

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MADITIF
(MAJALAH DIGITAL INTERAKTIF)
PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS IV SD GUGUS VII
KECAMATAN SUKASADA**

Komang Sukma Kesi Pageyasti¹, I Made Suweta², I Made Ariasa Giri³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: sukmakesi2003@gmail.com , madesuwetabali62@gmail.com , Imdariasagiri@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif) untuk mata pelajaran PPKN pada siswa kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukasada. Pengembangan media ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena mampu memberikan kerangka kerja sistematis dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan. Subjek penelitian melibatkan berbagai pihak, termasuk siswa kelas IV sebagai pengguna utama, ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta guru sebagai fasilitator pembelajaran. Data dikumpulkan melalui lembar validasi dari para ahli, angket kepraktisan dari guru dan siswa, serta dokumentasi proses pengembangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Maditif memiliki skor kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 0,97 untuk aspek media, 0,95 untuk materi, dan 0,92 untuk bahasa, yang menandakan media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, kepraktisan media juga mendapat respons positif dengan penilaian 99% dari guru dan 93,6% dari siswa, yang berarti media ini sangat mudah digunakan dan diterima oleh pengguna. Media Maditif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKN, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di lingkungan sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan Maditif berkontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukasada.

Kata kunci: Pengembangan, Media Belajar, Majalah Digital Interaktif, PPKN, SD

ABSTRACT: This study aims to develop Maditif (Interactive Digital Magazine) learning media for PPKN subjects for fourth grade students of SD Gugus VII, Sukasada District. The development of this media was carried out using the ADDIE model which consists of five main stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This model was chosen because it is able to provide a systematic framework in creating effective and appropriate learning media. The research subjects involved various parties, including fourth grade students as the main users, media experts, material experts, language experts, and teachers as learning facilitators. Data were collected through validation sheets from experts, practicality questionnaires from teachers and students, and documentation of the development process. The validation results showed that Maditif media had a very high feasibility score, namely 0.97 for the media aspect, 0.95 for material, and 0.92 for language, which indicates that this media is very suitable for use in learning. In addition, the practicality of the media also received a positive response with an assessment of 99% from teachers and 93.6% from students, which means that this media is very easy to use and accepted by users. Maditif media is effective in increasing students' interest in learning PPKN subjects, so it can be an alternative to innovative and interactive learning media in elementary school environments. Thus, the development of Maditif contributes positively to supporting a more

interesting and meaningful learning process for grade IV students of SD Gugus VII, Sukasada District.

Keywords: *Development, Learning Media, Interactive Digital Magazine, PPKN, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas, sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Pendidikan dipandang sebagai proses yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik berkembang secara aktif dan optimal. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menjadi inti dari pendidikan, yang melibatkan interaksi dinamis antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar. Pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan keterampilan, sikap, dan nilai melalui berbagai metode, baik yang bersifat formal maupun informal. Menurut Mulyasa (2008), pembelajaran adalah proses interaksi yang mendorong perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih positif dan konstruktif. Agar pembelajaran efektif, perlu memperhatikan perbedaan individu peserta didik serta melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Dengan pendekatan ini, tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal, menghasilkan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter dan keterampilan yang siap menghadapi tantangan kehidupan.

Pada era globalisasi dan revolusi industri 4.0, teknologi telah menjadi elemen yang sangat krusial dan tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi lebih dinamis dan interaktif. Integrasi media digital interaktif dalam proses pembelajaran membawa perubahan signifikan yang mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh. Melalui media digital interaktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengalami proses belajar yang lebih mendalam dan bermakna melalui pengalaman belajar yang bersifat interaktif dan kolaboratif (Pujiyanti dkk, 2021). Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, misalnya melalui diskusi kelompok, simulasi, dan pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning). Pendekatan ini tidak hanya memudahkan pemahaman konsep yang sering kali abstrak, tetapi juga secara langsung mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta berpikir kritis dan kreatif. Keterampilan-keterampilan tersebut sangat penting untuk dipersiapkan sejak dini agar siswa mampu menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan berubah dengan cepat.

Selain itu, kemajuan teknologi membuka peluang luas bagi guru dan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar yang variatif, inovatif, dan mudah diperbarui sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan pembelajaran. Guru memegang peran sentral dalam memilih dan memanfaatkan media digital yang tepat dan relevan untuk mendukung proses pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai tidak hanya meningkatkan minat literasi siswa, tetapi

juga memperkaya pengalaman belajar sehingga pemahaman materi menjadi lebih optimal. Guru yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan baik akan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan inklusif bagi seluruh peserta didik. Di sisi lain, peserta didik terutama generasi digital saat ini, memiliki ketertarikan alami terhadap teknologi dan media digital. Hal ini menjadikan penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di sekolah dasar, sangat relevan dan efektif (Wibawa & Pritandhari, 2020). Media digital dapat menghidupkan materi pembelajaran yang terkadang dianggap abstrak dan membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami nilai-nilai kebangsaan, hak, dan kewajiban sebagai warga negara. Lebih jauh lagi, penerapan media digital interaktif dalam pembelajaran PPKN dapat membantu menanamkan nilai-nilai karakter dan kewarganegaraan secara lebih kontekstual dan aplikatif. Misalnya, melalui simulasi interaktif tentang keberagaman budaya, hak asasi manusia, atau mekanisme demokrasi, siswa dapat mengalami langsung situasi yang menggambarkan kehidupan bermasyarakat yang beragam dan dinamis. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku positif yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Dengan demikian, integrasi media digital interaktif dalam pendidikan tidak sekadar menjadi tren teknologi semata, melainkan sebuah kebutuhan strategis untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, efektif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Melalui pemanfaatan teknologi secara tepat, pendidikan dapat menjawab tantangan globalisasi dan revolusi industri 4.0, sekaligus mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter kuat, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis yang tinggi. Hal ini menjadi landasan penting dalam mewujudkan pendidikan yang inklusif, adaptif, dan berkelanjutan di era digital saat ini. Tidak hanya itu, integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran PPKN tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih optimal, sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini. Melalui pemanfaatan teknologi yang tepat, pendidikan dapat menjadi lebih inklusif, adaptif, dan responsif terhadap perubahan global, sehingga mampu mempersiapkan generasi muda yang kompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan, pembelajaran PPKN di sekolah dasar sering kali dianggap membosankan dan sulit dipahami oleh siswa. Salah satu penyebab utama adalah persepsi siswa yang menganggap bahwa materi PPKN hanya berkutat pada pembahasan sejarah semata, sehingga minat belajar mereka terhadap mata pelajaran ini menjadi sangat rendah. Padahal, PPKN tidak hanya mengajarkan sejarah, tetapi juga nilai-nilai kewarganegaraan yang penting untuk membentuk karakter dan sikap siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, kenyataannya, proses pembelajaran PPKN masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung dan minimnya penerapan nilai-nilai PPKN dalam kehidupan sehari-hari siswa, yang membuat materi terasa

kurang relevan dan sulit diaplikasikan. Siswa kelas IV SD sebenarnya berada pada tahap perkembangan kognitif yang sudah mulai mampu memahami konsep-konsep abstrak dan memiliki minat yang tinggi untuk membaca serta memahami materi pelajaran. Namun, rendahnya minat baca dan motivasi belajar PPKN sering kali disebabkan oleh kurangnya variasi dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk menggali materi lebih dalam. Kondisi ini tentu saja menghambat pencapaian tujuan pembelajaran PPKN yang seharusnya mampu membentuk peserta didik yang sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Ditinjau dari berbagai permasalahan tersebut, sangat diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu solusi yang potensial adalah pengembangan Majalah Digital Interaktif yang dilengkapi dengan animasi dan ilustrasi menarik. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi PPKN secara mendalam dan kontekstual. Majalah Digital Interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara tekstual, tetapi juga mengintegrasikan elemen visual dan interaktif yang dapat merangsang imajinasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan majalah digital sebagai media pembelajaran yang efektif, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, minat baca, dan pemahaman siswa. Penyajian materi yang lebih menarik dan ilustratif melalui media digital ini membantu siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, misalnya melalui kuis interaktif dan diskusi yang terintegrasi dalam media tersebut. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran seperti Majalah Digital Interaktif diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN di sekolah dasar, sekaligus menjawab tantangan yang ada dalam proses pembelajaran saat ini.

Berdasarkan kajian dan analisis mendalam terhadap berbagai penelitian terdahulu, peneliti mengambil keputusan strategis untuk mengembangkan majalah cetak konvensional menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif, yaitu Majalah Digital Interaktif atau yang disebut dengan Maditif. Transformasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih layak dan relevan diterapkan di lingkungan sekolah dasar, khususnya untuk siswa kelas IV yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Maditif dirancang untuk meningkatkan literasi dan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Dengan menggabungkan elemen visual seperti animasi, ilustrasi, serta fitur interaktif seperti kuis dan evaluasi, media ini mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang sering kali sulit dicerna, terutama materi PPKN yang berkaitan dengan nilai-nilai kebangsaan seperti “Bhinneka Tunggal Ika”. Pendekatan ini sangat penting mengingat siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan kognitif yang mulai mampu berpikir kritis dan membutuhkan stimulasi belajar yang variatif agar dapat memahami materi secara menyeluruh dan aplikatif. Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengembangkan media Maditif, menguji validitasnya, serta menilai kepraktisan

penggunaannya dalam proses pembelajaran PPKN di kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukasada. Validitas media akan dievaluasi dari segi konten, bahasa, dan tampilan agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sedangkan aspek kepraktisan akan dinilai berdasarkan kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, serta efektivitas media dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Dengan pengembangan Maditif, diharapkan media ini tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran yang inovatif, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN secara signifikan. Maditif diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan berkualitas, yang mampu menjembatani kesenjangan pemahaman materi serta memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Pada akhirnya, penggunaan Madatif diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan siswa sejak dini melalui pembelajaran PPKN yang lebih menarik dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang secara khusus digunakan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk maupun teknologi yang sudah ada melalui proses desain dan pengembangan yang sistematis. Model penelitian ini melibatkan serangkaian langkah metodologis, mulai dari identifikasi kebutuhan, analisis masalah, perancangan konsep, pengembangan prototipe, hingga uji coba produk atau metode baru. Tujuan utama dari R&D adalah meningkatkan kualitas atau efektivitas di bidang tertentu, seperti pendidikan, kesehatan, atau teknologi. Dengan demikian, melalui pendekatan R&D, peneliti dan pengembang berupaya memberikan nilai tambah yang signifikan guna mendorong kemajuan standar dan kualitas dalam bidang yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran PPKN di kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukasada. Analisis ini mencakup pengumpulan data awal melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, sehingga diperoleh gambaran tentang kendala dan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai. Tahap selanjutnya adalah desain, di mana peneliti merancang konsep dan struktur media Maditif (Majalah Digital Interaktif). Pada tahap ini, peneliti menentukan materi, tampilan, fitur interaktif, serta alur penyajian konten agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Desain media juga memperhatikan aspek kemudahan penggunaan dan daya tarik visual agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahap pengembangan media Maditif (Majalah Digital Interaktif), peneliti memulai proses produksi berdasarkan desain yang telah dirancang secara matang, dengan memperhatikan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar. Media yang dihasilkan kemudian melalui proses validasi ketat oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa untuk memastikan kelayakan dari segi isi, tampilan visual, dan penggunaan bahasa. Validasi ini sangat penting agar Maditif benar-benar memenuhi standar kualitas dan relevansi pembelajaran. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, Madatif diimplementasikan melalui uji coba terbatas dan uji coba skala luas di SD Gugus VII Kecamatan Sukasada, melibatkan siswa kelas IV dan guru sebagai pengguna utama. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta mendapatkan umpan balik

langsung terkait pengalaman belajar menggunakan Maditif. Data yang diperoleh dari tahap implementasi ini sangat bermanfaat untuk menilai sejauh mana media Maditif dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan minat belajar siswa, sekaligus menjadi dasar untuk penyempurnaan produk sebelum diterapkan secara lebih luas di lingkungan sekolah dasar. Dengan demikian, tahapan pengembangan hingga implementasi Maditif dilakukan secara sistematis dan terukur untuk memastikan media ini benar-benar efektif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PPKN di era digital.

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir yang sangat krusial dalam penelitian pengembangan media Maditif (Majalah Digital Interaktif). Pada tahap ini, peneliti secara sistematis menganalisis seluruh data yang diperoleh dari proses validasi oleh para ahli dan hasil uji coba di lapangan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh, meliputi penilaian kelayakan isi, tampilan, dan bahasa berdasarkan lembar validasi yang diisi oleh ahli media, materi, dan bahasa; penilaian kepraktisan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kemudahan penggunaan serta respons pengguna; serta penilaian efektivitas yang dianalisis dari hasil belajar siswa menggunakan Maditif dibandingkan dengan metode konvensional. Seluruh data dikumpulkan dari subjek penelitian yang terdiri atas siswa kelas IV di Gugus VII, para ahli, dan guru yang terlibat dalam validasi maupun implementasi media. Melalui tahapan evaluasi yang komprehensif ini, peneliti dapat memastikan bahwa Maditif benar-benar layak, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran PPKN, sehingga media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, minat, serta pemahaman siswa secara signifikan di sekolah dasar. Evaluasi juga menjadi dasar penting untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, agar Maditif dapat terus relevan dan optimal digunakan seiring perkembangan.

Analisis data mengenai validasi ahli dan praktisi dilakukan dengan menggunakan rumus validitas *Aiken V* dengan 3 penilai atau ahli. Formula yang digunakan untuk menghitung validitas ahli dan praktisi dalam analisis data ini sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \quad (\text{Retnawati, 2016: 18})$$

Keterangan :

- V = Koefisien Aiken V
- s = skor kategori yang diberikan oleh ahli dikurangi skor kriteria terendah ($s = r - l_0$)
- r = skor kategori yang diberikan oleh ahli
- l_0 = skor kriteria terendah dalam kriteria penskoran
- n = banyaknya ahli
- c = banyaknya kriteria penskoran yang dapat dipilih oleh ahli

Setelah didapatkan hasil validasi, maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil validasi tersebut termasuk kedalam kategori validitas sangat tinggi, tinggi, rendah atau sangat rendah. Berikut ini merupakan tabel kriteria validitas produk yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Koefisien	Validitas	Kriteria Kelayakan
0,8 - 1,0	Validitas sangat tinggi	Sangat layak, tidak perlu revisi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi	Layak, tanpa perlu revisi
0,4 – 0,59	Validitas sedang	Cukup layak, perlu revisi
0,2 – 0,39	Validitas rendah	Kurang layak, perlu revisi
0,0 – 0,19	Validitas sangat rendah	Tidak layak, revisi total

(Sumber: Arikunto, 2009: 75)

PEMBAHASAN

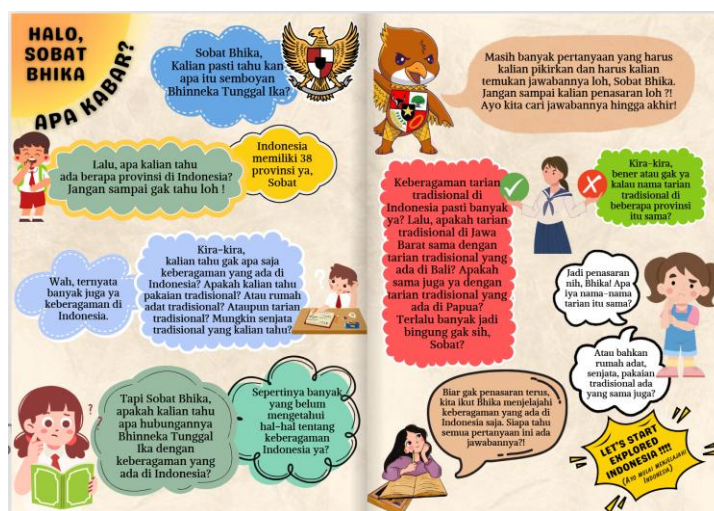
Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif) untuk mata pelajaran PPKN kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan media pembelajaran lainnya. Maditif dirancang dengan tiga topik utama pada halaman utamanya, yaitu bagian prolog (pembuka), bagian konten (isi), dan bagian epilog (penutup).

Bagian prolog merupakan bagian pertama dari Maditif (Majalah Digital Interaktif) yang berisi cover depan, capaian dan tujuan pembelajaran, dan apersepsi mengenai materi Bhinneka Tunggal Ika.

**Gambar 1. Cover Depan Maditif (Majalah Digital Interaktif)**



Gambar 2. Capaian & Tujuan Pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif)



Gambar 3. Apersepsi Materi Bhinneka Tunggal Ika

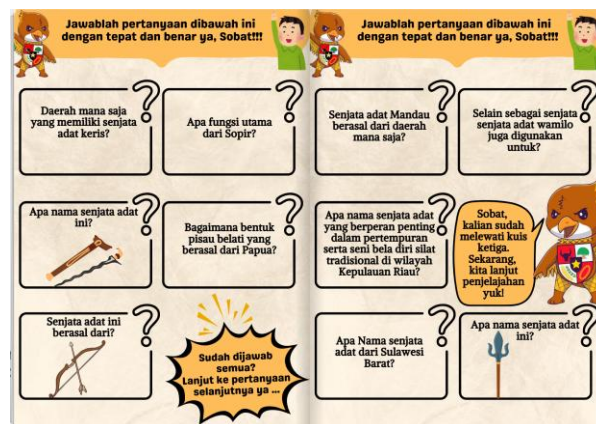
Bagian konten merupakan bagian kedua dari media Maditif (Majalah Digital Interaktif) yang berisi tentang pembahasan materi Bhinneka Tunggal Ika yang berfokus pada keberagaman Indonesia secara fisik yaitu rumah tradisional, pakaian tradisional, senjata tradisional dan tarian tradisional yang ada di setiap provinsi di Indonesia yang disertakan dengan beberapa apersepsi untuk menstimulus siswa dan fakta unik untuk memberikan wawasan yang lebih luas kepada siswa tentang keberagaman Indonesia. Pada bagian konten ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu konten 1 berisi pembahasan tentang rumah adat, konten 2 berisi pembahasan tentang pakaian tradisional, konten 3 berisi pembahasan tentang senjata tradisional dan konten 4 berisi pembahasan tentang tarian tradisional. Tidak hanya itu, di setiap kontennya terdapat beberapa pertanyaan sebagai bahan evaluasi kecil yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam menerima materi.



Gambar 7. Kuis Konten 2 (Pakaian Tradisional)



Gambar 8. Bagian Konten 3 (Senjata Tradisional)



Gambar 9. Kuis Konten 3 (Senjata Tradisional)

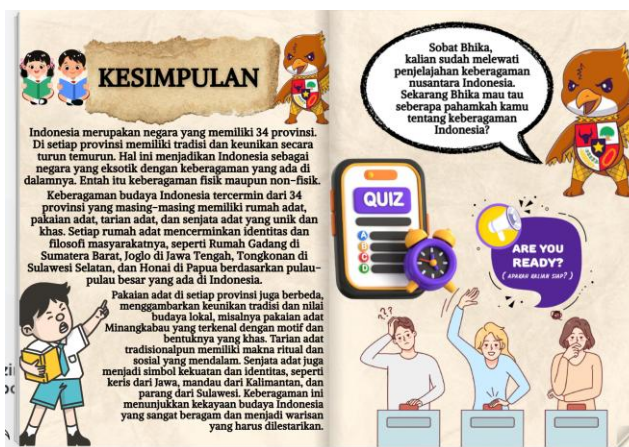


Gambar 10. Bagian Konten 4 (Tarian Tradisional)



Gambar 11. Kuis Konten 4 (Tarian Tradisional)

Bagian epilog merupakan bagian paling akhir pada media Maditif (Majalah Digital Interaktif) yang berisi tentang kesimpulan materi secara keseluruhan dan terdapat 20 soal jawaban singkat sebagai bahan evaluasi siswa.



Gambar 1. Kesimpulan & Kuis Evaluasi

Media ini menyajikan materi keberagaman Indonesia secara fisik yang dilengkapi dengan ilustrasi dan animasi, sehingga dapat membantu siswa memperluas imajinasi secara visual dan

meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, Maditif juga dilengkapi dengan kuis kecil di setiap akhir bagian konten serta kuis evaluasi yang mencakup keseluruhan materi. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran ini. Pendekatan interaktif dan visual yang digunakan dalam Maditif diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKN di kelas IV SD dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, Maditif tidak hanya menyajikan materi secara informatif tetapi juga interaktif dan evaluatif, yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih optimal dan mendalam bagi siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif) pada mata pelajaran PPKN kelas IV sekolah dasar memperoleh skor kelayakan media secara keseluruhan sebesar 0,97 dengan persentase 97%; kelayakan materi sebesar 0,95 dengan persentase 95%; dan kelayakan bahasa sebesar 0,92 dengan persentase 92%. Maka produk yang dikembangkan termasuk ke dalam validitas sangat tinggi dan sangat layak. Hal ini berarti media belajar Maditif (Majalah Digital Interaktif) pada mata pelajaran PPKN kelas IV memperoleh kategori “sangat layak”. Berikut merupakan tabel rangkuman hasil penelitian pengembangan media belajar Maditif (Majalah Digital Interaktif):

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Validitas Kelayakan Produk

Ahli	Butir	Penilai			ΣS	$n (c-1)$	V	Ket
		S1	S2	S3				
Media	Butir1-10	38	39	39	116	120	0,97	Sangat Layak
Materi	Butir1-10	39	38	37	114	120	0,95	Sangat Layak
Bahasa	Butir1-10	35	37	38	110	120	0,92	Sangat Layak

Validitas media pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif) dinilai sangat layak berdasarkan tiga aspek utama, yaitu media, materi, dan bahasa. Menurut ahli media, secara umum Maditif sudah bagus, namun disarankan untuk memperbaiki pemilihan warna font agar lebih kontras dan mudah terbaca, serta mengganti tokoh dalam majalah menjadi tokoh siswa SD agar lebih relevan dan menarik bagi target pengguna. Dari sisi ahli materi, beberapa apersepsi terkait materi perlu diperjelas agar siswa lebih mudah memahami, terutama pada bagian kesimpulan yang membahas pulau-pulau besar di Indonesia agar informasi tersebut lebih jelas dan lengkap. Sedangkan menurut ahli bahasa, perlu dilakukan pemeriksaan ulang terhadap penulisan bahasa asing dengan menambahkan terjemahan yang sesuai serta memperbaiki tanda baca agar tata bahasa dalam media pembelajaran ini menjadi lebih tepat dan mudah dipahami oleh siswa. Secara keseluruhan, meskipun media pembelajaran Maditif sudah valid dengan kategori sangat layak, rekomendasi perbaikan tersebut penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran PPKN kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukasada.

Kepraktisan media pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif) pada materi Bhinneka Tunggal Ika mendapatkan penilaian yang sangat tinggi dari guru maupun siswa. Media ini dinilai sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya Maditif, guru dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tanpa harus bergantung sepenuhnya pada metode pengajaran konvensional. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa, sehingga mereka dapat belajar secara lebih aktif dan tidak terlalu bergantung pada bimbingan langsung dari guru. Dari segi kemudahan penggunaan, Maditif dirancang agar mudah dioperasikan baik oleh guru maupun

siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lancar dan menyenangkan. Tampilan visual yang menarik dan interaktif juga menjadi salah satu faktor utama yang membuat media ini disukai oleh pengguna. Hal ini tercermin dari hasil penilaian kepraktisan, di mana guru memberikan persentase sebesar 99% dengan kategori “sangat praktis”. Sementara itu, dalam uji coba luas yang melibatkan siswa, kepraktisan media ini juga mendapat persentase tinggi sebesar 93,6%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, Maditif tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui desain yang interaktif dan mudah digunakan. Kepraktisan yang tinggi ini menjadikan Maditif sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk materi Bhinneka Tunggal Ika di kelas IV sekolah dasar. Berikut tabel hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik:

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Praktisi	Nomor Soal										Σx	n	X (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
I	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
II	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98
Jumlah	10	10	9	10	10	10	10	10	10	10	99	100	99

Penelitian ini produk media belajar Maditif (Majalah Digital Interkatif) mendapatkan hasil kepraktisan 99%. Dari penilaian kepraktisan oleh guru tidak terdapat revisi yang harus diperbaiki pada produk. Adapun uji coba luas yang dilakukan kepada siswa dengan jumlah 15 orang didapatkan hasil pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Responden	Nomor Soal										Σx	n	X (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
R1	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	46	50	92
R2	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	50	96
R3	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	46	50	92
R4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48	50	96
R5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	46	50	92
R6	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50	96
R7	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	45	50	90
R8	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	46	50	92
R9	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48	50	96
R10	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	46	50	92
R11	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	47	50	94
R12	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	47	50	94
R13	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96
R14	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	50	96
R15	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	45	50	90

Jumlah	73	74	71	72	68	69	66	69	68	72	702	750	93,6
---------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	------------	-------------

Berdasarkan analisis pada ketiga tabel terlihat bahwa produk media belajar Maditif (Majalah Digital Interaktif) pada mata pelajaran PPKN kelas IV sekolah dasar mendapatkan hasil kepraktisan oleh guru sebesar 99%; dan hasil kepraktisan oleh siswa pada uji coba luas sebesar 93,6%. Menurut penilaian skala 5, rata-rata keseluruhan skor kepraktisan guru dan siswa berada pada rentang skor 86-100%, artinya produk yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat praktis. Hal ini berarti media belajar Maditif (Majalah Digital Interaktif) pada mata pelajaran PPKN kelas IV sekolah dasar sangat praktis digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uji statistik **T-test Independent** yang dilakukan, media pembelajaran **Maditif (Majalah Digital Interaktif)** menunjukkan perbedaan signifikan dalam efektivitasnya. Pada kelompok eksperimen, *N-Gain Score* mencapai 0,7068 (kategori tinggi), sementara kelompok kontrol hanya memperoleh 0,2380 (kategori rendah). Sementara itu, analisis *N-Gain Persen* mengungkapkan bahwa kelompok kontrol memiliki peningkatan sebesar 23,7963% (termasuk kategori **tidak efektif**), sedangkan kelompok eksperimen mencapai 70,6806% (kategori **cukup efektif**). Hasil ini menegaskan bahwa penerapan Maditif memberikan dampak pembelajaran yang lebih optimal dibandingkan metode konvensional. Berikut hasil perhitungan efektivitas dari media belajar Maditif (Majalah Digital Interaktif):

Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas Produk

Variabel	Kelas	Rata-rata N-Gain Score	Keterangan	Rata-rata N-Gain Persen	Keterangan
Kemampuan Kognitif dalam Berpikir Kritis	Eksperimen	0,7068	Tinggi	70,6806	Cukup Efektif
	Kontrol	0,2380	Rendah	23,7963	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel 4, maka dapat disimpulkan bahwa *N-Gain Score* Kemampuan Kognitif dalam Berpikir Kritis kelompok eksperimen yaitu 0,7068 dengan kategori tinggi, dan pada kelompok kontrol yaitu 0,2380 dengan kategori rendah. Sedangkan *N-Gain Persen* Kemampuan Kognitif dalam Berpikir Kritis kelompok eksperimen yaitu 70,6806 dengan kategori cukup efektif, dan pada kelompok kontrol yaitu 23,7963 dengan kategori tidak efektif yang disesuaikan dengan kategori efektivitas *N-Gain* yaitu <40 termasuk tidak efektif dan 56-75 termasuk kategori cukup

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif) pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukasada ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan secara spesifik untuk membantu guru dalam

proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi PPKN secara mendalam dan kontekstual. Majalah Digital Interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara tekstual, tetapi juga mengintegrasikan elemen visual dan interaktif yang dapat merangsang imajinasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Rancangan produk media pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif) pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV pada materi Bhinneka Tunggal Ika terdiri atas bagian prolog merupakan bagian pertama dari Maditif (Majalah Digital Interaktif) yang berisi cover depan, capaian dan tujuan pembelajaran, dan apersepsi mengenai materi Bhinneka Tunggal Ika. Bagian konten dari media Maditif (Majalah Digital Interaktif) yang berisi tentang pembahasan materi Bhinneka Tunggal Ika yang berfokus pada keberagaman Indonesia secara fisik yaitu rumah tradisional, pakaian tradisional, senjata tradisional dan tarian tradisional yang ada di setiap provinsi di Indonesia dan bagian epilog merupakan bagian paling akhir pada media Maditif (Majalah Digital Interaktif) yang berisi tentang kesimpulan materi secara keseluruhan dan terdapat 20 soal jawaban singkat sebagai bahan evaluasi siswa. Produk Maditif (Majalah Digital Interaktif) pada kelas IV sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Berdasarkan hasil uji validitas oleh tiga ahli (media, materi, dan bahasa), Madatif (Majalah Digital Interaktif) untuk kelas IV SD dinyatakan sangat layak digunakan, dengan nilai validasi berturut-turut 97% oleh ahli media, 95% oleh ahli materi, dan 92% oleh ahli bahasa. Selain itu, kepraktisan media ini juga sangat tinggi, terbukti dari penilaian guru sebesar 99% dan siswa sebesar 93,6%, keduanya termasuk kategori “sangat praktis”. Dari segi efektivitas, Madatif menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan metode konvensional, dengan N-Gain Score pada kelompok eksperimen sebesar 0,7068 (kategori tinggi/cukup efektif) dan kelompok kontrol sebesar 0,2380 (kategori rendah/tidak efektif). Dengan demikian, Madatif terbukti sangat layak, sangat praktis, dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKN di kelas IV SD.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan agar guru memanfaatkan media pembelajaran Maditif (Majalah Digital Interaktif) yang telah dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan media yang ada di sekolah, serta mendorong siswa untuk menggunakannya baik secara mandiri maupun berkelompok dalam proses belajar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembang dapat menyempurnakan media pembelajaran ini agar dapat diakses secara offline, sehingga dapat digunakan tanpa memerlukan koneksi internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Pujiyanti & Ningsih, T. 2021. Peran Media Sosial Dalam Pembelajaran Ips Era Globalisasi Di Mi Muhammadiyah Cabang Purbalingga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 292-296. Jawa Tengah: IAIN Purwokerto.

- Rhisnawati, H. 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran Behavioristik Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Perilaku Siswa di SD Negeri Ketangi Kaliangkrik. Skripsi. Jawa Tengah: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wibawa, F. A & Prithandari, M. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Lampung: Universitas Muhammadiyah Metro Indonesia.