengan materi pembelajaran.

Media Teka-Teki Silang (TTS) Edukatif Online merupakan salah satu bentuk game-based learning yang relatif mudah dikembangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. TTS dapat membantu siswa mengingat istilah, memahami konsep, meningkatkan kosakata, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Penggunaan platform Wordwall memungkinkan media TTS dikembangkan secara digital dengan tampilan menarik, mudah diakses, serta dapat digunakan melalui berbagai perangkat.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan TTS edukatif mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran umum seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan Matematika. Penelitian yang mengintegrasikan TTS dengan budaya lokal, khususnya Budaya Melayu Riau, masih sangat terbatas.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media TTS Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar melalui integrasi teknologi digital, gamifikasi, dan muatan budaya lokal dalam satu media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media TTS Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran sekaligus menguji kualitas produk yang dikembangkan. Pendekatan R&D dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengujian teori, tetapi juga menghasilkan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara nyata dalam proses pendidikan. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi model Borg dan Gall yang pada dasarnya terdiri atas sepuluh langkah pengembangan. Namun, untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian, karakteristik produk, serta kondisi lapangan, model tersebut disederhanakan menjadi lima tahapan utama, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan produk, (3) validasi dan revisi produk, (4) implementasi produk, dan (5) evaluasi produk.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, serta studi dokumentasi untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran Budaya Melayu Riau di sekolah dasar. Analisis ini bertujuan memperoleh gambaran mengenai tingkat literasi budaya siswa, media pembelajaran yang digunakan guru, karakteristik peserta didik, serta berbagai kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam merancang media TTS Edukatif Online yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran.

Tahap perancangan produk meliputi penyusunan desain media, penyusunan kisi-kisi materi, pengembangan instrumen penelitian, serta pembuatan produk awal menggunakan platform Wordwall. Materi yang dikembangkan mengacu pada indikator literasi budaya Melayu Riau yang mencakup pengetahuan budaya, pemahaman makna budaya, sikap menghargai budaya, dan penerapan nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh konten budaya yang dimasukkan ke dalam media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan konteks budaya Melayu Riau yang berkembang di lingkungan masyarakat setempat.

Tahap validasi dan revisi produk dilakukan untuk memastikan kelayakan media sebelum diterapkan kepada siswa. Validasi melibatkan ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi pada bidang teknologi pembelajaran dan budaya Melayu Riau. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan terhadap aspek tampilan, navigasi, bahasa, isi materi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Revisi dilakukan hingga media memenuhi kriteria valid dan layak untuk diimplementasikan.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media TTS Edukatif Online dalam pembelajaran Budaya Melayu Riau. Pada tahap ini siswa menggunakan media secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan penggunaan media serta efektivitas media dalam meningkatkan literasi budaya Melayu Riau siswa sekolah dasar.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media secara menyeluruh berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Evaluasi menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media sebagai produk pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Budaya Melayu Riau di sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 010 Tanjung Beringin, Kecamatan Pangkalan Kuras, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran digital berbasis budaya lokal untuk mendukung pembelajaran Budaya Melayu Riau. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas IV, Kelas V dan Kelas VI yang dipilih menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penggunaan total sampling dilakukan karena jumlah populasi relatif

kecil sehingga seluruh siswa dapat dilibatkan dalam proses pengumpulan data. Selain siswa, penelitian juga melibatkan guru kelas sebagai responden dalam uji kepraktisan media serta validator ahli yang terdiri atas ahli media dan ahli materi.

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen penelitian, yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, angket kepraktisan guru, angket kepraktisan siswa, serta tes pretest dan posttest. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Angket validasi digunakan untuk menilai kualitas media dari aspek materi dan media, sedangkan angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media menurut guru dan siswa.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur tingkat literasi budaya Melayu Riau siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Pengukuran literasi budaya mengacu pada empat indikator utama, yaitu: (1) pengetahuan budaya, yang berkaitan dengan kemampuan mengenali unsur-unsur budaya Melayu Riau; (2) pemahaman makna budaya, yang berkaitan dengan kemampuan memahami nilai dan filosofi budaya; (3) sikap menghargai budaya, yang mencerminkan apresiasi dan kebanggaan terhadap budaya daerah; serta (4) penerapan nilai budaya, yang berkaitan dengan kemampuan mengimplementasikan nilai-nilai budaya Melayu dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial. Data hasil validasi ahli dan kepraktisan pengguna dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan untuk menentukan kategori kualitas media. Kriteria penilaian mengacu pada kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid untuk aspek validitas, serta kategori sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis, dan tidak praktis untuk aspek kepraktisan.

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa. Tingkat peningkatan kemampuan literasi budaya Melayu Riau dihitung menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) yang dikembangkan oleh Hake untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media. Interpretasi nilai N-Gain meliputi kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 < g \leq 0,70$), dan rendah ($g \leq 0,30$).

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan Shapiro–Wilk Test karena jumlah sampel kurang dari 50 responden.

Apabila data berdistribusi normal, maka pengujian efektivitas media dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara objektif dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal penelitian dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, serta studi dokumentasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran Budaya Melayu Riau di SD Negeri 010 Tanjung Beringin. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan buku teks. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal karena keterbatasan media yang sesuai dengan materi budaya lokal dan kondisi sekolah.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan mengingat istilah budaya Melayu Riau, memahami makna nilai-nilai budaya, serta menghubungkan materi budaya dengan kehidupan sehari-hari. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik peserta didik generasi digital dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas.

Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah memerlukan media pembelajaran yang sederhana, mudah digunakan, tidak memerlukan perangkat khusus, serta mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan muatan budaya lokal. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media TTS Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau dipandang relevan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat literasi budaya siswa.

2. Pengembangan Media TTS Edukatif Online Berbasis Budaya Melayu Riau

Media TTS Edukatif Online dikembangkan menggunakan platform Wordwall dalam format Crossword Puzzle. Pengembangan produk diawali dengan

penyusunan indikator literasi budaya Melayu Riau yang meliputi pengetahuan budaya, pemahaman makna budaya, sikap menghargai budaya, dan penerapan nilai budaya.

Materi yang diintegrasikan ke dalam media mencakup berbagai unsur budaya Melayu Riau seperti adat istiadat, bahasa Melayu, gurindam, zapin, musyawarah mufakat, gotong royong, santun, hormat kepada orang tua, serta nilai-nilai sosial budaya yang berkembang dalam kehidupan masyarakat Melayu. Seluruh materi disusun dalam bentuk petunjuk mendatar dan menurun yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Pengembangan media dilakukan secara bertahap mulai dari penyusunan kisi-kisi soal, perancangan tampilan media, penginputan soal ke platform Wordwall, validasi ahli, revisi produk, hingga implementasi di lapangan. Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui telepon pintar, laptop, maupun komputer dengan tampilan sederhana, menarik, dan mudah digunakan.

3. Validitas Media

Kualitas media yang dikembangkan diuji melalui validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media difokuskan pada aspek desain pembelajaran, tampilan visual, navigasi, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis media. Sementara itu, validasi ahli materi difokuskan pada ketepatan konsep budaya, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta keakuratan isi budaya Melayu Riau.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor validitas ahli media sebesar 97,50% dan validitas ahli materi sebesar 97,14%. Rata-rata keseluruhan mencapai 97,32% dengan kategori sangat valid.

Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas baik dari aspek pedagogis maupun teknologis. Validator menilai bahwa media mampu menyajikan materi budaya Melayu Riau secara akurat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Beberapa masukan yang diberikan validator antara lain penyederhanaan tampilan, penyesuaian istilah budaya, serta penambahan unsur visual pendukung untuk memperjelas informasi yang disajikan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki landasan teoritis dan empiris yang kuat sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui respon guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, efisiensi waktu, kemudahan akses, daya tarik tampilan, serta kebermanfaatan media dalam pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan skor sebesar 96,67% dengan kategori sangat praktis, sedangkan siswa memberikan skor sebesar 96,36% dengan kategori sangat praktis.

Guru menilai bahwa media mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu menjelaskan materi budaya secara lebih menarik. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan. Mereka juga merasa lebih mudah memahami istilah budaya karena materi disajikan dalam bentuk permainan yang interaktif.

Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah diterapkan dalam situasi pembelajaran nyata, termasuk pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan infrastruktur teknologi.

5. Media terhadap Literasi Budaya Melayu Riau

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest literasi budaya Melayu Riau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa sebesar 61,67 meningkat menjadi 90,82 pada posttest. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 29,15 poin setelah penggunaan media TTS Edukatif Online.

Analisis menggunakan N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,76 yang termasuk kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media memberikan peningkatan kemampuan literasi budaya yang substansial. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Peningkatan tersebut terjadi pada seluruh indikator literasi budaya. Pada aspek pengetahuan budaya, siswa menjadi lebih mampu mengenali istilah dan unsur budaya Melayu Riau. Pada aspek pemahaman makna budaya, siswa lebih memahami nilai-nilai yang terkandung dalam budaya Melayu. Pada aspek sikap menghargai budaya, siswa menunjukkan peningkatan apresiasi terhadap budaya daerahnya. Sementara pada aspek penerapan nilai budaya, siswa mulai mampu mengaitkan nilai budaya dengan perilaku sehari-hari.

Hasil tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap aspek afektif dan perilaku budaya siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TTS Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Temuan ini memperkuat teori multimedia Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, visual, dan aktivitas interaktif yang mampu mengoptimalkan proses pengolahan informasi dalam memori peserta didik.

Dari perspektif teknologi pendidikan, keberhasilan media ini juga sejalan dengan teori game-based learning yang dikemukakan oleh Prensky. Menurut teori tersebut, pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Dalam penelitian ini, unsur permainan yang terdapat pada TTS berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan media juga dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya konteks sosial dan budaya dalam proses belajar. Materi budaya yang dekat dengan kehidupan siswa memungkinkan terjadinya proses konstruksi pengetahuan yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak. Siswa tidak hanya menghafal istilah budaya, tetapi juga memahami makna serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan

hasil belajar dan karakter siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda karena mengintegrasikan budaya Melayu Riau, gamifikasi, dan teknologi digital dalam satu produk pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis melalui pendekatan Research and Development.

Selain itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal tetap dapat diterapkan secara efektif pada sekolah yang berada di wilayah pedesaan dengan keterbatasan infrastruktur teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan literasi budaya tidak harus dilakukan melalui media yang kompleks, tetapi dapat dilakukan melalui media sederhana yang dirancang sesuai kebutuhan pengguna dan karakteristik lingkungan belajar.

Dengan demikian, media TTS Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang tidak hanya mendukung transformasi digital pendidikan, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal melalui proses pendidikan formal.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media TTS Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau menggunakan platform Wordwall sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi dan revisi, implementasi, serta evaluasi produk dengan mengadaptasi model Research and Development Borg dan Gall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 97,32% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan mencapai 96,67% berdasarkan penilaian guru dan 96,36% berdasarkan penilaian siswa dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran dan mudah diterapkan oleh guru maupun siswa.

Dari aspek efektivitas, penggunaan media TTS Edukatif Online mampu meningkatkan literasi budaya Melayu Riau siswa secara signifikan. Rata-rata skor siswa meningkat dari 61,67 pada pretest menjadi 90,82 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,76 berada pada kategori tinggi, sedangkan hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan

efektif dalam meningkatkan pengetahuan budaya, pemahaman makna budaya, sikap menghargai budaya, serta penerapan nilai budaya Melayu Riau.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep integrasi budaya lokal, teknologi digital, dan gamifikasi dalam pembelajaran sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Secara praktis, media TTS Edukatif Online berbasis Budaya Melayu Riau dapat digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran budaya lokal yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya daerah melalui pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. van den. (1999). *Principles and methods of development research*. Springer.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Furwanto. (2017). Efektivitas penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45–56.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Pearson Education.
- Hirsch, E. D. (1987). *Cultural literacy: What every American needs to know*. Houghton Mifflin.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khalilullah. (2020). Pengaruh teka-teki silang terhadap kemampuan berpikir siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 88–96.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

- Plomp, T. (2013). *Educational design research: An introduction*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sababalat, R., Simanjuntak, M., & Hutabarat, J. (2021). Efektivitas media teka-teki silang online terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 120–130.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sari, D. P., & Setiawan, A. (2023). Pengaruh media visual terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 55–67.
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisno, M., & Putranto, H. (2005). *Teori-teori kebudayaan*. Kanisius.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Perubahan sosial dan pendidikan*. Rineka Cipta.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- UNESCO. (2014). *Global citizenship education: Preparing learners for the challenges of the 21st century*. UNESCO Publishing.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- Zainuddin, Z., & Perera, C. J. (2019). Exploring students' competence in using Wordwall for learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 48(1), 23–35.