

Pengembangan Media Edukasi Inklusif Berbasis Budaya Papua untuk Literasi Pesisir

Kartika Tiara Syarifuddin^{1✉}, Adi Iwan Hermawan², Khaila Feyza³, &
Ihram⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia
✉Email: kartikatiarasyarifuddin@unimudasorong.ac.id

Abstrak

Pendidikan inklusif di wilayah pesisir Papua Barat Daya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya guru terlatih, serta rendahnya literasi baca-tulis siswa dengan gaya belajar yang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Noken Pintar, sebuah media edukasi inklusif berbasis budaya Papua yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi siswa Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Plomp yang meliputi lima tahap, yaitu penelusuran awal, perancangan, realisasi, tes-evaluasi-revisi, dan implementasi. Data diperoleh melalui wawancara dengan 3 guru, observasi terhadap 28 siswa kelas III SD Yapis Doom, validasi oleh 5 ahli (bahasa, materi, dan media), serta uji coba terbatas di kelas III. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif (persentase kelayakan, kepraktisan, dan N-gain) serta deskriptif kualitatif (analisis masukan ahli dan respon pengguna). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Noken Pintar memperoleh persentase kelayakan sangat valid dari para ahli, respon siswa sebesar 92% dengan kategori sangat praktis, respon guru 87% dengan kategori praktis, serta nilai N-gain 0,46 dengan kategori sedang. Dengan demikian, Noken Pintar dinilai berhasil sebagai media edukasi inklusif berbasis budaya Papua yang kontekstual, menarik, dan relevan untuk meningkatkan literasi di wilayah pesisir

Kata kunci: Media Edukasi Inklusif; Budaya Papua; Literasi Pesisir; Noken Pintar

Abstract

Inclusive education in the coastal region of Southwest Papua still faces various obstacles, such as limited infrastructure, lack of trained teachers, and low literacy of students with unique learning styles. This research to develop Noken Pintar, a Papuan Culture-Based Inclusive Educational Media for Coastal Literacy that is valid, practical, and effective in improving literacy in Yapis Doom Elementary School. The method used is research and development (R&D) with the Plomp model which includes five stages: initial research, design, realization, test-evaluation-revision, and implementation. The results from linguists, materials, and media experts show that the average percentage of eligibility to reach the category is very valid. The student response test obtained an average score of 92% with the category very practical, while the teacher's response reached 87%. The results of the test through pretest and posttest showed an N-gain value of 0.46 which was in the medium category (0.3–0.7), so that the media was proven to be able to improve students' cognitive learning outcomes. The development of Noken Pintar is considered successful as educational medium that not only supports literacy skills, but also presents inclusive approach based on Papuan local culture more contextual, interesting, and relevant for students in coastal areas

Keywords: *Inclusive Educational Media; Papuan Culture; Coastal Literacy; Noken Pintar*

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya pemenuhan hak setiap anak untuk memperoleh pendidikan tanpa diskriminasi. Pendidikan Inklusif adalah landasan yang kokoh untuk menciptakan dunia yang lebih adil dan inklusif bagi semua individu, tak terkecuali mereka yang mungkin memiliki kebutuhan khusus dalam proses pembelajaran mereka (Phytanza, 2023). Dalam konteks pembangunan sumber daya manusia, pendidikan inklusif tidak hanya berorientasi pada pemerataan akses, tetapi juga pada peningkatan kualitas layanan pendidikan bagi peserta didik dengan beragam kebutuhan. Di Indonesia, praktik pendidikan inklusif telah mengalami perkembangan, namun implementasinya masih menghadapi berbagai kendala terutama di daerah pesisir dan wilayah 3T, termasuk Papua Barat Daya. Hambatan tersebut meliputi keterbatasan infrastruktur, kekurangan guru yang terlatih dalam penanganan anak berkebutuhan khusus, serta kondisi geografis yang menyulitkan proses pembelajaran (Arifa, 2024). Padahal, keberhasilan pendidikan inklusif menjadi salah satu indikator penting dalam pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya tujuan keempat tentang pendidikan berkualitas yang merata.

Secara nasional, data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menunjukkan bahwa jumlah sekolah yang menerima siswa dengan kebutuhan belajar beragam meningkat dari 40.164 pada Desember 2023 menjadi 44.477 sekolah pada September 2024 dengan total 146.205 siswa. Meskipun jumlahnya meningkat, kesenjangan kualitas layanan masih terjadi karena keterbatasan sarana dan prasarana serta rendahnya kapasitas guru

dalam mengelola pembelajaran inklusif (Munawir et al., 2025). United Nations Children's Fund, (2020) menambahkan bahwa 67% anak dengan hambatan belajar di Indonesia belum memperoleh akses pendidikan yang layak, disebabkan oleh kemiskinan, stigma sosial, dan ketimpangan akses. Hal ini menunjukkan bahwa kebijakan inklusif belum sepenuhnya menjamin keterjangkauan layanan pendidikan, terutama bagi anak-anak di wilayah terpinggirkan seperti Papua.

Sejumlah penelitian menyoroti persoalan serupa. Aryanti & Fathoni, (2025) mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran adaptif menjadi salah satu faktor yang menghambat implementasi pendidikan inklusif. Burhan et al., (2024) menekankan perlunya metode kreatif dan inovatif untuk menunjang pembelajaran inklusi, sementara. Dewi et al., (2025) menunjukkan bahwa sekolah-sekolah di wilayah pesisir menghadapi tantangan tambahan berupa keterbatasan sumber daya manusia dan bahan ajar. Di sisi lain, penelitian berbasis budaya lokal menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Borolla et al., (2025) misalnya, menemukan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran inklusif mampu memperkuat rasa memiliki siswa terhadap budaya mereka sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Demikian pula, Konorop, (2025) menegaskan bahwa pendidikan inklusif di Papua perlu selaras dengan dinamika budaya lokal agar lebih efektif dan relevan dengan konteks masyarakat setempat.

Dalam konteks Papua Barat Daya, persoalan literasi masih menjadi isu mendesak. Laporan nasional menunjukkan bahwa hanya 36,1% siswa kelas tiga sekolah dasar di Papua yang memiliki keterampilan literasi dasar (Hermawan et al., 2023).

Rendahnya capaian ini diperparah dengan keterbatasan bahan bacaan yang relevan serta rendahnya minat baca siswa. Masalah utama yang ditemukan dalam pembelajaran di SD Yapis Doom berkaitan dengan strategi pembelajaran guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah dengan buku teks standar. Hal ini membuat siswa kurang terlibat aktif dan motivasi belajar menurun. Sementara itu, dari sisi siswa, permasalahan yang muncul lebih banyak terkait rendahnya ketertarikan terhadap bahan ajar yang bersifat abstrak dan minim visualisasi. Padahal, siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas rendah, memiliki kecenderungan lebih mudah memahami materi melalui media visual dan kontekstual.

Dalam konteks ini, kehadiran media pembelajaran inklusif menjadi penting karena tidak hanya membantu siswa memahami materi melalui pendekatan visual, tetapi juga memperhatikan keragaman latar belakang, kemampuan, serta gaya belajar siswa. Media yang inklusif memberi ruang bagi semua siswa, termasuk yang memiliki keterbatasan tertentu, untuk tetap dapat mengakses pembelajaran secara setara.

Lebih jauh, media yang berbasis budaya lokal Papua, seperti “Noken Pintar”, memiliki relevansi yang kuat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Noken sebagai warisan budaya tak benda Papua diakui UNESCO sebagai simbol filosofi kebersamaan, keberlanjutan, dan inklusivitas. Dengan menghadirkan noken dalam bentuk media edukasi, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai budaya lokal yang mendukung terbentuknya karakter inklusif, rasa memiliki terhadap identitas daerah, serta apresiasi terhadap keberagaman. Dengan demikian, media inklusif berbasis budaya lokal berfungsi ganda: meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi sekaligus memperkuat pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya bersifat interaktif, tetapi juga berakar pada budaya lokal sebagai sarana memperkuat literasi sekaligus identitas budaya siswa.

Penelitian ini berupaya menawarkan solusi melalui pengembangan media edukasi interaktif berbasis budaya Papua dengan muatan pendidikan inklusif. Produk yang dikembangkan, yaitu Noken Pintar, dirancang untuk valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi baca tulis siswa di sekolah pesisir. Keunggulan penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam mengintegrasikan pendidikan inklusif dengan akulturasi budaya Papua, yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ilmiah baik secara teoretis, melalui pengayaan kajian tentang model pembelajaran berbasis budaya dan inklusi, maupun secara praktis, melalui penyediaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan guru dan siswa di sekolah pesisir Papua.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model Plomp yang terdiri atas lima tahap, yaitu penelusuran awal, perancangan, realisasi, tes-evaluasi-revisi, dan implementasi (Siswanto & Peni, (2023). ada tahap penelusuran awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan di SD Yapis Doom melalui wawancara dengan 3 guru kelas, observasi terhadap 28 siswa kelas III, serta studi dokumentasi kurikulum dan hasil belajar siswa untuk memetakan permasalahan literasi di kawasan pesisir. Selanjutnya, pada

tahap perancangan, disusun rancangan media “Noken Pintar” sebagai media edukasi inklusif berbasis budaya Papua untuk mendukung pembelajaran literasi. Tahap realisasi dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai desain awal yang telah disusun. Pada tahap tes, evaluasi, dan revisi, media divalidasi oleh 2 ahli bahasa, 1 ahli sastra, dan 2 praktisi pendidikan dasar. Hasil validasi tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan dan secara kualitatif melalui masukan tertulis para ahli untuk digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Terakhir, tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan “Noken Pintar” di kelas III SD Yapis Doom yang terdiri atas 28 siswa dan didampingi oleh guru kelas.

Data hasil uji coba dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media, serta teknik deskriptif kualitatif untuk menginterpretasi respon siswa dan guru terhadap nilai inklusif berbasis budaya lokal yang ditanamkan melalui penggunaan media tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahan ajar sastra terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di SD Yapis Doom.

Profil kebutuhan bahan ajar sastra di SD Yapis Doom diperoleh melalui wawancara guru kelas III.

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel 1 dengan guru, diketahui bahwa media pembelajaran baca-tulis di sekolah masih sangat terbatas, baik dari segi kelengkapan maupun variasi. Selama ini, guru hanya mengandalkan buku paket, poster literasi baca-tulis, dan papan tulis sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar. Keterbatasan variasi media tersebut sering kali membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru menuturkan bahwa media yang tersedia belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mandiri di luar kelas, sebab penggunaannya masih memerlukan bimbingan intensif dari pendidik.

Guru juga mengungkapkan kebutuhan akan media yang lebih menarik dan komprehensif. Media yang diharapkan tidak hanya menyajikan gambar yang bagus, namun mengandung unsur edukasi berbasis budaya Papua. Kehadiran media semacam ini diyakini dapat membantu siswa belajar secara lebih mandiri, kontekstual, dan menyenangkan. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Zain (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk materi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang efektif memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Tafonao, 2018). Apabila guru tidak memiliki media yang memadai, maka proses pembelajaran akan terhambat dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Tabel 1. Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas III

No	Indikator	Hasil Wawancara
1	Ketersediaan media pembelajaran	Media Pembelajaran yang tersedia tidak banyak seperti hanya buku materi yang dibagikan oleh dinas pendidikan

No	Indikator	Hasil Wawancara
2	Intensitas penggunaan media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan sehari-hari mengandalkan buku paket, dan papan tulis.
3	Permasalahan mengenai media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan peserta didik masih terbatas pada buku Bahasa Indonesia yang dibagikan oleh Dinas Pendidikan Kota Sorong. Materi yang disajikan cenderung bersifat tekstual dan kaku, sehingga kurang memberikan variasi dalam proses belajar. Kondisi ini membuat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, keterbatasan konten yang memuat nilai inklusif juga menjadi salah satu kendala utama dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah.
4	Elemen yang diinginkan sebagai kelengkapan media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya berisi gambar menarik, nilai inklusif dan mengaitkan unsur budaya setempat
5	Saran pengembangan media pembelajaran	Media pembelajaran yang cocok digunakan di sekolah pesisir seperti ini adalah media pembelajaran yang bermuatan budaya papua, selain mereka mengenal budayanya mereka juga terasa lebih familiar dengan muatan materi yang diajarkan.

Tabel 2. Indikator Penelitian

No	Indikator	Skor	Rata-rata Presentase	Kategori Kebutuhan
1	Media dilengkapi gambar edukatif yang sesuai dengan materi	87%		
2	Media pembelajaran bermuatan nilai-nilai inklusif	77%		Sangat Membutuhkan
3	Media pembelajaran disajikan dengan animasi gambar yang menarik	87%	84%	
4	Media pembelajaran dilengkapi fitur pendukung pembelajaran (seperti LKPD)	77%		
5	Media mengintegrasikan kontekstual berbasis budaya papua	92%		
Jumlah				100%

Hasil analisis pada tabel 2 menunjukkan **sangat membutuhkan**. Indikator tertinggi rata-rata persentase **84%** dengan kategori adalah **integrasi budaya Papua (92%)**, yang

menegaskan pentingnya muatan lokal dalam media pembelajaran. Aspek visual seperti **gambar edukatif** dan **animasi menarik** juga tinggi (87%), menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dengan media yang bersifat visual.

Sementara itu, hasil tabel 3 indikator media pembelajaran inklusif dan fitur pendukung memperoleh skor 77% (kategori

membutuhkan), yang tetap menunjukkan urgensi pengembangan media dengan aspek kreativitas dan kemandirian belajar. Secara keseluruhan, hasil ini mengonfirmasi bahwa media edukasi inklusif berbasis budaya Papua sangat diperlukan untuk meningkatkan literasi sekaligus memperkuat identitas budaya siswa pesisir.

Tabel 3. Hasil observasi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1	Situasi pelaksanaan pembelajaran di kelas	Peserta didik menunjukkan antusiasme pada awal pembelajaran. Namun, di pertengahan kegiatan suasana kelas mulai kurang kondusif. Guru beberapa kali harus mengingatkan dan mengarahkan kembali perhatian peserta didik..
2	Media pembelajaran yang digunakan	Guru hanya memanfaatkan buku paket Bahasa Indonesia pada materi baca-tulis serta memberikan tugas di akhir pembelajaran.
3	Catatan Temuan saat pembelajaran	Peserta didik terlihat kurang nyaman dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan. Kurangnya variasi media membuat pembelajaran menjadi monoton.

Hasil observasi pada tabel 3 di kelas III SD Yapis Doom menunjukkan bahwa peserta didik tampak antusias pada awal pembelajaran, namun di pertengahan kegiatan suasana mulai kurang kondusif sehingga guru beberapa kali harus mengingatkan dan memusatkan kembali perhatian mereka. Pada kegiatan inti guru lebih banyak menggunakan metode penugasan, sedangkan pada kegiatan penutup peserta didik diarahkan membuat rangkuman dan diberikan beban tugas tambahan. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket guru untuk mata pelajaran baca-tulis serta tugas di akhir pembelajaran, tanpa adanya

variasi media lain yang menunjang proses belajar. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang nyaman dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Nuzulia & Arsanti, (2022) serta Hermawan et al. (2023) yang menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran yang kontekstual, misalnya dengan menambahkan gambar-gambar alam dan budaya Papua serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami agar lebih sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Dokumentasi

No	Aspek yang didokumentasikan	Dokumentasi
1	Kondisi Kelas	
2	Sarana dan Prasarana	

Hasil dokumentasi pada tabel 4 yang dilakukan peneliti untuk melihat kondisi fisik kelas serta sarana dan prasarana penunjang pembelajaran literasi di SD Yapis Doom menunjukkan bahwa aspek yang diamati meliputi kondisi kelas dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru. Berdasarkan hasil dokumentasi, tampak bahwa beberapa kelas belum memiliki alat bantu pembelajaran seperti LCD proyektor, bahan bacaan peserta didik yang masih terbatas dan kurang bervariasi, serta buku pegangan siswa yang jumlahnya tidak mencukupi. Kondisi ini menegaskan pentingnya pengembangan media edukasi inklusif berbasis budaya papua sebagai

alternatif media pembelajaran yang tidak hanya mendukung keterampilan literasi baca-tulis peserta didik, tetapi juga menghadirkan nuansa budaya lokal Papua agar pembelajaran menjadi lebih menarik, inklusif, dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan penjelasan Wibowo (2021) bahwa integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam bahan ajar dan media pembelajaran adalah kunci untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi siswa, khususnya di daerah yang kaya akan keberagaman seperti Papua.

Perancangan Media Edukasi Inklusif Berbasis Budaya Papua untuk Literasi Pesisir

Pada fase ini, kegiatan yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran. Rancangan dikembangkan dengan mengacu pada standar pengembangan sesuai Kurikulum Merdeka serta hasil analisis pada fase penelitian pendahuluan. Selanjutnya, media pembelajaran yang dihasilkan diuji kelayakannya oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran

Rancangan Media Edukasi Inklusif



Gambar 1. Media Edukasi Inklusif Berbasis Budaya Papua

Rancangan awal ini dibuat dengan mengandopsi beberapa aplikasi seperti Canva, Adobe Illustrator, dan referensi dari Pinterest. Warna yang dipilih adalah warna-warna cerah dan kontras yang mudah dikenali oleh anak-anak di wilayah pesisir. Media edukasi ini mengusung tema Inklusif Berbasis Budaya Papua, sehingga setiap elemen visual dirancang agar merepresentasikan kekayaan budaya lokal serta mudah dipahami oleh peserta didik dengan berbagai latar belakang.

Pada bagian gambar 1, ditampilkan ilustrasi rumah adat Honai sebagai salah satu ikon budaya Papua yang sederhana namun sarat makna. Visualisasi ini dipadukan dengan huruf dan kata sederhana untuk mendukung literasi awal anak-anak pesisir. Ornamen khas Papua juga disertakan pada sisi gambar agar memberikan nuansa kearifan lokal.

Rancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengenalan huruf dan kosakata, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran literasi berbasis budaya. Di dalamnya mencakup rancangan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi, penilaian, serta lembar kerja peserta didik. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu meningkatkan minat literasi anak-anak pesisir melalui pendekatan inklusif yang menghargai keberagaman budaya Papua

Validasi Ahli

Proses validasi merupakan tahap penting untuk memastikan bahwa Media Edukasi Inklusif Berbasis Budaya Papua untuk Literasi Pesisir benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua dosen Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang ahli di bidang pendidikan bahasa dan budaya, serta seorang kepala sekolah dasar yang memiliki pengalaman praktis dalam pengelolaan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Keterlibatan ahli akademik dan praktisi sekolah dasar memberikan keseimbangan antara aspek teoritis dan praktis, sehingga hasil penilaian lebih komprehensif. Instrumen validasi mencakup empat aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafikan. Hasil penilaian para validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum, mudah dipahami oleh peserta didik, disajikan dengan menarik, dan memiliki kualitas grafis yang mendukung

keterbacaan. Meskipun demikian, validator juga memberikan sejumlah catatan perbaikan untuk penyempurnaan, seperti penyesuaian bahasa agar lebih komunikatif dan penambahan ilustrasi berbasis budaya lokal yang lebih variatif.

Dengan adanya masukan tersebut, dilakukan revisi terhadap media hingga memenuhi kriteria kelayakan secara menyeluruh. Hal ini menegaskan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran literasi di wilayah pesisir Papua, serta mendukung prinsip pendidikan inklusif

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang didokumentasikan	Rerata skor	Kategori
1	Lugas	83%	Valid
2	Komunikatif	87%	Sangat Valid
3	Logis	75%	Valid
4	Kesesuaian perkembangan	100%	Sangat valid
5	Kesesuaian Bahasa	100%	Sangat Valid
Rata-Rata Presentase		89%	Sangat Valid

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan di tiap butir indikator pada angket validasi ahli bahasa nomor 6 menunjukkan aspek lugas sebesar 83 %, aspek komunikatif 87%, dialogis dan inetraktif sebesar 75%, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik 100%, serta kesesuaian bahasa sebesar 100% dengan nilai rata-rata persentase hasil skor 89% menunjukkan media pembelajaran ini sangat valid pada aspek bahasa.

Tabel 7. Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang didokumentasikan	Rerata skor	Kategori
1	Format pembelajaran	94%	Valid
2	Isi materi	100%	Sangat Valid
3	Kelayakan Isi	95%	Valid
Rata-Rata Presentase		89%	Sangat Valid

Berdasarkan analisis tiap indikator pada angket validasi nomor 7 ahli materi, diperoleh hasil bahwa aspek kelayakan format pembelajaran, ketepatan isi, dan kelayakan materi mencapai persentase **96%**. Capaian ini menunjukkan bahwa media edukasi termasuk dalam kategori **sangat valid**, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dengan tetap memperhatikan saran perbaikan dari validator untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Tabel 8. Validasi ahli media

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Aspek Umum	94%	Sangat Valid
2	Aspek Kelayakan Isi	100%	Sangat Valid
3	Aspek pendukung	95%	Sangat Valid
Rata-Rata Persentase		89%	Sangat Valid

Berdasarkan analisis tiap indikator pada angket validasi ahli media, diperoleh hasil bahwa aspek umum, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafikan mencapai persentase 95%. Capaian ini menunjukkan bahwa media edukasi literasi berbasis budaya Papua termasuk kategori **sangat valid**, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dengan tetap memperhatikan masukan untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Analisis data respon

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba Media Edukasi Inklusif Berbasis Budaya

Papua untuk Literasi Pesisir untuk mengetahui respon peserta didik melalui angket respon siswa. Angket ini menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian 1 untuk “sangat tidak valid” hingga 4 untuk “sangat valid”. Terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu tampilan media dan manfaat media, dengan total 9 butir pertanyaan. Uji coba implementasi media edukasi dilaksanakan pada 12 siswa kelas III SD Yapis Doom. Hasil analisis respon siswa terhadap media edukasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Angket Respon peserta didik

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan	90%	Sangat Valid
2	Manfaat Media	93%	Sangat Valid
Rata-Rata Persentase		92%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada Tabel 9, diperoleh penilaian keseluruhan dari dua aspek dengan persentase sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa Media Edukasi Inklusif Berbasis Budaya Papua untuk Literasi Pesisir termasuk dalam kriteria sangat valid. Aspek dengan nilai persentase tertinggi adalah manfaat media dengan capaian sebesar 93%, sedangkan rata-rata persentase skor keseluruhan mencapai 92% yang dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran

Tabel 10. Angket Respon Guru

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan	83%	Sangat Valid
2	Manfaat Media	90%	Sangat Valid
Rata-Rata Persentase		87%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis respon guru pada Tabel 10, diperoleh penilaian keseluruhan dari dua aspek dengan persentase sebesar 83%, yang menunjukkan bahwa Media Edukasi Inklusif Berbasis Budaya Papua untuk Literasi Pesisir termasuk dalam kriteria sangat valid. Aspek dengan persentase tertinggi adalah manfaat media dengan capaian sebesar 90%, sedangkan rata-rata persentase skor keseluruhan mencapai 87% yang dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji Coba Bahan Ajar Literasi Sastra Bermuatan Budaya Papua

Hasil belajar kognitif mahasiswa diukur menggunakan pretest dan post tes berupa soal. Analisis data yang digunakan adalah n-gain. Rerata nilai hasil belajar mahasiswa disajikan pada tabel berikut

Tabel 11. Rerata hasil pretest peserta didik

	Rerata Interpretasi N-Gain	Rerata Skor
Pretest	83%	
Posttest	90%	
N-gain	0,4%	Sedang

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai gain score hasil belajar kognitif siswa sebesar **0,46**, yang berada pada kategori **sedang** (rentang 0,3–0,7). Keefektifan media literasi sastra bermuatan budaya Papua diuji melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata, gain, dan N-gain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa meskipun masih dalam kategori sedang. Temuan ini sejalan dengan Anggraini et al., (2022) dan Hasjim et al., (2023) yang menegaskan bahwa literasi sastra berbasis budaya Papua berdampak positif terhadap pembelajaran.

Efektivitas ini tercermin dari pengalaman belajar siswa yang lebih menarik, menyenangkan, sekaligus membantu mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan pendanaan dari **BIMA Kemendikbud**, sehingga penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas support yang telah diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan **Media Edukasi Inklusif Berbasis Budaya Papua untuk Literasi Pesisir** layak digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar, khususnya di SD Yapis Doom. Kelayakan media ini diperoleh dari hasil uji validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon guru. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan media bidak baca terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I, dengan skor **N-gain sebesar 0,4** yang termasuk dalam kategori **sedang** (rentang 0,3–0,7).

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, D., Ariesta, R., & Trianto, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Sastra Cerita Rakyat Nusantara Berbasis Reader Respons. *Diksa : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 126–136. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Aryanti, F. D., & Fathoni, A. (2025). Implementasi Pembelajaran yang Akomodatif Bagi Peserta Didik : Dampak Implementasi Inklusi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 633–646.
- Borolla, F. V., Lony, B., Victory, V., Latupeirissa, L. N., & Masi, T. K. (2025). Peran Kearifan Lokal Masyarakat Kepulauan Terhadap Pendidikan Multikultural : Sebuah Kajian Literatur The Role Of Local Wisdom Of Island Communities On Multicultural Education : A Literature Review menciptakan keadilan dan kesetaraan dalam sistem pendidik. *Uniku Journal*, 12, 1–10.
- Burhan, A., Untari, S., & Burhan, A. (2024). *Esensi Pendidikan Inspiratif MEMBANGUN*. 7(2), 53–68.
- Dewi, M. P., Riani S, N. W. L., & Mustari, M. (2025). Inovasi Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mengatasi Tantangan Pendidikan di SDN 8 Buwun Mas: Studi Kasus di Daerah Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 218–223. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2922>
- Hasjim, M., Thaba, A., Devi S, S., Jerniati, J., Aminah, A., Hastianah, H., Ratnawati, R., Musayyedah, M., Aminah, A., Yulianti, A. I., & Syamsurijal, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Sastra Anak dan Pendidikan Karakter Untuk Sekolah Dasar. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v8i1.4315>
- Hermawan, A. I., Simatupang, E., & Syauta, M. (2023). Bidak Baca: Media Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 322–329. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1420>
- Konorop, S. Y. (2025). Tantangan dan Perkembangan Otonomi Khusus dalam Peningkatan Pendidikan Dasar di Papua Selatan. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 1560–1572. <https://doi.org/10.63822/0j8xkv05>

- Munawir, M., Septya, N. M., Amalia, R., & Muallifa, Z. (2025). Tantangan dan Strategi Guru Profesional dalam Menangani Keberagaman Siswa di Pendidikan Inklusif. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 275–283. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.858>
- Nuzulia, H., & Arsanti, M. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Manfaat dari Adanya Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 372–385. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1332>
- Siswanto, D. H., & Peni, N. R. M. (2023). Publication Trend on the Plomp Development Model in Mathematics Education. *Association of Researcher of Skills and Vocational Training Malaysia*, 3(2), 71–80. <https://www.arsvot.org/All>
- Phytanza, D. T. (2023). *Pendidikan Inklusif: Konsep, Implementasi, dan Tujuan*. Batam: CV.Rey Media Grafika.
- United Nations Children’s Fund (UNICEF). (2020). Situasi Anak di Indonesia - Tren, peluang, dan Tantangan dalam Memenuhi Hak-Hak Anak. *Unicef Indonesia*, 8–38.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wibowo, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Daerah 3T. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145-158.