

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SI-BULA (BUKU LITERASI ADAT) UNTUK MENINGKATKAN CIVIC LITERACY SISWA KELAS IV SDN 04 KARANGROTO

Aktalia Fitri Novitananda¹, Muhamad Afandi²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang^{1,2}

aktaliafn03@gmail.com¹, mafandi@unissula.ac.id²

ABSTRACT

This research developed an interactive digital learning media called SI-BULA (Traditional Literacy Book) to improve civic literacy of fourth grade students at SDN 04 Karangroto. The study used the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Expert validation results showed that media validation reached 94%, material validation 86%, and language validation 95%, all categorized as very feasible. Teacher and student response questionnaires each reached 90%, categorized as very practical. Instrument validity testing showed all 15 items were valid with r-count values of 0.41 to 0.63. The effectiveness test showed a significant improvement in student average scores from 72.9 (pretest) to 91.4 (posttest). The paired sample t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, and the N-Gain result was 0.5037 in the moderate category. Therefore, SI-BULA interactive digital learning media was proven valid, practical, and effective in improving students' civic literacy.

Keywords: *Interactive Learning Media, SI-BULA, Civic Literacy, Local Culture*

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital interaktif SI-BULA (Buku Literasi Adat) untuk meningkatkan civic literacy siswa kelas IV SDN 04 Karangroto. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil validasi ahli menunjukkan validasi media sebesar 94%, validasi materi 86%, dan validasi bahasa 95%, seluruhnya berkategori sangat layak. Angket respons guru dan peserta didik masing-masing mencapai 90%, berkategori sangat praktis. Uji validitas instrumen menunjukkan 15 soal valid dengan rentang r-hitung 0,41–0,63. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 72,9 (pretest) menjadi 91,4 (posttest). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dan N-Gain sebesar 0,5037 kategori sedang. Dengan demikian, media SI-BULA terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan civic literacy siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, SI-BULA, Civic Literacy, Budaya Lokal

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi dasar peserta didik sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Salah satu kompetensi utama yang perlu dikembangkan adalah civic literacy, yaitu kemampuan memahami konsep kewarganegaraan, nilai demokrasi, serta hak dan kewajiban dalam kehidupan sosial (Setiawan, 2021).

Data PISA 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476 (OECD, 2023). Kondisi ini mengindikasikan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami informasi, termasuk konsep kewarganegaraan yang bersifat abstrak.

Permasalahan lain adalah pendekatan pembelajaran PPKn yang masih konvensional dan berpusat pada guru. Siswa menjadi pasif dan kurang memahami materi secara mendalam (Sutrisno, 2021). Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar pun masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga

menyebabkan pembelajaran monoton (Putri & Handayani, 2022).

Di sisi lain, budaya lokal memiliki potensi besar sebagai sumber belajar yang kontekstual. Pembelajaran berbasis budaya lokal memungkinkan siswa belajar dari lingkungan sekitarnya dan menanamkan nilai karakter (Nugraha et al., 2021). Namun, pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran masih belum optimal.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran SI-BULA (Si Buku Literasi Adat) yang mengintegrasikan literasi membaca, nilai budaya lokal, dan civic literacy dalam satu platform digital interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: (1) Analysis, (2) Design, (3)

Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation (Hidayat & Nizar, 2021).

Tahap Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas IV SDN 04 Karangroto, mencakup analisis karakteristik siswa, kurikulum, dan media yang dibutuhkan. Tahap Desain meliputi perancangan konten, tampilan antarmuka, dan alur pembelajaran berbasis budaya lokal. Tahap Pengembangan mencakup pembuatan media digital SI-BULA dengan elemen teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif.

Tahap Implementasi dilakukan pada 23 siswa kelas IV SDN 04 Karangroto. Validasi dilakukan oleh tiga validator ahli: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons guru dan peserta didik. Uji efektivitas menggunakan desain one group pretest-posttest, dianalisis dengan uji paired sample t-test dan uji N-Gain

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator ahli untuk menilai kelayakan media SI-BULA sebelum

diujicobakan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1 berikut.

**TABEL 1 HASIL VALIDASI AHLI
MEDIA SIBULA**

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Validasi Ahli Media	94%	Sangat Layak
Validasi Ahli Materi	86%	Sangat Layak
Validasi Ahli Bahasa	95%	Sangat Layak
Rata-rata Validasi	91,7%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil validasi ahli mencapai 91,7% dengan kategori sangat layak. Hasil ini sejalan dengan penelitian Murniati Agustian et al. (2025) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis literasi budaya mendapatkan skor kelayakan di atas 80% dari validator ahli.

Selain validitas konten, aspek konsistensi diuji melalui uji reliabilitas yang menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,824, dikategorikan "Sangat Tinggi". Seluruh 15 butir soal

dinyatakan valid dengan nilai r-hitung antara 0,41 hingga 0,63 yang melampaui r-tabel 0,413 (Sugiyono, 2019).

Kepraktisan Produk

Tingkat kepraktisan media SIBULA dinilai berdasarkan respons guru dan peserta didik. Angket respons guru memperoleh persentase 90%, sedangkan angket respons peserta didik juga mencapai 90%, keduanya berkategori "Sangat Praktis". Hasil ini mengindikasikan bahwa media SI-BULA mudah digunakan dan diterima oleh pengguna (user-friendly). Kepraktisan ini mendukung pernyataan Akker (1999) bahwa produk dikatakan praktis apabila dapat digunakan dalam kondisi alami sesuai tujuan pembuatannya.

Efektivitas Produk

Efektivitas media SI-BULA diukur melalui perbandingan nilai pretest dan posttest dari 23 siswa kelas IV SDN 04 Karangroto. Hasilnya disajikan pada Tabel 2 berikut.

TABEL 2 HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST SISWA

Data	Mean	Std. Deviasi
Pre-test	72,9	18,56

Post-test	91,4	5,90
-----------	------	------

Berdasarkan Tabel 2, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,47 poin dari pretest (72,9) ke posttest (91,4). Standar deviasi menurun dari 18,56 menjadi 5,90, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa semakin merata setelah menggunakan media SI-BULA.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Uji N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,5037 yang termasuk kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$). Hasil ini membuktikan bahwa media SI-BULA memberikan dampak positif nyata terhadap peningkatan civic literacy siswa kelas IV.

Temuan ini relevan dengan penelitian Hiranmayena et al. (2025) yang mengembangkan media UTALA bermuatan kearifan lokal dan terbukti valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Angel Manihuruk et al. (2025) tentang media PancaEduQuest berbasis

kearifan lokal juga menunjukkan efektivitas yang tinggi dengan respons siswa mencapai 91,5%.

Keunggulan media SI-BULA terletak pada pendekatan literasi yang menarik melalui ilustrasi, bahasa yang adaptif sesuai usia siswa, serta kemudahan penggunaan bagi guru tanpa panduan yang rumit. Integrasi budaya lokal dalam media ini membantu siswa memahami konsep kewarganegaraan secara kontekstual, sejalan dengan tiga komponen civic literacy: civic knowledge, civic disposition, dan civic skills (Aman & Fauzi, 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, media SI-BULA dinyatakan sangat layak dengan rata-rata validasi ahli sebesar 91,7%. Kedua, media SI-BULA dinyatakan sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik yang masing-masing mencapai 90%. Ketiga, media SI-BULA terbukti efektif meningkatkan civic literacy siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 72,9 menjadi 91,4, hasil uji-t dengan

signifikansi $0,000 < 0,05$, dan N-Gain sebesar 0,5037 kategori sedang.

Penelitian ini merekomendasikan media SI-BULA untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran PPKn di sekolah dasar dan disebarluaskan melalui seminar atau pelatihan guru. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan uji coba pada populasi yang lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitas media pada berbagai karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

- Akker, J. Van den. (1999). Principles and methods of development research. Kluwer Academic Publisher.
- Aman, A., & Fauzi, F. (2024). Civic literacy dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 45–56.
- Anzani, R., et al. (2025). Pengembangan e-book interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1).
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Rajagrafindo Persada.
- Hendrizal, H., et al. (2025). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PPKn untuk

- meningkatkan hasil belajar siswa. *Elementary School Journal*, 15(1), 67–78.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 87–98.
- Hiranmayena, N. P. C., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2025). Pengembangan media UTALA bermuatan kearifan lokal Jegog untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 13(1), 55–67.
- Manihuruk, A., et al. (2025). Pengembangan media PancaEduQuest berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 060887. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Murniati Agustian, M., et al. (2025). Development of interactive multimedia based on cultural literacy in elementary schools. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 501–514.
- Nugraha, et al. (2021). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 89–101.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results*. OECD Publishing.
- Putri & Handayani. (2022). Inovasi media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(1), 54–63.
- Sari, N., & Jupriyanto, J. (2023). Media interaktif berbasis student centered learning. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1550–1560.
- Sheik Mohamed, S., & Hermansyah, H. (2024). Pembelajaran PPKn berbasis media digital untuk meningkatkan civic literacy siswa. *Jurnal Civics*, 21(2), 120–131.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisno. (2021). Inovasi pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 22–33.
- Wahyuni, W. (2023). Pengembangan media literasi adat dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3210–3221.