

Pengembangan Media 4 Dimensi Pada Mata Pelajaran PKN Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD

Nurlaylla Afdar Agustin¹, Umi Warohmah², Riski Putri Nurcahyani³

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

: layllaafdar8@gmail.com¹, umiwarihmahi@gmail.com², riskiputrin9@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis empat dimensi (4D: Define, Design, Develop, Disseminate) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sebagai media pembelajaran inovatif bagi siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya pemahaman terhadap materi hak dan kewajiban akibat pendekatan pembelajaran yang masih konvensional. Media yang dikembangkan menggunakan pendekatan berbasis game edukasi dengan memanfaatkan platform interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang mencakup tahap pendefinisian kebutuhan pembelajaran, perancangan media, pengembangan prototipe, serta penyebaran dan evaluasi produk. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran PKN. Respon siswa pun menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan pemahaman materi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis empat dimensi ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran PKN di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, pengembangan, 4 dimensi.

A B S T R A C T

This study aims to develop four-dimensional learning media (4D: Define, Design, Develop, Disseminate) in Civic Education (PKN) as an innovative learning media for elementary school students. The background of this study is based on low student involvement and lack of understanding of rights and obligations due to conventional learning approaches. The media developed uses an educational game-based approach by utilizing an interactive platform that is interesting and in accordance with the characteristics of elementary school students. This study uses a 4D development model that includes the stages of defining learning needs, media design, prototype development, and product dissemination and evaluation. The results of validation by material experts, media experts, and teachers show that this media is very suitable for use in Civic Education learning. Student responses also show high enthusiasm and increased understanding of the material. Thus, this four-dimensional learning media is effective in increasing student motivation and learning outcomes, and can be used as an innovative alternative in implementing Civic Education learning in elementary schools.

Keywords: learning media, , develop, four-dimensional

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan membentuk karakter, sikap, dan perilaku warga negara yang bertanggung jawab sejak dini. Namun, pembelajaran PKN sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena penyampaian materi yang cenderung abstrak dan kurang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media digital dalam pembelajaran PKN dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi. Misalnya, penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon telah terbukti efektif dalam mengembangkan karakter tanggung jawab siswa kelas IV SD.

Salah satu model pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan terstruktur adalah model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Model ini memungkinkan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi pelajaran. Penggunaan model 4D dalam pengembangan media pembelajaran telah berhasil diterapkan dalam berbagai studi, termasuk pengembangan media video pembelajaran matematika berbasis animasi kartun untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, penggunaan game edukasi berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) dalam pembelajaran PKN juga menunjukkan hasil yang positif. Penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi berbasis CAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PKN berbasis model 4D yang interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Diharapkan, media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi PKN, khususnya pada materi hak dan kewajiban.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD dan guru PPKn. Objek penelitian adalah media game edukasi berbasis Blooket untuk materi hak dan kewajiban. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV/V SD dan guru PPKn. Objek penelitian adalah media game edukasi berbasis Blooket untuk materi hak dan kewajiban.

Langkah-langkah penelitian meliputi:

- 1) *Define*: Analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, dan materi ajar.
- 2) *Design*: Penyusunan soal, desain UI/UX media, dan instrumen evaluasi.
- 3) *Develop*: Pembuatan media, validasi oleh ahli materi, media, dan guru, serta revisi berdasarkan masukan.
- 4) *Disseminate*: Uji coba terbatas kepada siswa dan evaluasi efektivitas media melalui angket dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi yang dilakukan oleh ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Ahli materi menyatakan bahwa isi sesuai dengan kompetensi dasar, sedangkan ahli media menilai aspek teknis dan desain visual sudah menarik dan sesuai dengan usia siswa SD. Guru menyatakan bahwa media ini praktis digunakan dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Uji coba kepada siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka lebih termotivasi untuk belajar karena media disajikan dalam bentuk permainan yang interaktif. Hasil ini memperkuat temuan penelitian Setiawan & Lestari (2023) serta Maulida Sari & Jasiah (2024) yang menyatakan bahwa Blooket efektif meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis game edukasi dengan menggunakan platform Blooket yang dikembangkan melalui model 4D terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa SD pada materi hak dan kewajiban dalam pelajaran PPKn. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam bagi siswa, serta dapat menjadi alternatif inovatif dalam implementasi pembelajaran PPKn berbasis digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan sumbangan dalam penyusunan karya ini. Secara khusus, penulis ingin menyampaikan rasa syukur kepada para pengajar dan murid di SD 1 Bulukrejo yang telah bersedia menjadi objek penelitian serta memberikan informasi dan pengalaman yang sangat berarti sepanjang proses pengumpulan data.

Penulis juga ingin memberi apresiasi kepada Bapak Fattah M.Pd, SH, atas kesediaannya membagikan pengalaman pembelajaran yang memotivasi dan mendukung jalannya penelitian ini. Selain itu, penulis menghargai dukungan dari pihak sekolah yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melakukan pengamatan dan wawancara.

Sebagai penutup, penulis berharap tulisan ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan metode pembelajaran PKN yang lebih efektif dan menarik bagi siswa di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dianita, S., Arifin, M. A., & Ramadhani, M. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi pada Materi Norma dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Cendekia*, 8(1), 101–109.
- Maulida Sari & Jasiah. (2024). Pengembangan Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1).
- Miftah Arief, M., & Sofrayani, D. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Awahita Publisher.
- Permendikbud. (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.
- Setiawan, R., & Lestari, D. (2023). Penerapan Game Blooket sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Inovatif*, 4(2), 65–72.
- Syaiful, M., & Ardiansyah, R. (2022). Evaluasi Pembelajaran PPKn Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 221–230.