

# MOMODI: MOBILE MODUL BERMUATAN KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPTIF BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V (STUDI ANALISIS KEBUTUHAN DAN DESAIN)

Muhammad Noor Alfiandi<sup>1</sup>, Erik Aditia Ismaya<sup>2</sup>, Muhammad Noor Ahsin<sup>3</sup>, Rani Setiawaty<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: [202403028@std.umk.ac.id](mailto:202403028@std.umk.ac.id)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i1.1286>

## Section Info

### Article history:

Submitted: 13 January 2026  
Final Revised: 24 January 2026  
Accepted: 10 February 2026  
Published: 24 February 2026

### Keywords:

Descriptive Text,  
Mobile Module,  
Local Wisdom Of Kudus,  
Needs Analysis,  
Design



## ABSTRACT

*This study aims to analyze the needs and design the development of a mobile descriptive text module based on local wisdom in Kudus for Indonesian language learning at SD 2 Kesambi. Data were collected through interviews with fifth-grade teachers and questionnaires administered to 28 students. The results showed that the learning media used were still limited to textbooks, blackboards, and simple pictures, making learning less interesting and unable to help students determine objects for description, choose diction, and understand text structure coherently. Teachers stated the need for interactive mobile-based digital media that display Kudus cultural objects to make learning more contextual and motivate students. The questionnaire data reinforced this need, with 71.43% of students still having difficulty understanding descriptive texts, 78.57% easily bored with textbooks, and 96.43% very interested in using mobile media, while local cultural knowledge was only 42.86%. Based on these findings, this study produced a preliminary design for the MOMODI mobile module, which includes learning objectives, concept maps, text and video materials, examples of local cultural descriptions, interactive exercises, and gamification, designed using Canva, Heyzine, and APPSGEYSER.*

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan dan mendesain pengembangan mobile modul teks deskriptif berbasis kearifan lokal Kudus pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 2 Kesambi. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas V dan kuesioner kepada 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, papan tulis, dan gambar sederhana sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum mampu membantu siswa dalam menentukan objek deskripsi, memilih diksi, serta memahami struktur teks secara runtut. Guru menyatakan perlunya media digital interaktif berbasis mobile yang menampilkan objek budaya Kudus agar pembelajaran lebih kontekstual dan memotivasi siswa. Data kuesioner menguatkan kebutuhan tersebut, di mana 71,43% siswa masih kesulitan memahami teks deskriptif, 78,57% mudah bosan dengan buku teks, dan 96,43% sangat tertarik menggunakan media mobile, sementara pengetahuan budaya lokal hanya 42,86%. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menghasilkan desain awal mobile modul MOMODI yang memuat tujuan pembelajaran, peta konsep, materi teks dan video, contoh deskripsi budaya lokal, latihan interaktif, dan gamifikasi, yang dirancang menggunakan Canva, Heyzine, dan APPSGEYSER.*

**Kata kunci:** teks deskriptif, mobile modul, kearifan lokal Kudus, analisis kebutuhan, desain

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar berperan penting dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, salah satunya melalui keterampilan menulis teks deskriptif. Teks deskriptif merupakan menyampaikan gambaran suatu objek dengan detail dan runtut. Keterampilan menyusun teks deskripsi secara tertulis menuntut siswa mampu menyampaikan gagasan yang dimiliki terhadap tema yang diamati ke dalam bentuk tulisan deskripsi sehingga daya pikir dalam mendeskripsikan suatu objek siswa dapat berkembang (Agustiani & Nurhayanti, 2021; Annuriza et al., 2025; Suryani, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di SD 2 Kesambi pada bulan Agustus 2025 diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, memilih kata yang tepat, dan mendeskripsikan objek secara menarik dan runtut. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru, yang masih didominasi buku teks juga menjadi penyebab pembelajaran belum berjalan secara maksimal sehingga pembelajaran cenderung kurang kontekstual dan membuat siswa kurang lebih sekitar 78,57% merasa cepat bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Sejalan dengan pendapat (Wijaya et al., 2025) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media lain sebenarnya pernah digunakan guru seperti video pembelajaran, akan tetapi video tersebut tidak menuntut aktivitas siswa secara optimal. Untuk menuntut aktivitas siswa seharusnya penggunaan media interaktif sangat diperlukan karena dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Matondang & Sitompu, 2020).

Idealnya, pembelajaran teks deskriptif harus berbasis objek autentik, atau dekat dengan kehidupan siswa, dan memberikan pengalaman nyata dalam mengamati sesuatu yang akan dideskripsikan. Hal ini sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar, di mana pembelajaran harus kontekstual dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengaitkan materi dengan lingkungannya (Suhermi et al., 2025). Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif sesuai kebutuhan siswa abad 21.

Berdasarkan realitas di lapangan, siswa saat ini sangat akrab dengan penggunaan *smartphone*, sehingga pemanfaatannya dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang relevan dan efektif. Relevan dengan penelitian sebelumnya Prodyanatasari (2025) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* pada siswa sekolah dasar berkorelasi positif dengan minat belajar. Media digital berbasis *mobile* dinilai mampu meningkatkan minat belajar dan memberikan kemudahan akses belajar kapan saja dan di mana saja (Indrakusuma, 2023; Sari et al., 2023).

Dari sisi konten pembelajaran, penting pula menghadirkan muatan kearifan lokal agar siswa lebih tertarik dan merasa dekat dengan objek yang dideskripsikan. Secara umum, kearifan lokal dapat dipahami sebagai cara pandang, pengetahuan, dan berbagai strategi hidup yang tercermin dalam tindakan masyarakat setempat untuk merespons beragam persoalan dalam upaya memenuhi kebutuhan mereka. Kearifan lokal juga merujuk pada bentuk-bentuk kebijakan berbasis nilai-nilai kebaikan yang diyakini, dipraktikkan, serta dipertahankan keberadaannya secara turun-temurun oleh suatu komunitas dalam ruang sosial atau wilayah tertentu tempat mereka tinggal (Askodrina, 2021; Hatima, 2025; Rummar, 2022).

Di Kabupaten Kudus memiliki banyak kearifan lokal, seperti Menara Kudus, Jenang Kudus, Batik Kudus, serta tradisi Dandangan yang dapat menjadi sumber belajar berbasis budaya daerah untuk memperkuat kecintaan siswa terhadap identitas lokalnya. Dengan

mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam bahan ajar, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan siswa sehingga mempermudah proses pemahaman dan internalisasi materi (Harahap, 2025; Neken et al., 2025). Selain itu, memperkuat identitas dan karakter siswa (Apriliana et al., 2025; Hatima, 2025; Pratama et al., 2025; Setiawaty et al., 2025).

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar yang berbasis kearifan lokal. Seperti penelitian (Bua et al., 2023); (Halisa et al., 2025); (Alfiah et al., 2024). Beberapa penelitian tersebut memiliki kesamaan yakni pengembangan bahan ajar teks deskripsi. Perbedaannya terletak pada muatan kearifan lokal dan media yang dikembangkan. Novelty pada penelitian ini terletak pada pengembangan mobile modul teks deskripsi yang menggunakan muatan kearifan lokal Kudus.

Namun, belum terdapat penelitian yang spesifik mengembangkan mobile modul materi teks deskriptif yang memuat kearifan lokal Kudus. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam integrasi teknologi mobile dengan budaya lokal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat Sekolah Dasar, serta didasarkan pada analisis kebutuhan untuk memastikan media yang dikembangkan tepat sasaran sesuai karakteristik siswa.

Urgensi penelitian ini adalah memberikan solusi berupa pengembangan mobile modul bermuatan kearifan lokal Kudus untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa secara interaktif dan kontekstual. Solusi ini diperlukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengembangkan ide, memilih diksi yang tepat, serta menyusun deskripsi secara runtut, sekaligus memperkuat literasi dan identitas budaya siswa melalui pembelajaran yang relevan dengan kehidupan mereka. Selain itu, juga untuk menjawab permasalahan bahwa sekitar 78,57% siswa merasa cepat bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan buku teks.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini perlu dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan mendesain pengembangan mobile modul teks deskriptif bermuatan kearifan lokal Kudus bagi siswa kelas V SD 2 Kesambi. Diharapkan media yang dikembangkan nantinya dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan mampu meningkatkan kemampuan literasi deskriptif siswa sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah. Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan; (2) mendesain media pembelajaran mobile modul yang bermuatan kearifan lokal Kudus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (Branch, 2009), namun hanya berfokus pada dua tahap awal yaitu Analysis dan Design. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kesesuaiannya untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis dan sesuai kebutuhan pengguna, terutama dalam konteks pengembangan *mobile modul* bermuatan kearifan lokal. Tahap Analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, permasalahan yang muncul selama kegiatan belajar teks deskriptif, serta ketersediaan media pembelajaran yang digunakan di SD 2 Kesambi. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas V dan seorang guru Bahasa Indonesia yang dipilih secara purposive karena memiliki relevansi langsung dengan pembelajaran teks deskriptif. Tahap ini sangat penting sebagai dasar dalam menentukan struktur, fitur, dan konten yang perlu dimuat dalam mobile modul

berbasis kearifan lokal Kudus.

Proses pengumpulan data pada tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memperoleh gambaran lengkap mengenai kebutuhan siswa dan guru. Observasi digunakan untuk melihat kondisi pembelajaran aktual, pola kegiatan guru dan siswa, serta penggunaan media yang cenderung masih konvensional. Wawancara semi-terstruktur dengan guru dilakukan untuk menggali kebutuhan media, hambatan pembelajaran, serta persepsi guru terhadap pentingnya muatan kearifan lokal dalam materi teks deskriptif. Sementara itu, kuesioner diberikan kepada 28 siswa untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar menggunakan buku, minat terhadap media digital, pengetahuan tentang budaya lokal Kudus, serta kebiasaan mereka menggunakan smartphone. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner siswa yang disusun berdasarkan indikator analisis kebutuhan dalam model ADDIE.

Berdasarkan hasil tahap analisis tersebut, penelitian dilanjutkan pada tahap *Design*, yaitu merancang desain awal mobile modul teks deskriptif bermuatan kearifan lokal Kudus. Pada tahap ini, peneliti menyusun tujuan pembelajaran, peta kompetensi, alur materi, serta struktur penyajian konten yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain modul mencakup pemilihan objek budaya lokal yang relevan, seperti Menara Kudus, Jenang Kudus, Batik Kudus, dan tradisi Dandangan sebagai bahan utama dalam penyusunan contoh teks deskriptif. Selain itu, peneliti merancang tampilan antarmuka, storyboard, navigasi menu, serta fitur utama yang meliputi materi, contoh deskripsi budaya lokal, latihan interaktif, dan evaluasi. Tahap desain ini menjadi fondasi untuk pengembangan produk pada tahap berikutnya, meskipun penelitian ini berhenti pada rancangan dan belum memasuki tahap *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Analisis Kebutuhan MOMODI (*Mobile Modul Teks Deskriptif Bermuatan Kearifan Lokal Kudus*)

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V serta penyebaran kuesioner kepada 28 siswa SD 2 Kesambi, Kabupaten Kudus sebagai dasar analisis kebutuhan pengembangan mobile modul teks deskriptif bermuatan kearifan lokal Kudus pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V SD 2 Kesambi menunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Wawancara Guru Kelas V SD 2 Kesambi**

No	Instrumen Pertanyaan	Jawaban Guru	Makna/Pembahasan
1	Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks deskriptif?	Buku teks, papan tulis, gambar sederhana, video pembelajaran	Media masih terbatas sehingga kurang menarik
2	Apakah media yang digunakan sudah memadai dalam mendukung proses pembelajaran?	Belum memadai, kurang variatif	Perlu media interaktif berbasis digital
3	Bagaimana respon siswa saat pembelajaran dengan media dan tanpa media?	Siswa kurang antusias, pasif	Pembelajaran belum merangsang motivasi siswa

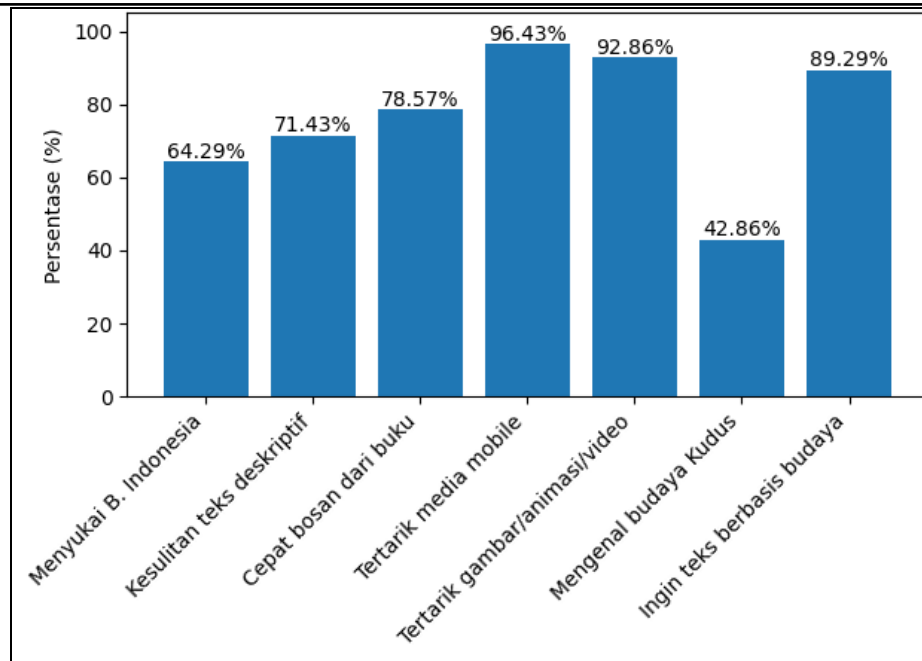
4	Hambatan apa yang dirasakan dalam pembelajaran teks deskriptif?	Siswa kesulitan menentukan objek & diksi	Diperlukan objek visual nyata untuk diamati
5	Media seperti apa yang dibutuhkan untuk membantu siswa memahami teks deskriptif berbasis kearifan lokal?	Media digital dengan tampilan objek nyata budaya Kudus	Solusi: mobile modul bermuatan kearifan lokal
6	Apakah guru mengetahui tentang media pembelajaran berbasis mobile?	Ya, tetapi belum mampu mengembangkan	Guru membutuhkan media yang siap digunakan
7	Apakah setuju jika dikembangkan mobile modul bermuatan kearifan lokal Kudus?	Setuju dan sangat membutuhkan	Pengembangan media ini urgent dilakukan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas V SD 2 Kesambi, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku teks, papan tulis, gambar sederhana, dan sesekali video pembelajaran. Keterbatasan variasi media tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara optimal, terutama dalam memahami teks deskriptif yang membutuhkan visualisasi objek. Guru menyampaikan bahwa media yang tersedia belum memadai dan tidak cukup variatif untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia secara kreatif. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Guru juga menjelaskan bahwa respon siswa selama pembelajaran masih kurang antusias, baik ketika menggunakan media sederhana maupun saat tidak menggunakan media sama sekali. Siswa cenderung pasif, dan aktivitas belajar belum menunjukkan adanya motivasi yang kuat untuk memahami materi. Salah satu hambatan utama yang dialami siswa adalah kesulitan dalam menentukan objek yang akan dideskripsikan serta memilih diksi yang tepat. Guru menegaskan bahwa siswa membutuhkan objek visual yang nyata dan dekat dengan kehidupan mereka agar lebih mudah mengamati, membedakan ciri khusus, dan mendeskripsikan suatu objek secara runtut. Dengan demikian, hambatan ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang dapat menghadirkan objek autentik sebagai acuan dalam menyusun teks deskriptif.

Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan bahwa media yang ideal untuk membantu siswa memahami teks deskriptif berbasis kearifan lokal adalah media digital yang menampilkan objek nyata budaya Kudus, seperti Menara Kudus, Jenang Kudus, Batik Kudus, dan tradisi Dandangan. Didukung dengan hasil wawancara guru bahwa adanya media pembelajaran berbasis mobile, namun belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan sendiri. Oleh karena itu, guru sangat mendukung dan merasa membutuhkan pengembangan *mobile modul* bermuatan kearifan lokal Kudus sebagai solusi pembelajaran. Guru menegaskan bahwa pengembangan media ini merupakan kebutuhan yang mendesak, karena dapat membantu siswa belajar secara lebih interaktif, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya lokal sekaligus materi teks deskriptif.

Selanjutnya, berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada siswa di SD 2 Kesambi Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan, tingkat pemahaman materi, tingkat kejenuhan, dan tingkat minat terhadap media digital sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Analisis Kuisisioner terhadap Kebutuhan Siswa Kelas V

Berdasarkan data kuesioner dari 28 siswa yang tersaji pada gambar 1 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 64,29% siswa menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia, namun 71,43% siswa mengaku kesulitan menulis teks deskriptif, dan 78,57% siswa mengaku mudah bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan buku teks. Selain itu, 96,43% siswa tertarik menggunakan media mobile, dan 92,86% siswa menginginkan media yang dilengkapi gambar, animasi atau video. Angka tersebut menggambarkan tingginya antusiasme siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi digital. Namun, pengetahuan siswa mengenai budaya Kudus masih rendah, yaitu hanya 42,86% dan sebanyak 89,29% siswa ingin belajar teks deskriptif berbasis budaya Kudus. Mayoritas siswa antusias terhadap pembelajaran berbasis *mobile* dan membutuhkan media visual untuk membantu memahami objek deskripsi. Namun wawasan budaya Kudus masih terbatas, sehingga konten budaya lokal sangat diperlukan untuk memperkuat literasi budaya siswa.



## 2. Tahap Desain MOMODI (Mobile Modul Teks Deskriptif Berbasis Kearifan Lokal Kudus)

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis, langkah berikutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini, produk dirancang untuk mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal Kudus ke dalam materi teks deskripsi bagi siswa kelas V sesuai fokus penelitian. Proses perancangan dilakukan setelah peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, termasuk keterbatasan media yang kontekstual dan kurangnya sumber belajar digital yang menampilkan budaya lokal.

Perancangan modul mobile dimulai dengan penyusunan draf konten menggunakan aplikasi pengolah dokumen digital, yang mencakup pengumpulan materi pembelajaran, pemilihan teks dan contoh deskripsi yang relevan, serta kurasi gambar, ikon budaya, dan video tentang kearifan lokal Kudus seperti Menara Kudus, Lentog Kudus, Asal Usul Kota Kudus, Sunan Muria, tradisi Bulusan, dan tradisi Dandangan. Selanjutnya, ditentukan tata letak (layout) dan dibuat storyboard sebagai panduan sistematis dalam pengembangan

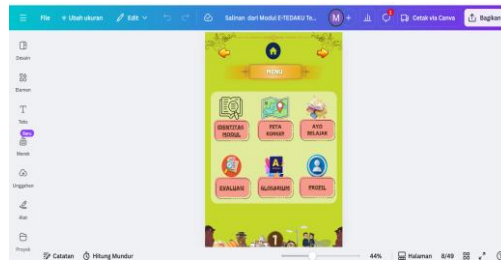
mobile modul sehingga produk yang dihasilkan memiliki alur penyajian yang runtut, menarik, dan mudah diakses pada perangkat gawai. Adapun beberapa aplikasi yang digunakan untuk membuat mobile modul yakni aplikasi Canva untuk mendesain modul, aplikasi *Heyzine* untuk mendigitalisasi modul, dan aplikasi *APPSGEYSER* untuk menconvert modul digital menjadi mobile modul yang berbasis android. Berikut adalah desain mobile modul yang telah dibuat.

**Tabel 2. Kerangka Desain Mobile Modul**

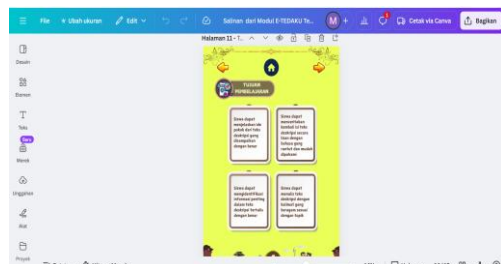
Isi Komponen Desain Produk	Desain Mobile Modul	Keterangan
Judul Modul Mobile	 <p>Gambar 2. Judul Mobile Modul</p>	Judul Modul ini adalah MOMODI ( <i>Mobile Modul Teks Deskripsi Berbasis Kearifan Lokal</i> )
Cover dan Layout	 <p>Gambar 3. Halaman Cover</p>	Cover dan tampilan antarmuka ( <i>interface</i> ) modul dirancang menggunakan Canva/Figma dengan ukuran layar <i>mobile</i> (portrait), serta menampilkan ikon budaya Kudus (Menara Kudus, Masjid, Rumah Joglo Kudus, dan Baju Adat Kudus).
Bagian Pendahuluan	 <p>Gambar 4. Halaman Informasi Penulis</p>  <p>Gambar 5. Halaman Petunjuk</p>	Memuat halaman pembuka modul yang terdiri dari: (1) judul modul, (2) informasi penulis, (3) kata pengantar, (4) daftar isi, (5) menu ikon navigasi, (6) petunjuk penggunaan, (7) pengenalan isi mobile modul, (8) tujuan pembelajaran, (9) indikator pembelajaran, dan (10) pengenalan peta konsep materi.



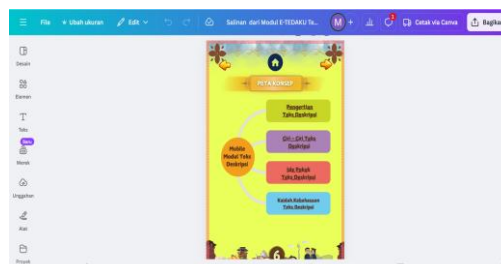
Gambar 6. Halaman Pengenalan Isi Mobile Modul



Gambar 7. Halaman Menu

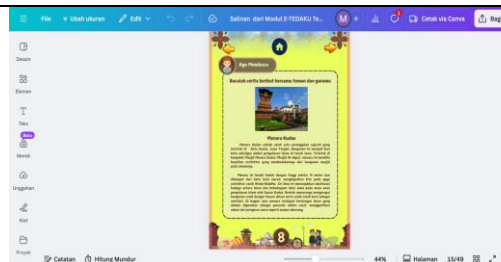


Gambar 8. Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 9. Halaman Peta Konsep Materi

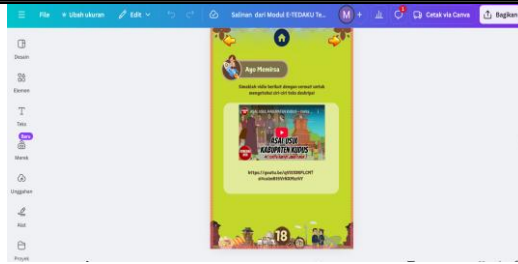
**Bagian Isi /  
Aktivitas  
Pembelajaran**



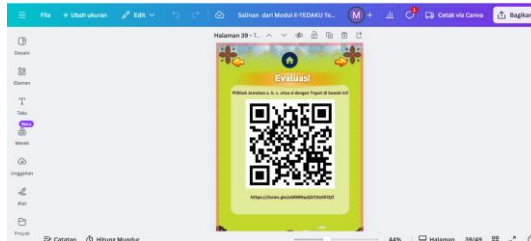
Gambar 10. Materi Teks Deskripsi

Berisi halaman utama pembelajaran yang meliputi aktivitas: (1) membaca teks deskripsi budaya lokal, (2) mengenal kosakata baru, (3) mengamati gambar/objek budaya Kudus, (4) mendeskripsikan objek, (5) latihan interaktif, (6)

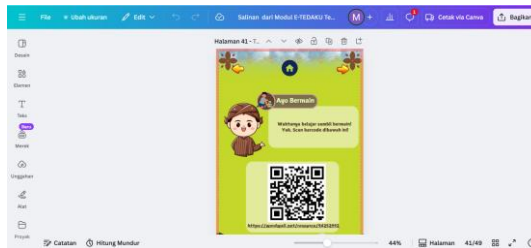




Gambar 11. Materi Video Teks Deskripsi



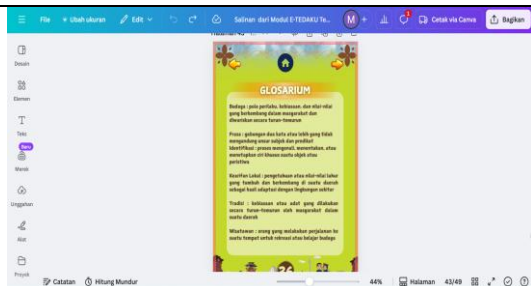
Gambar 12. Evaluasi Berbasis interaktif



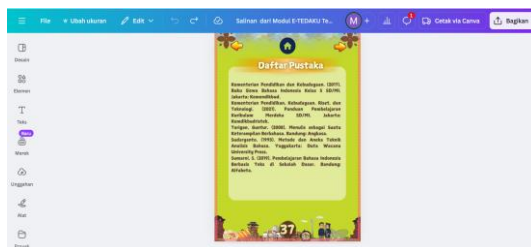
Gambar 13. Latihan berbasis Gamifikasi

permainan literasi (*interactive quiz*), (7) proyek mini menulis deskripsi, dan (8) penemuan nilai budaya lokal.

Bagian Akhir / Penutup



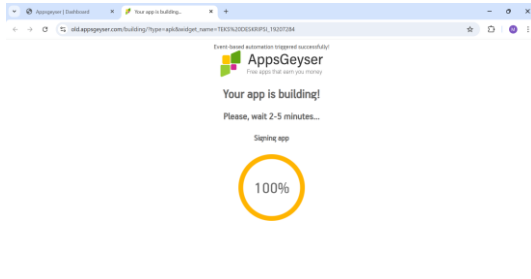




Gambar 14. Daftar Glosarium



Gambar 15. Daftar Pustaka

Bagian akhir mencakup: (1) daftar pustaka, (2) glosarium kosakata budaya Kudus, dan (3) profil penulis/pengembang.

	 <p>Gambar16. Profil Penulis</p>	
<p><b>Convert Modul ke Aplikasi Mobile</b></p>	 <p>Gambar 17. Digitalisasi MOMODI</p>  <p>Gambar 18. Proses Convert Modul Menjadi Berbasis Mobile dengan Bantuan APPSGESER</p>	<p>Menggunakan aplikasi <i>Heyzine</i> dan <i>APPSGEYSER</i> untuk mengubah modul menjadi format yang dapat diakses melalui smartphone.</p>
<p><b>Integrasi Media Pendukung</b></p>	 <p>Gambar 19. Menu Interaktivitas untuk Desain Modul Menjadi Interaktif</p>	<p>Mengintegrasikan gambar, video budaya Kudus, audio peta lokasi budaya Kudus melalui Google Maps, serta <i>interactive content</i> dari aplikasi Wordwall, google forms untuk meningkatkan interaktivitas dengan bantuan <i>Heyzine</i> pada menu Interaction.</p>
<p><b>Hasil Akhir</b></p>	 <p>Gambar 20. Hasil Akhir MOMODI</p>	<p>Tampilan Mobile Modul teks deskripsi berbasis kearifan lokal Kudus</p>

## ***Pembahasan***

Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru kelas V di SD 2 Kesambi, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran teks deskriptif masih didominasi oleh buku teks, papan tulis, gambar sederhana, dan video pembelajaran yang biasanya di ambil dari youtube. Guru menyampaikan bahwa media yang tersedia belum sepenuhnya memadai untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena pembelajaran cenderung monoton dan kurang kontekstual. Hal ini berdampak pada respon siswa yang masih pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan objek yang tidak mereka lihat secara langsung. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Rizal, 2023) yang menjelaskan bahwa media konvensional belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa abad 21 yang menuntut pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

Guru juga mengungkapkan adanya hambatan utama dalam pembelajaran teks deskriptif berupa kesulitan siswa menentukan diksi dan memilih objek deskripsi. Siswa mengalami kendala ketika harus menggambarkan suatu objek secara jelas tanpa bantuan visual yang konkret. Temuan ini diperkuat oleh pendapat (Akmaliah & Ramadhanti, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dapat membantu siswa memahami struktur dan isi teks deskriptif secara lebih efektif, karena siswa dapat mengamati langsung karakteristik objek yang dideskripsikan.

Selanjutnya, guru mengemukakan bahwa media pembelajaran yang ideal adalah media digital interaktif yang menyajikan objek nyata dari budaya Kudus. Guru percaya bahwa pemanfaatan teknologi mobile akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun guru belum memiliki kemampuan untuk membuat media berbasis mobile secara mandiri. Karena itu, guru sangat mendukung pengembangan mobile modul bermuatan kearifan lokal Kudus sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pandangan ini konsisten dengan studi (Adhwa et al., 2025) & (Saputri et al., 2025) yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat memberikan stimulasi belajar yang lebih kuat dan mendorong rasa ingin tahu siswa.

Data kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia, namun 71,43% siswa mengaku kesulitan menulis teks deskriptif, dan 78,57% siswa mengaku mudah bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan buku teks. Selain itu, 96,43% siswa tertarik menggunakan media mobile, dan 92,86% siswa menginginkan media yang dilengkapi gambar, animasi atau video. Angka tersebut menggambarkan tingginya antusiasme siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi digital. Namun, pengetahuan siswa mengenai budaya Kudus masih rendah, yaitu hanya 42,86%, sehingga perlu adanya penguatan literasi budaya melalui pembelajaran yang memanfaatkan objek nyata di lingkungan mereka. Hal tersebut mendukung temuan Adlani (2022); Iswatiningsih (2019); & Rahayu (2024) bahwa muatan budaya lokal dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dan membentuk jati diri siswa sebagai bagian dari masyarakat daerah.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan MOMODI: *mobile modul* teks deskriptif bermuatan kearifan lokal Kudus menjadi kebutuhan yang sangat mendesak untuk diimplementasikan. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi siswa, tetapi juga memperkenalkan budaya daerah yang saat ini semakin kurang dikenali oleh generasi muda. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam penyediaan teknologi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, serta mendukung penguatan literasi digital dan budaya sesuai arah kebijakan Merdeka Belajar.

Proses desain MOMODI (*Mobile Modul* Teks Deskriptif Bermuatan Kearifan Lokal Kudus) dimulai dari pembuatan draf bahan ajar yang memuat materi teks deskripsi berbasis kearifan lokal Kudus. Setelah draf disusun, tahap berikutnya adalah menentukan layout yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis mobile, sehingga tampilan mudah diakses, sederhana, dan nyaman digunakan oleh mahasiswa. Hal ini sejalan dengan temuan Baek & Guo (2019) & (Ario et al., 2024) yang menegaskan bahwa desain mobile learning harus berfokus pada keterbacaan, navigasi sederhana, dan responsivitas tampilan agar efektif digunakan pada berbagai perangkat. Selanjutnya, peneliti menyusun storyboard sebagai pedoman alur penyajian konten dalam modul mobile. Tahapan ini penting karena storyboard berfungsi sebagai peta visual dalam mengorganisasi materi dan media agar penyajian pembelajaran lebih terstruktur (Aisyah et al., 2022; Imbar et al., 2021; Rachmawati et al., 2025). Desain dibuat dengan mempertimbangkan elemen visual yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Warna dominan yang dipilih adalah hijau kekuningan dan coklat untuk menghadirkan nuansa historis dan tradisi khas Kudus, kemudian dipadukan dengan warna-warna yang merepresentasikan kekayaan budaya daerah, seperti merah dan kuning dari motif Batik Kudus serta biru kehijauan yang menggambarkan kesan sejuk wilayah Kudus. Upaya menghadirkan warna, ikon, dan simbol lokal ini sesuai dengan pendapat Sumarni et al., (2024) & Yusuf & Kamariah (2024) yang menyatakan bahwa integrasi elemen budaya lokal dalam desain media pembelajaran dapat meningkatkan relevansi dan kedekatan emosional peserta didik terhadap materi. Selain itu, pemilihan jenis huruf (font) juga disesuaikan agar mudah dibaca pada layar gawai, sehingga mendukung pengalaman belajar yang lebih nyaman dan efektif. Judul modul kemudian ditetapkan sesuai dengan topik teks deskripsi berbasis kearifan lokal Kudus.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran teks deskriptif di SD 2 Kesambi masih terkendala oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, memilih diksi, dan mendeskripsikan objek secara menarik. Data observasi, wawancara, dan kuesioner menegaskan bahwa siswa membutuhkan media digital yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual, terutama yang menghadirkan objek budaya lokal Kudus. Guru juga menyatakan perlunya media berbasis mobile karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa, namun belum mampu mengembangkan media tersebut secara mandiri. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, penelitian ini berhasil merancang desain awal mobile modul teks deskriptif berbasis kearifan lokal Kudus yang didalamnya memuat tujuan pembelajaran, peta konsep, contoh deskripsi budaya lokal, materi teks dan video, latihan interaktif, dan fitur gamifikasi sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Mobile modul ini didesain dengan aplikasi Canva, yang kemudian didigitalisasi dengan aplikasi heyzone dan diconvert dengan aplikasi APPSGEYSER sehingga dapat diinstal pada handphone.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Proses pengembangan hanya berhenti pada dua tahap awal model ADDIE, yaitu Analysis dan Design, sehingga produk mobile modul belum diuji coba maupun divalidasi melalui tahap Development, Implementation, dan Evaluation. Selain itu, subjek penelitian terbatas pada satu sekolah dengan jumlah responden yang relatif kecil, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya diperlukan untuk mengembangkan

produk hingga tahap implementasi dan pengujian efektivitas agar diperoleh media pembelajaran yang benar-benar siap digunakan dan dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan literasi deskriptif serta pemahaman budaya lokal siswa.

## REFERENSI

- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya*, 3(2), 330–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Adlani, N. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Penerapan Kurikulum Muatan Lokal Gayo di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Aceh Tengah. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, 6(1), 40–51.
- Agustiani, W. D., & Nurhayanti, T. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Metode Mind Map (Peta Pikiran) Pada Siswa Kelas VII G Smp Negeri I Bojongsoang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Garda Guru*, 3(1), 1–9.
- Aisyah, S., Quthny, A. Y. A., & Susetya, H. H. H. (2022). Proses Perancangan Pengembangan Media Storyboard Terhadap Pembelajaran Menggali Informasi Buku Fiksi Dan Non Fiksi Pada Bahasa Indonesia. *KARANGAN: Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 04(02), 122–134.
- Akmaliah, N., & Ramadhanti, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris Siswa SMPN 3 Jakarta. *Journal of Learning and Instructional Studies*, 3(1), 16–29.
- Alfiah, S., Fauzati, T., & Nisa, A. F. (2024). Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka*, 48–59.
- Annuriza, W. S., Basuki, I. A., & Harsiati, T. (2025). Analisis Kemampuan Siswa Menulis Teks Deskripsi Bertemakan Kearifan Lokal Madura. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 11(3), 3729–3740.
- Apriliana, S., Setiawaty, R., Achmad, A. W., & Widayanti, D. I. (2025). Bentuk Permainan Tradisional Jawa Sebagai Media Pendidikan Karakter Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(April), 26–36.
- Ario, K., Wibowo, T., & Murtopo, A. S. (2024). Optimalisasi Desain UI / UX untuk Meningkatkan Aksesibilitas Teknologi Digital bagi Lansia dan Penyandang Disabilitas. *Jurnal Riset Sistem Dan Teknologi Informasi (RESTIA)*, 3(1), 51–66.
- Askodrina, H. (2021). Penguatan Kecerdasaan Perspektif Budaya Dan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 16(1), 619–623.
- Baek, E., & Guo, Q. (2019). *Instructional Design Principles for Mobile Learning*. 717–737.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Designing for Older Adults*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London. <https://doi.org/10.1201/b22189-8>
- Bua, M. T., Saputra, A., Danianti, D., & Aisyah, S. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Kuliah Keterampilan Menulis dan Membaca SD. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 11(2), 196–208.
- Halisa, S. N., Septika, H. D., & Muhlis. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Kalisa (Flipbook Kearifan Lokal Samarinda) Pada Teks Deskripsi. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 92–104.
- Harahap, A. M. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Darul Hadist Hutabaringin. *Invention: Journal Research and Education Studies*,

6(2), 458–466.

- Hatima, Y. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(3), 3089–7246.
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jernal Pembelajaran Inovatif*, 04(01), 108–120.
- Indrakusuma, A. H. (2023). *Mobile seamless learning for future learning models*. 7(1), 24–28.
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai- Nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *Satwika (Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial)*, 3(2), 155–164.
- Matondang, Z., & Sitompu, H. (2020). Evaluation of implementation practices of industrial field on revitalization of the vocational educational institution in the industrial revolution 4 . 0 Evaluation of implementation practices of industrial field on revitalization of the vocational educat. *Journal of Physics: Conference Series PAPER*, 1511, 0–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012045>
- Neken, D., Mbuik, H. B., Bani, A., Mafo, M., Toni, S., Liu, M., Ramboki, F., Maunino, R., & Manoraga, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres Oesapa Kecil 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 290–297.
- Pratama, A. K., Aisyah, Y. N., Aninda, K. P., & Setiawaty, R. (2025). Systematic Literature Review: Dampak Kearifan Lokal Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 182–190.
- Prodyanatasari, A. (2025). Smartphone Usage Intensity and Its Relationship with Learning Interest Among Primary School Students. *EDUTREND :Journal of Emerging Issues and Trends in Education*, 2(1), 22–34. <https://doi.org/10.59110/edutrend.496>
- Rachmawati, R., Swasty, W., Yutia, S. N., Rysanti, A., & Fayyaza, N. R. (2025). Penerapan Alur Storyboard dan Desain Background pada Elemen Grafis Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran. *Indonesian Journal for Social Responsibility (IJSR)*, 7(01), 106–119.
- Rahayu, A. (2024). Pembelajaran Muatan Lokal Menenun Songket dalam Mengembangkan Kearifan Lokal Jambi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 07(2), 199–205.
- Rizal, A. S. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Kajian Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 12–28.
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580–1588. <https://doi.org/10.46799/jst.v3i12.6552722-5356>
- Saputri, R. E., Saleha, A. N., Aulia, N. R., & Permata, S. N. (2025). Pengembangan Buku Digital Untuk Media Meningkatkan Motivasi Belajar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 267–273.
- Sari, C. D. H., Ma'aruf, Z., & Rahmad, M. (2023). Application of Mobile Learning to Increase Interest in Learning Science in Class VII Junior High School Students. *JOURNAL OF INDONESIAN SCIENCE TEACHERS*, 1(2), 105–113.
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., & Nikmah, M. U. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Media Pembelajaran di SD: Sistematis Literature Review. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 500–510.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran Kontekstual sebagai Inovasi Kreatif dalam Menjadikan Materi Ajar Lebih Bermakna. *JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 94–103.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Melati, F. V., & Kusnanto. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal

- Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998.
- Suryani, W. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Melalui Pendekatan Saintifik Dengan Metode Mind Mapping. *Inovasi Pendidikan*, 8(1), 128–141.
- Wijaya, S., Batamata, S. U., Wulandari, D. M., & Farlan, M. (2025). Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Ishlah Kota Sorong. *Misool: Jurnal Pendidikan Dasa*, 7(1), 31–36.
- Yusuf, S. M., & Kamariah, S. (2024). Integrasi Ilmu Kependidikan dengan Nilai Kearifan Lokal: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Relevansi Pendidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 2(2), 200–206.

---

**Copyright holder:**

© Author

**First publication right:**

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

**This article is licensed under:**

