

---

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN DI SD BERBASIS BUDAYA LOKAL SEBAGAI PENGUAT LITERASI SISWA

Syarifah Afsantin

SD 2 Demaan Kudus

Email : [svarifahafsantin653@gmail.com](mailto:svarifahafsantin653@gmail.com)

---

## Info Artikel

### Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

### Keywords:

Media Pembelajaran,  
Pendekatan Budaya Lokal,  
Literasi

## Abstract

*This article aims to develop civics learning media in elementary school based on local culture as a strengthening of student literacy. Research and development (R&D) method by selecting the ADDIE model (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation). However, in this study only up to development stage because the purpose of this research is only to develop and produce valid learning media to be implemented based on validator's assessment. The data collection instrument consisted of material expert validation and media expert validation which given to four validators, they were 2 media experts and 2 material experts. This study shows that the result of the validation get average percentage of assessment in 85.75% with valid category. Based on the results of the research and study, it can be concluded that civics learning media based on local culture is valid to strengthen the civic literacy for elementary school students.*

## Abstrak

Artikel ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar berbasis budaya lokal sebagai penguatan literasi siswa. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan memilih model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and evaluation). Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan dikarenakan tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media yang diberikan kepada 4 (empat) orang validator yakni 2 ahli media dan 2 ahli materi. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan diperoleh persentase rata-rata penilaian sebesar 85,75 % dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal valid untuk digunakan dalam penguatan literasi kewarganegaraan siswa

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang tidak bisa dibendung mengakibatkan banyak perubahan dalam semua sektor. Perubahan yang sangat dirasakan ketika masuknya budaya asing di Indonesia. Para kalangan pemuda Indonesia sangat antusias dalam mempelajari budaya asing. Mereka berbondong-bondong untuk mengikuti tren masa kini dari pada mencintai budaya Indonesia. Dampak yang ditimbulkan dimana pemuda Indonesia akan lebih mencintai budaya asing dari pada budayanya sendiri. Mereka akan merasa bangga terhadap apa yang mereka pelajari. Menurut Agustin (2011) perkembangan teknologi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya: hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terkikisnya rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri dan gaya hidup kebarat-baratan. Menurut Maimun, dkk (2020) salah satunya disebabkan oleh ketidaksadaran dan ketidakpahaman anak-anak Indonesia terutama peserta didik terhadap hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara. Sebagaimana yang tercantum dalam pasal 28 I ayat 3 bahwa identitas budaya dan hak masyarakat tradisional dihormati selaras dengan perkembangan zaman dan peradaban.

Mewujudkan nilai budaya supaya tidak luntur, maka diperlukan suatu tindakan dalam satuan Pendidikan. Salah satunya pada mata pelajaran PPKn yang di dalamnya termuat suatu materi membahas budaya lokal. Budaya lokal adalah kekayaan dan juga identitas suatu bangsa dan merupakan asset bangsa yang tak ternilai harganya (Agustin, 2018). Sebagai contoh salah satu budaya yang ada di Indonesia khususnya Kudus adalah dhandangan (Rondli, 2019). Dengan adanya dhandangan dapat menjadi sarana penghibur, sarana pendidikan, sarana akan dimulainya bulan suci ramadhan.

Dhandangan dapat memenuhi kebutuhan guna yang didalamnya menyertakan nilai-nilai yang ada untuk mencintai, ajang untuk melestarikan budaya bangsa, dan dapat menjadikan karakter bagi negara Indonesia. Namun seiring dengan perkembangan jaman, dhandangan semakin lama semakin tergeser keberadaannya. Oleh karena itu, melalui mata pelajaran PPKn dapat menumbuhkan nilai karakter dan moral peserta didik (Khoirinnida & Rondli, 2021; Mutofifin et al., 2022). Banyak nilai budaya dan karakter yang ada pada mata pelajaran tersebut. Materi PPKn dapat dikatakan

substansial karena akan diberikan penanaman moral pada peserta didik. Menurut Narimo (2019) pendidikan dan kewarganegaraan mempunyai peran penting dalam menumbuhkan nilai karakter dan moral. Salah satunya nilai moral yang ada di dalamnya yaitu nasionalisme atau bentuk cinta terhadap budaya Indonesia.

Proses penanaman moral pada diri peserta didik diperlukan suatu media pembelajaran yang dirasa sesuai dengan karakter materi. Jika media pembelajaran yang diterapkan sesuai akan memberi pengaruh terhadap hasil belajar dan karakter siswa. Menurut Sholeh (2019) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Untuk itu dalam mengembangkan media dapat dilakukan dengan cara pengemasan kembali informasi yang berasal dari buku-buku teks SD, modul, selain itu informasi dapat diperoleh melalui internet, majalah ilmiah, jurnal penelitian maupun lingkungan sekitar yang berhubungan dengan materi. Informasi-informasi tersebut kemudian dikemas ke dalam bentuk media yang relevan. Untuk terlaksananya pembelajaran sesuai yang diinginkan yaitu: *pertama*, mengembangkan media yang sesuai secara teoritis, sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan budaya siswa, sehingga dalam proses pembelajaran dapat memberikan variasi penyajian materi dalam bentuk media yang bersifat mandiri. *Kedua*, mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan budaya siswa, terutama budaya lokal yang menjadi kebanggaan/keunggulan masyarakat di daerahnya (Kabupaten/kota, provinsi).

Budaya daerah merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan terutama bagi generasi muda. Sementara itu kemampuan anak Indonesia terutama sebagai generasi penerus terhadap pemahaman keragaman dan tanggung jawab warga negara pada aspek-aspek nilai karakter kebangsaan merupakan salah satu tuntutan pada abad 21 ini. Seperti yang telah diketahui bahwa untuk mampu menguasai dan bertahan pada abad 21 ini sebuah bangsa harus menguasai kemampuan literasi, literasi bukan hanya dipahami sebagai baca tulis saja karena berdasarkan kesempatan masyarakat internasional bahwa kemampuan literasi abad 21 ada enam yang wajib yakni (1) literasi baca tulis, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, serta (6) literasi budaya.

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 71-79

Pemerintah Indonesia di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2015 telah menggalakkan program literasi dengan keuangannya Permendikbud no 23 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Pada tahun-tahun berikutnya program literasi ini terus digalakkan bukan hanya di sekolah tetapi juga diseluruh lingkup baik itu keluarga maupun masyarakat yang kemudian dikenal dengan GLN (Gerakan Literasi Nasional).

Salah satu dari program literasi sekolah ini adalah literasi budaya. Dimana dengan adanya program ini di sekolah berusaha memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang kebudayaan dan hak serta tanggung jawab warga negara yang dikemas melalui kegiatan literasi. Maka dari itu sekolah sebagai lembaga resmi internalisasi nilai perlu memberikan pemahaman kepada generasi penerus bangsa terutama peserta didik atas nilai-nilai karakter kebangsaan untuk merawat keagamaan budaya serta memahami hak dan kewajiban warga negara melalui membaca dan menulis yang dikemas dalam program literasi budaya.

#### **Nilai Toleransi & Keragaman**

Toleransi diartikan pada kehidupan beragama, lebih pada mengetahui perbedaan kepercayaan atau agama menjadikan perlunya toleransi. Toleransi memiliki arti menghargai perbedaan dan tidak menyudutkan salah satu pihak. Menurut Tillman (2004: 95) toleransi adalah saling menghargai, melalui pengertian dengan tujuan kedamaian. Toleransi adalah metode menuju kedamaian. Toleransi disebut sebagai faktor esensi untuk perdamaian.

Nilai karakter toleransi merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Kultur toleransi penting untuk dibangun karena toleransi adalah nilai turunan dari karakter “Peduli” yang merupakan hasil dari olah rasa/karsa yang merupakan sikap yang dapat menunjukkan keberadaan seseorang, membangun kesepahaman dan saling pengertian sebagai bagian dari makhluk sosial. Sedangkan olah karsa/rasa berkenaan dengan kemauan, motivasi, dan kreativitas yang tercermin dalam kepedulian, citra dan penciptaan kebaruan (Samani & Hariyanto, 2012: 24).

Keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat menjadi suatu proses alamiah yang tidak bisa ditolak. Nilai keberagaman adalah aturan yang dijunjung tinggi di antara individu sebagai anggota masyarakat yang mau menerima kondisi yang beragam (Mumpuniarti, 2012 :249). Keberagaman dapat menyebabkan adanya dampak pada perselisihan atau konflik jika tidak penanganan. Perbedaan masing individu atau kelompok terkadang membuat pihak-pihak di dalam masyarakat mengalami perbedaan pandangan dan menyebabkan perpecahan.

Nilai toleransi dan keberagaman dapat dikembangkan dalam pendidikan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Kesesuaian antara materi pembelajaran dan strategi yang mendukung nilai toleransi dan keberagaman dapat dilakukan untuk memberikan pemahaman untuk siswa.

#### **Strategi Pembelajaran Tematik**

Strategi pembelajaran cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi meliputi media, metode-metode, dan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi digunakan untuk mempermudah pembelajaran yang dilakukan dengan perangkat pembelajaran yang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Andiani et al., 2022; Rondli, 2014). Menurut Burden & Byrd (2013: 122) strategi pembelajaran adalah metode untuk menyampaikan pengajaran yang dimaksudkan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sarana untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran menurut Sanjaya (2016: 127) diartikan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumberdaya atau kekuatan untuk tujuan pengajaran. Upaya untuk merealisasikan rencana yang sudah disusun secara optimal disebut metode. Metode digunakan untuk menerapkan strategi yang sudah ditentukan. Strategi pembelajaran terdapat dua

Prosiding Seminar Nasional "Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0". Hlm. 71-79

pokok utama terkait konsepnya. Menurut Hamruni (2012 :3) bahwa strategi pembelajaran terdapat dua hal yang patut dicermati, yaitu strategi pembelajaran sebagai rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya pada pembelajaran dan strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran lebih pada aspek orientasi pada tujuan pembelajaran atau upaya dalam mencapainya.

Pembelajaran Tematik adalah pengembangan dari pemikiran dua orang *Jacob* dan *Fogarty*. Pemikiran konsep pembelajaran interdisipliner dengan konsep pembelajaran terpadu membentuk pembelajaran tematik. Menurut Majid (2014: 84) Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengkaitkan beberapa aspek yang baik dalam intramata pelajaran atau beberapa mata pelajaran. Dengan adanya beberapa pemanduan siswa akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh, sehingga pembelajaran semakin bermakna.

Pembelajaran tematik sebagai pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak terdapat makna. Menurut Rusman (2014: 255) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan makna kepada siswa.

Pada pembelajaran tematik terdapat pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna bahwa pada pembelajaran tematik siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman yang langung dan menghubungkan konsep-konsep antar mata pelajaran (Rondli, 2015). Pembelajaran tematik dibandingkan dengan pembelajaran lainnya bahwa pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kemudian pelaksanaannya pendekatan pembelajaran tematik bertitik tolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan antara guru dan siswa yang memperhatikan materi pembelajaran. Tujuan pembelajaran tematik tidak saja menguasai konsep mata

pelajaran satu, namun mempelajari konsep mata pelajaran yang lainnya.

### **Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik sebagai strategi pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan menggunakan pembelajaran sambil bermain (Majid, 2014: 89).

Karakteristik pembelajaran tematik menurut Rusman (2014: 258) yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Karakteristik ini yang terdapat pada pembelajaran tematik.

Karakteristik pembelajaran tematik di sekolah dasar dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Berpusat pada siswa

Pendekatan pembelajaran tematik sesuai dengan pembelajaran abad modern, dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator, sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran. Siswa dalam pembelajaran berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru memiliki peran untuk memberikan kemudahan kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

#### b. Memberikan pengamalaman langsung

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung pada siswa, pengalaman langsung ini siswa dihadapkan dengan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami sesuatu hal.

#### c. Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik tidak memisahkan antarmata pelajaran, fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. pembelajaran yang dimaksud agar siswa dalam memahami konsep-konsep secara utuh, sehingga pembelajaran dapat digunakan siswa untuk memecahkan persoalan kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik dapat digunakan untuk mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bersifat fleksibel artinya luwes, guru dapat mengkaitkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberikan kebebasan untuk dapat mengembangkan potensi dan minat sesuai dengan kemauan dan potensi siswa.

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Pembelajaran tematik sebagai pendekatan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa pada tingkat dasar.

Selain terdapat karakteristik pembelajaran, strategi pembelajaran tematik memiliki kelebihan. Menurut Majid (2014: 92) kelebihan pembelajaran tematik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, yaitu pengalaman dan kegiatan belajar mengajar siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan, kegiatan yang dilakukan sesuai dengan minat dan kebutuhan, seluruh kegiatan pembelajaran memiliki makna, pembelajaran terpadu menimbulkan keterampilan, pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan bersifat pragmatis, pembelajaran bersama dapat meningkatkan kerjasama antara komponen pembelajaran.

### **Implementasi Strategi Pembelajaran Tematik Buku cerita di SD Kurikulum 2013**

Pada sekolah dasar pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik terdiri dari beberapa konsep mata pelajaran. Pembelajaran tematik tidak memisahkan mata pelajaran satu dengan lainnya, namun terintegrasi dalam satu atau

beberapa tema. Penggunaan buku cerita ini digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan memudahkan guru memberikan materi pembelajaran.

Permendikbud 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pada lampiran 18 terdapat kompetensi yang dapat diterapkannya pembelajaran tematik buku cerita untuk memberikan pemahaman nilai toleransi dan keberagaman. Kompetensi yang dapat diterapkan pembelajaran tematik buku cerita untuk menumbuhkan nilai toleransi.

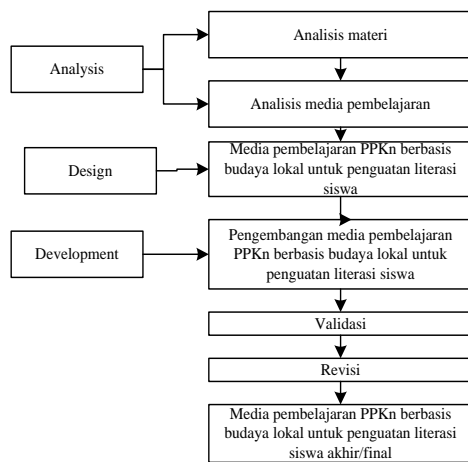
Bertitik tolak dari latar belakang dan kajian Pustaka tersebut menjadi ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran PPKn di SD berbasis budaya local sebagai penguat literasi siswa

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn berbasis budaya local sebagai penguatan literasi siswa. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *r & d (research and development)*. Menurut Setyosari (dalam Rayanto dan Sugianti, 2020:20) penelitian pengembangan merupakan kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation). Namun, dibatasi sampai pada tahap pengembangan. Penyederhanaan dan pembatasan terhadap lima langkah menjadi tiga langkah dikarenakan tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Menurut Sezer dkk (dalam

Rayanto dan Sugianti, 2020:29) model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu Analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai fase yang ada. Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis (Cahyadi, 2019:36). Selanjutnya tahapan pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal sebagai penguat literasi siswa disajikan pada gambar 1.



**Gambar 1.** Tahap Pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal untuk penguatan literasi siswa Menggunakan Model ADDIE

Uji validitas media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal untuk penguatan literasi siswa dilakukan oleh validator yang berkompeten yaitu validator ahli media dan validator ahli materi PPKn. Selanjutnya, validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal untuk penguatan literasi siswa sudah bisa dikatakan valid atau tidak valid.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni dengan cara menghitung persentase nilai hasil validasi.

$$Persentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diidentikkan dengan presentasi skor. Semakin besar presentasi skor hasil analisis data maka semakin baik tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan. Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal untuk penguatan literasi siswa dapat dilihat pada TABEL 1 (Ridwan dalam Astuti, Sumarni, dan Saraswati, 2017:60).

**TABEL 1.** Kriteria kelayakan media pembelajaran

No	Persentase	Keterangan
1	80 % - 100 %	Baik/Valid
2	60 % - 79,99 %	Cukup Baik/ Cukup Valid
3	50 % - 59,99 %	Kurang Baik / Kurang Valid
4	0 - 49,99 %	Tidak Baik (diganti)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal untuk penguatan literasi siswa. Produk penelitian ini dirancang dan dibuat sendiri oleh peneliti dengan tujuan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa khususnya pada muatan pelajaran PPKn. Media yang dikembangkan merupakan media interaktif dapat dilihat pada gambar 1. Sebagai berikut:



**Gbr. 1.** Media Interaktif Berbasis Budaya

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model perancangan media pembelajaran model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan antara lain Analisis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap Development (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang

valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Berbagai tahapan penelitian

No	Aspek	Persentase (%)
1	Kebahasaan	84, 85 %
2	Relevan dengan materi	84, 54 %
3	Komposisi	83, 50 %
4	Penggunaan	85,30 %
	Rata-rata	84,75 %

pengembangan tersebut akan dijabarkan secara terperinci sebagai berikut:

- 1) Tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis materi dan analisis media. Dari analisis tersebut dihasilkan materi yang membutuhkan bantuan media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa untuk belajar yang dipilih adalah materi budaya

No	Aspek	Persentase (%)
1	Tampilan	87, 25 %
2	Pemilihan warna	86, 50 %
3	Relevansi dengan materi	86, 40 %
4	Kemudahan penggunaan mater	86,85 %
	Rata-rata	86,75 %

Indonesia bahasan tersebut membutuhkan ilustrasi nyata untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran PPKn berbasis kearifan local untuk penguatan literasi siswa. Dengan demikian anak akan lebih mudah memahami konsep keragaman budaya yang bersifat abstrak menjadi konkrit.

- 2) Tahap *design* (desain), pada tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu: 1) mendesain media pembelajaran pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal untuk penguatan literasi siswa; 2) Materi dan gambar yang sesuai dan tepat dengan materi keragaman budaya Indonesia 3) Lembar validasi ahli media dan ahli materi.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa, media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal

- 3) Tahap *development* (pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan yang hasilnya antara lain: 1) media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal untuk penguatan kiterasi siswa, media ini terdiri dari cover, halaman judul, daftar isi, kompetensi siswa, cerita, soal evaluasi; 2) Skor validasi ahli media dan ahli materi.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi,

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dua validator diperoleh sebesar 84,75 % dan termasuk dalam kategori baik/valid. Aspek yang dinilai oleh para ahli materi adalah kebahasaan, kesesuaian materi dengan SK, KD, dan indikator, dan ilustrasi

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media mengenai media pembelajaran PPKn berbasis budaya local sebagai penguatan literasi yang dikembangkan menghasilkan persentase sebesar 86,75 % dan termasuk kategori baik/valid. Hal yang dinilai meliputi tampilan, pemilihan warna, relevansi dengan materi, pemilihan pewarnaan, pemilihan gambar, dan kemudahan dalam penggunaan media.

Rata-rata validasi dari ahli media dan ahli materi diperoleh sebesar 85,75 % dengan kategori valid atau baik. Dengan demikian maka hasil pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis budaya untuk penguatan literasi dapat dikatakan baik

untuk penguatan literasi siswa telah berhasil dibuat. Media ini termasuk dalam kategori baik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengumpulan data validasi yang telah dilakukan

Prosiding Seminar Nasional "Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0". Hlm. 71-79

oleh penilaian validator diperoleh persentase rata-rata sebesar 85,75 % dengan kategori baik/valid, maka media pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal untuk penguatan literasi siswa baik/valid untuk dapat diaplikasikan dalam pembelajaran

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andiani, P. R., Suryani, F. B., & Rondli, W. S. (2022). Parenting Patterns and Internal Teacher Guidance Strengthening Student Character Education in Elementary School During The Covid-19 Pandemic: Qualitative Study. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 3(2), 30–38. <https://doi.org/10.53797/ANP.JSSH.V3I2.6.2022>
- Burden, P. R & Byrd, D. M (2013). *Methods for effective teaching*. Pearson Education: United State.
- Doganay, A. (2012). A curriculum framework for active democratic citizenship education. Print, M., & Large, D. (2012). *Schools curriculum and civic education for building democratic citizens*. Rotterdam: Sense Publisher.
- Hamruni. (2012). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madani.
- Istiqomah, A., & Widiarti, P. W. (2016). Implementasi pendidikan multikultural sebagai upaya bela negara dalam membentuk ketahanan nasional di SD Kanisus Eksperimental Mangunan. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan dan hukum*, 1-15.
- Khoirinnida, Y., & Rondli, W. S. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik di Era Pandemi Covid-19. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(3). <https://doi.org/10.30651/DIDAKTIS.V21I3.8696>
- Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung: Rosdakarya.
- Mumpuni. (2012). Pembelajaran nilai keberagaman dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar inklusi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2 (3) hal: 248-257.
- Mutofifin, M., Su'ad, S., & Rondli, W. S. (2022). Pengaruh Metode Mind Mapping Berbantu Gawai Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 288–297. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7076548>
- Murdiono, Mukhamad. (2012). *Kewarganegaraan berbasis portofolio*. Yogyakarta: Penerbit ombak.
- Permendikbud 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Rahman, M. A. (2012). Kesalahan-kesalahan fatal yang sering dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Yogyakarta: Diva Press.
- Rondli, W. S. (2014). Strategi Pembelajaran PKN Berbasis Multikultural (Studi Kasus Di SMA Mataram Kota Semarang). *CIVIS*, 4(2/Jul), 512–520. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/view/604>
- Rondli, W. S. (2015). Implementasi Pembelajaran Tematik Melalui Lesson Study di Sekolah Dasar. *Konferensi Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Dasar Sps Upi Menyongsong Generasi Emas 2045*, 868–872.
- Rondli, W. S. (2019). KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL GUSJIGANG: SEBAGAI ALTERNATIF MULOLOK UNTUK PENANAMAN KARAKTER KEMANDIRIAN WARGANEGARA. *Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*, 125–134.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, S. A. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samani, M. & Hariyanto M. S. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.



Syarifah Afsantin

Pengembangan Media Pembelajaran PPKn di SD Berbasis Budaya Lokal Sebagai Penguat Literasi Siswa

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 71-79

Sumantri, M. S. (2015). *Strategi pembelajaran teori dan praktek di tingkat sekolah dasar*.

Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Tillman, Diane. 2004. *Living Values Activities For Young Adults*. (Risa. P & Ellen Sirait, Penerj.). Jakarta : Grasindo.