

---

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KUTA AJI” BERBASIS LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN

Tri Widiastuti

SD Negeri 1 Jepang

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

---

## Info Artikel

---

### Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

---

### Keywords:

Media Pembelajaran, Literasi,  
Budaya Kewarganegaraan

---

## Abstract

*The purpose of this research is to develop learning media "Kuta Aji" based on cultural literacy and citizenship on the material rights and obligations of grade VI elementary school students. This research uses research and development methods (R&D). The research and development procedure in this study uses the ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation) model with limited only to the development stage. Simplification and limitation of the five steps into three steps because the purpose of this research is only to develop and produce a valid learning media to be implemented based on the validator's assessment. The data collection instrument consisted of a material expert validation sheet and a media expert validation sheet given to 4 (four) validators, namely 2 media experts and 2 material experts. This study shows that the results of the validation carried out obtained an average percentage of assessment of 86.95% with a valid category. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the learning media "Kuta Aji" based on cultural literacy and citizenship is valid for use in the material on the rights and obligations of citizens of grade VI elementary school students.*

---

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewarganegaraan pada materi hak dan kewajiban siswa kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation) dengan dibatasi hanya 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. 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 86,95 % dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewarganegaraan sudah valid untuk digunakan pada materi hak dan kewajiban warga negara siswa kelas VI Sekolah Dasar.

© 2022 Universitas Muria Kudus

---

## PENDAHULUAN

Pancasila dari aspek filosofis berisi seperangkat nilai-nilai moral. Nilai-nilai moral itu meliputi nilai Ketuhanan, nilai Kemanusiaan, nilai Persatuan, nilai Kerakyatan dan nilai Keadilan. Hal tersebut dijadikan sebagai ideologi nasional dan dasar negara Indonesia. Sebagai lahirnya sarana negara, nilai moral Pancasila menjadi landasan filosofis penyelenggaraan bernegara. Sebagai ideologi, nilai moral Pancasila menjadi cita-cita bernegara. Untuk itu diperlukan media dalam bentuk pendidikan nilai moral Pancasila dalam rangka sosialisasi nilai-nilai moral Pancasila.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam sebuah bangsa juga tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan. Hal ini tidak dapat diabaikan karena pendidikan adalah dasar atau fundamen dari masyarakat yang berkualitas (Tilaar dalam Prasetya, 2019:967). Upaya meningkatkan sumber daya manusia tidak dapat dilakukan dengan hanya memberikan kesempatan memperoleh pendidikan, akan tetapi harus disertai dengan peningkatan mutu pendidikan itu sendiri. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa (Sagala dalam Prasetya, 2019: 967).

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan antara guru dengan murid. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar adalah media pembelajaran (Mutofifin et al., 2022). Dalam pembelajaran, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar. Salah satu media yang menarik untuk pembelajaran terpadu yaitu media film animasi (Fathurohman et al., 2015). Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi bosan sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Februari 2022, siswa terlihat kurang memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara yang tercantum dalam UUD 1945. Siswa hanya terlihat menghafalkan tanpa memahami keduanya. Di samping itu, pembelajaran belum menggunakan media yang tepat. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab saja. Setelah dilaksanakan wawancara terhadap siswa pada hari yang sama, siswa juga mengaku masih kebingungan akan konsep hak dan kewajiban. Pada materi kelas sebelumnya juga terdapat materi mengenai hak dan kewajiban. Berdasarkan fakta ini, siswa seharusnya sudah memahami tentang materi tersebut. Namun mereka mengaku masih kebingungan dan kurang memahami akibat pembelajaran yang dilaksanakan secara daring pada masa pandemi membuat penguasaan materi siswa kurang maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka diduga bahwa media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn (Jamilah, 2021:49). Penelitian dari Siswantoyo (2021:90) juga menyebutkan bahwa variabel media pembelajaran videoscope berpengaruh secara signifikan terhadap variabel hasil belajar. Penelitian lain dari Saputri dan Tirtoni (2021:636) juga menyatakan bahwa ada pengaruh dari penerapan penggunaan media pembelajaran ICT terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini senada dengan penelitian dari Panuluh dan Zaman (2021:30) yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media visual pada google form terhadap hasil belajar PPKn. Penelitian dari Dunita, Asril, dan Mulyadi (2019:97) mengatakan bahwa bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menerapkan media komik pada materi memiliki harga diri sebagai individu dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn.

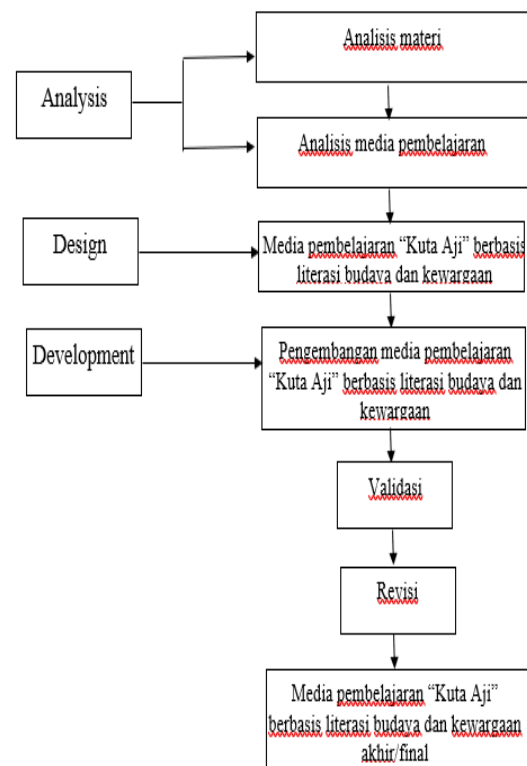
Dari hasil penelitian pengembangan media sebelumnya, maka pengembangan media yang dilakukan peneliti adalah media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan yang berisi kumpulan

cerita berbasis literasi budaya dan kewargaan. “Kuta Aji” sendiri merupakan singkatan dari kumpulan cerita hak dan kewajiban. Kumpulan cerita ini berisi tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara yang tercantum dalam UUD 1945. Hal inilah yang membedakan dengan penelitian terdahulu. Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis literasi budaya dan kewargaan pada materi hak dan kewajiban siswa kelas VI sekolah dasar?”

### METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *r&d* (*research and development*). Menurut Setyosari (dalam Rayanto dan Sugianti, 2020:20) penelitian pengembangan didefinisikan sebagai 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 pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation) dengan dibatasi hanya 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). Lebih lanjut tahapan pengembangan media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Tahap Pengembangan “Kuta Aji” Berbasis Literasi Budaya dan Kewargaan Menggunakan Model ADDIE

Uji validitas media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan dilakukan oleh validator yang berkompeten yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Selanjutnya, validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan yang dikembangkan, apakah media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan yang telah dibuat 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.

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

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diindikasikan 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 “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 80-85

kewargaan 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 “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan. 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 materi hak dan kewajiban warga negara siswa kelas VI Sekolah Dasar. Adapun halaman judul dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Sampul Media “Kuta Aji”

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. Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

- 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 hak dan kewajiban warga negara, karena pokok bahasan tersebut membutuhkan ilustrasi nyata untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan, guru dapat memberikan ilustrasi secara nyata dari materi yang bersifat abstrak tersebut.
- 2) Tahap Design (Desain), pada tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu: 1) mendesain media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan; 2) Materi dan gambar yang sesuai dan tepat dengan materi hak dan kewajiban warga negara, 3) Lembar validasi ahli media dan ahli materi.
- 4) Tahap Development (Pengembangan), hasil dari tahap pengembangan yaitu: 1) Aplikasi media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis

No	Aspek	Persentase (%)
1	Kebahasaan	82,17 %
2	Relevan dengan materi	85,54 %
3	Komposisi	83,40 %
4	Penggunaan	86,30 %
	Rata-rata	84,35 %

literasi budaya dan kewargaan, media ini terdiri dari cover, halaman judul, daftar isi, kompetensi siswa, cerita, soal evaluasi; 2) Skor validasi ahli media dan ahli materi.

No	Aspek	Persentase (%)
1	Kebahasaan	88,89 %
2	Kesesuaian materi	90,17 %
3	Ilustrasi	89,56 %
	Rata-rata	89,54 %

**Gambar 2.** Hasil Validasi Ahli Materi.

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dua validator diperoleh sebesar 89,54 % 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 “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 80-85

yang dikembangkan menghasilkan persentase sebesar 84,35 % 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 86,95 % dengan kategori valid atau baik. Maka media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran

#### SIMPULAN

#### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, dan Dandan Luhur Saraswati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol 3 (1), hal. 57-62
- Dhiarsa, I P, I Nym. Murda, dan P. A. Dharmayanti. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 5 (2), hal. 1-11
- Didipu, Ismanto. 2021. *Pelangi Literasi Madrasah*. Sukabumi:Haura Utama
- Dunita, Wina Maisafni, Zainal Asril, dan Mulyadi. 2019. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKn Peserta Didik Kelas iii sd Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, Vol. 9 (1), Hal. 85-98
- Fathurohman, I., Nurcahyo, A. D., & Rondli, W. S. (2015). Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar. *REFLEKSI EDUKATIKA*,
- Febrianti, Felia. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Cilegon:Untirta.
- Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa, media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan telah berhasil dibuat. Media ini termasuk dalam kategori baik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengumpulan data validasi yang telah dilakukan oleh penilaian validator diperoleh persentase rata-rata sebesar 86,95 % dengan kategori baik/valid, maka aplikasi media pembelajaran “Kuta Aji” berbasis literasi budaya dan kewargaan sudah valid untuk digunakan dalam muatan pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban warga negara siswa kelas VI Sekolah Dasar
- Hamis, Mustofa Abi. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan kita menulis
- Is, Muhammad Sadi. 2017. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta:Kencana
- Jamilah, Mimi. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Zoom Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 43 Jakarta Utara. *Skripsi*. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Mustaqim, Ilmawan dan Nanang Kurniawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1 (1), hal. 36-48
- 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>
- Nurmalina. 2020. *Literasi Media dalam Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta:CV Bintang Surya Madani
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat:Jurnal Ilmu-ilmu Al-qur’an, Hadist, Syari’ah, dan Tarbiyah*, Vol. 3 (1), hal. 171-187
- Pakpahan et al. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan:Yayasan Kita Menulis

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 80-85

- Palupi, Aprida Niken et al. 2020. *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Madiun:CV Bayfa Cendekia Indonesia
- Panuluh, G. S., & Zaman, A. Q. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual pada Google Form terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VII SMPN 1 Sukodono. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol. 1(1), Hal. 21–30.
- Prasetia, H. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Hak dan Kewajiban Siswa Sekolah Dasar Sebagai Warga Negara. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(2), 967–975.
- Rahmi, Mar’atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, Vol 3 (2), hal. 178-185
- Rayanto, Rudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute
- Saputri, Okta Fiani Wulan dan Feri Tirtoni. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Muhammadiyah 1 Krembung pada Masa Pandemi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol. 7 (2), Hal 628-637
- Shalikhah, Norma Dewi, Ardhin Primadewi, dan Muis Sad Iman. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi pembelajaran. *Warta LPM*, Vol. 20 (1), hal. 9-16
- Shapiro, Ian. 1986. *Evolusi Hak dalam Teori Liberal*. Ed. 1. Terjemahan:Masri Maris. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.
- Siswantoyo. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran PPKn Di SMPN 5 Kota Jambi. *Skripsi*. Jambi:Universitas Jambi
- Susanti dan Affrida Zulfiana. 2017. Jenis-jenis Media Pembelajaran. *Makalah*. Sidoarjo:Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Zi-Gang, Ge. 2019. Does mismatch between learning media preference and received learning media bring a negative impact on Academic performance? An experiment with e-learners. *Interactive Learning Environments*, 1-17, <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1612449>