



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 5 Tahun 2024 Halaman 3898 - 3908

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Digital Nesia Berbasis *Mobile Phone* untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan pada Materi Negaraku Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar

Kesuma Dwi Wahyu Wigati¹, Wahyu Nugroho^{2✉}, Diyanti Jati Pratiwi³

STKIP PGRI Trenggalek, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: kesumadwi1@gmail.com¹, nugrohowahyu.wn93@gmail.com², diyantijatiwati@gmail.com³

Abstrak

Pentingnya dunia digital modern memiliki peran dalam proses kemajuan Pendidikan secara nasional, khususnya dalam upaya meningkatkan literasi kewarganegaraan. Penulisan artikel ini bertujuan untuk menunjukkan hasil pengembangan media digital "NESIA" (Negeriku Indonesia) sebagai sarana pembelajaran pengajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan literasi kewargaan di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research & Development (R&D), dengan model pengembangan ADDIE. Metodologi ADDIE mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di Kabupaten Trenggalek yaitu SDN 1 Duren dan SDN 2 Sambirejo sebanyak 38 siswa yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, angket, dan tes. Penelitian dilakukan melalui uji instrumen, uji skala kecil, dan uji skala lapangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media digital "NESIA" mendapat tingkat penerimaan yang tinggi dari ahli materi (100%), ahli bahasa (97,5%), ahli media (82,6%), dan ahli pembelajaran (100%). Masukan siswa mengenai media ini sangat positif, dengan tingkat kepuasan sebesar 93,3%. Selain itu, tingkat literasi kewarganegaraan siswa mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 85%. Uji sampel berpasangan menghasilkan keuntungan yang signifikan secara statistik, dengan nilai signifikansi 0,001. Rata-rata persentase N-Gain sebesar 63,0948% termasuk dalam kategori "Efektif". Pada akhirnya, platform digital "NESIA" terbukti ampuh dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas IV dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Literasi Kewargaan, Media Digital NESIA, Materi Negaraku Indonesia, Mobile Phone

Abstract

The importance of the modern digital world plays a role in the process of national educational progress, especially in efforts to increase civic literacy. The aim of writing this article is to show the results of the development of the digital media 'NESIA' (Negeriku Indonesia) as a learning tool for teaching Pancasila education subjects to improve civic literacy in class IV elementary schools. This type of research is Research & Development (R&D) research, with the ADDIE development model. The ADDIE methodology includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research population was all class IV students in Trenggalek Regency, namely SDN 1 Duren and SDN 2 Sambirejo, totaling 38 students selected through purposive sampling. Data was collected through observation, interviews, questionnaires and tests. Research was carried out through instrument tests, small scale tests and field scale tests. The validation results show that the digital media 'NESIA' received a high level of acceptance from material experts (100%), language experts (97.5%), media experts (82.6%), and learning experts (100%). Student feedback regarding this media is very positive, with a satisfaction level of 93.3%. In addition, students' civic literacy levels have increased significantly, reaching 85%. The paired samples test yielded a statistically significant gain, with a significance value of 0.001. The average N-Gain percentage of 63.0948% is included in the 'Effective' category. In the end, the digital platform 'NESIA' proved effective in increasing the civic literacy of class IV students in the context of Pancasila Education.

Keywords: Civic Literacy, NESIA Digital Media, My Country Indonesia Material, Mobile Phone

Copyright (c) 2024 Kesuma Dwi Wahyu Wigati, Wahyu Nugroho, Diyanti Jati Pratiwi

✉Corresponding author :

Email : nugrohowahyu.wn93@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8430>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pentingnya peran media digital dalam dunia pendidikan dewasa ini menjadi tidak terbantahkan. Media digital menjadi inovasi yang banyak digunakan dalam pengajaran sebagai metode dan dasar untuk membangun hubungan antara pengajar dan siswa (Yuniarto & Yudha, 2021). Media digital yang semakin canggih tidak hanya menciptakan budaya baru dalam masyarakat tetapi juga membawa dampak signifikan dalam pembangunan pendidikan nasional (Simbolon et al., 2022). Pandangan lain menyatakan bahwa penting untuk memperkenalkan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada siswa sejak mengenal pembelajaran awal di sekolah formal, karena mereka akan menjadi sumber daya manusia di masa depan (Shofiya Launin et al., 2022). Berdasarkan undang-undang terkait system Pendidikan menyatakan bahwa makna Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri mereka (Zohriah et al., 2023).

Pembelajaran merupakan usaha yang sengaja menggunakan pengetahuan guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Syamsiani, 2022). Sementara itu, menurut Nasrudin (2019), pembelajaran adalah kegiatan yang memungkinkan individu untuk mampu mendapatkan keterampilan, pengetahuan serta nilai-nilai norma positif dengan melakukan aktivitas belajar dari berbagai sumber baik dengan guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai audien. Literasi. Dalam hal ini keterampilan dalam urutan dimulai dari berbicara, membaca, menulis, menghitung dan memecahkan masalah dalam kehidupan nyata yang merupakan aspek kunci dalam proses pembelajaran (Indri Rahmawati et al., 2020). Pembelajaran literasi ini menjadi hal penting untuk dikembangkan sejak dini, terutama di sekolah dasar, karena memiliki dampak besar pada perkembangan individu (Nugraha et al., 2021). Namun, banyak sekolah masih menghadapi tantangan dalam mengajar literasi karena penggunaan metode pengajaran yang cenderung satu arah (teacher centered). Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi yang melibatkan siswa di dalam proses pembelajaran yang berdampak pada kurangnya optimalisasi potensi literasi siswa.

Menurut Sakiah dan Effendi (2021), pemanfaatan media digital berbasis ponsel dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memikat. Media digital yang dibuat akan menysar siswa sekolah dasar dengan tujuan untuk memasukkan nilai-nilai karakter dan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, kerja sama tim, komunikasi, dan pemecahan masalah, ke dalam konten digital (Pratama et al., 2021); (Ramdini et al., 2024). Media digital ini menggabungkan berbagai format termasuk teks, grafik, suara, video, dan animasi (Pratama et al., 2021). Pembelajaran menjadi interaktif ketika siswa dapat terlibat langsung dengannya (Anomeisa & Ernaningsih, 2020).

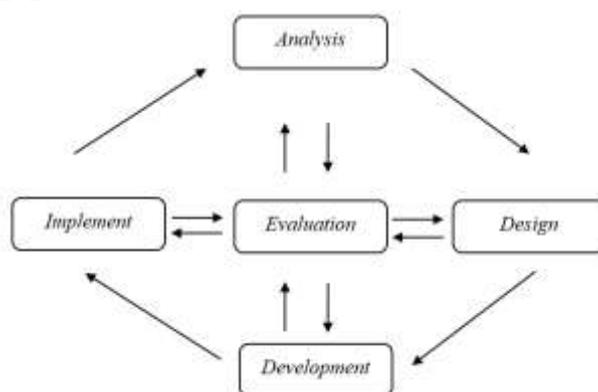
Literasi kewarganegaraan sangat penting dalam pendidikan kewarganegaraan karena memungkinkan siswa untuk memahami prinsip-prinsip etika, tanggung jawab, dan hak yang terkait dengan menjadi warga negara teladan (Solihin et al., 2021). Selain itu, juga berupaya untuk menumbuhkan pendidikan karakter pada anak, dimana pengembangan karakter dapat dikategorikan dalam lima sifat mendasar: Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas. Tokoh protagonis mempunyai kemampuan untuk mewujudkan dan melambangkan tokoh lain (Nugroho, 2022). Namun, masih terdapat hambatan besar dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan di sekolah dasar di Indonesia (Isabela dkk., n.d.). Bukti menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang terbatas tentang prinsip-prinsip dasar kewarganegaraan, dan keterlibatan mereka dalam upaya terkait kewarganegaraan masih kurang (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Memanfaatkan media digital untuk pengajaran kewarganegaraan berpotensi menjadi solusi yang baik. pendekatan ini berhasil, sementara implementasinya kini terbatas pada sebagian kecil sekolah (Aini dkk., 2023). Oleh karena itu, penciptaan media digital berbasis ponsel, seperti aplikasi “NESIA” (Negeriku Indonesia), diharapkan dapat memberikan dampak besar dalam meningkatkan keterlibatan dan

prestasi akademik siswa, sekaligus memperkuat rasa tanggung jawab mereka sebagai aktif. anggota masyarakat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa memasukkan media digital ke dalam lingkungan pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa. Penelitian tersebut dilakukan oleh Saleha (2020) yang menciptakan media digital interaktif yang dirancang khusus untuk anak kelas satu sekolah dasar. Penelitian Prasetyo (2021) memaparkan temuan kemajuan media interaktif TV for Kids berbasis Android yang dirancang khusus untuk siswa kelas 5. Evolusi media interaktif TV For Kids berupaya memikat minat anak dengan media yang meniru pendekatan seorang peneliti. TV interaktif untuk anak berbasis Android yang dikenal dengan nama Teacher Virtual for Kids ini menawarkan beberapa keunggulan. Menyediakan platform pembelajaran dengan berbagai menu, termasuk menu materi yang menawarkan penjelasan konten secara detail. Selain itu, ini mencakup menu pertanyaan yang memungkinkan siswa menavigasi sistem dengan mudah. Selain itu, penelitian Asmarani (2019) mengkaji kemajuan media berbasis Android dalam menciptakan sumber belajar bagi siswa kelas 5 SD yang belajar bahasa Indonesia. Penelitian ini mengembangkan program Si Bambi, sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia, menggunakan platform Android melalui Android Studio dalam format file .apk. Aplikasi ini berbentuk Buku Elektronik (E-book), disebut juga buku saku digital. Namun demikian, aplikasi-aplikasi ini memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaan dan pemanfaatannya. Perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya terdapat pada penggunaan kurikulum kelas 5, yang isinya disusun secara tematis. Selain itu implementasinya dilakukan dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 yang diidentifikasi memiliki keterbatasan pada penelitian Nor Saleha (2020). Alasan peneliti memanfaatkan software SAC 3 karena merupakan aplikasi desktop bernama Smart App Creator 3 (SAC) yang memungkinkan pembuatan aplikasi mobile Android tanpa memerlukan keahlian pemrograman. Selain itu, Smart App Creator 3 (SAC) sangat ramah pengguna bagi siswa sekolah dasar. Smart App Creator 3 (SAC) dapat diunduh dan digunakan secara offline, tanpa memerlukan koneksi internet yang andal. Proyek ini bermaksud merancang dan menilai media digital “NESIA” sebagai alat bantu pembelajaran inovatif materi Pendidikan Pancasila untuk kelas IV SD sekolah, berdasarkan analisis topik ini. Dengan menggunakan teknologi SAC 3, aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, sehingga meningkatkan literasi kewarganegaraan mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian dan pengembangan (R&D) untuk merancang dan mengevaluasi efektivitas media digital interaktif berbasis ponsel untuk pengajaran Unit 4 Pendidikan Pancasila dengan topik Negaraku Indonesia. Penerapan pendekatan ini dijadwalkan berlangsung pada November 2023 hingga Juni 2024.



Gambar Disain R&D ADDIE

3901 *Pengembangan Media Digital Nesia Berbasis Mobile Phone untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan pada Materi Negaraku Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar – Kesuma Dwi Wahyu Wigati, Wahyu Nugroho, Diyanti Jati Pratiwi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8430>

Gambar diatas merupakan disain model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan. Adapun Tahapan-tahapan sebagai langkah-langkah pengembangan tersebut diimplementasikan dalam proses berikut untuk membuat dan mengembangkan model pengembangan:

1. Tahap I Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian persyaratan awal pada tanggal 16 dan 18 November 2023 untuk mengumpulkan informasi pembelajaran. Mereka fokus mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan menganalisis tugas berdasarkan kebutuhan kelas IV di SDN 1 Duren dan SDN 2 Sambirejo.

2. Tahap II Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti menyusun desain pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan metode dan media yang akan dibuat. Pemanfaatan media digital “NESIA” terutama melibatkan aplikasi ponsel yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Smart Apps Creator 3* (SAC) dan dapat diakses melalui smartphone Android.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengubah spesifikasi desain produk menjadi bentuk nyata, sehingga menghasilkan pembuatan prototipe dan hasil akhir media. Setelah media dianggap sesuai, media tersebut akan dikirim ke spesialis validasi yang akan menilai konten, bahasa, format media, dan nilai pendidikan, sekaligus mengembangkan alat evaluasi.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Langkah ini melibatkan pengujian tampilan produk dan kemampuan fungsional terhadap pengguna sasaran. Pengujian dilakukan melalui uji coba skala kecil dengan jumlah responden 10 orang dan uji coba skala lapangan dengan jumlah responden 38 orang.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, penilaian dilakukan dengan menggunakan data validasi ahli dan masukan siswa untuk mengetahui apakah masih terdapat cacat atau kekurangan dalam penerapan media. Apabila media tersebut tidak mempunyai kekurangan atau kelemahan, maka dianggap layak digunakan tanpa perlu dilakukan revisi. Namun apabila media tersebut terdapat kekurangan atau kelemahan maka perlu adanya modifikasi atau penyempurnaan terhadap media yang diajarkan.

Penelitian ini melibatkan semua populasi siswa yang ada di kelas IV di Kabupaten Trenggalek. Sebanyak 38 siswa dipilih dengan menggunakan pendekatan purposive sample dari SDN 1 Duren dan SDN 2 Sambirejo. Prosedur penelitian meliputi pengembangan produk "NESIA", evaluasinya oleh para ahli, dan pengujian selanjutnya pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa, diikuti oleh kelompok yang lebih besar yang terdiri dari 38 siswa di lingkungan dunia nyata. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, angket, dan tes. Selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS 29.0 for Windows. Tujuannya untuk menjamin keampuhan media ini dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa dalam kerangka pendidikan Pancasila di sekolah dasar, guna menunjang kemajuan pendidikan di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan proyek R&D (Research and Development) yang memanfaatkan pendekatan ADDIE untuk menciptakan produk media digital pembelajaran unit materi Negaraku Indonesia topik Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN 1 Duren dan SDN 2 Sambirejo. Produk media digital tersebut dirancang khusus untuk smartphone Android. Aset digital ini dihasilkan menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator 3. Hasil penelitian yang dikumpulkan adalah sebagai berikut:

1. Tahap I Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 16 dan 18 November 2023, keadaan ruang kelas IV SDN 1 Duren Sambirejo dan SDN 2 Sambirejo tampak memuaskan dan layak untuk keperluan pendidikan. Ruang kelas dilengkapi dengan papan tulis, meja, kursi, buku, tempat membaca, dan beberapa bahan dasar pembelajaran. Meski letak kedua SD tersebut bertolak belakang, satu di kota dan satu lagi di dusun, namun kedua sekolah tersebut memiliki gedung, infrastruktur, dan sumber daya pendidikan yang memadai. Namun, sumber daya ini belum sepenuhnya dieksploitasi. Siswa kelas IV SDN 1 Duren Sambirejo dan SDN 2 Sambirejo aktif dalam proses pembelajaran, namun cenderung cepat bosan dan rendahnya minat literasi. Setelah mempertimbangkan tantangan yang disebutkan sebelumnya, dilakukan analisis kebutuhan. Analisis ini fokus pada pengembangan media pembelajaran digital yang mampu menyampaikan materi kepada siswa secara efektif dan menarik. Selain itu, pemanfaatan media digital secara aktif melibatkan siswa, mencegah mereka mudah kehilangan minat selama proses pembelajaran dan meningkatkan keinginan dan kegembiraan mereka (Qodr, 2020).

2. Tahap II Desain (*Design*)

Desain awal media digital berbasis ponsel dikembangkan menggunakan Power Point 2016 dan Canva Pro, selanjutnya disimpan dalam format jpg/png. Setelah detail desain selesai, media dimasukkan ke dalam program menggunakan Smart Apps Creator 3 (SAC) untuk membuat aplikasi Android dalam format .apk. Media tersebut memiliki resolusi 1920 x 1080 piksel dan hanya dapat dilihat di ponsel Android dengan versi minimal 7.0 (Nougat). Konten media ini berasal dari unit 4 Pendidikan Pancasila yang mengangkat topik Negaraku Indonesia. Bab ini mengeksplorasi faktor-faktor yang memperkuat persatuan NKRI, menekankan pentingnya menjaga persatuan, dan memberikan contoh perilaku yang mendukung atau membahayakan keutuhan NKRI. Peneliti juga membuat alat untuk observasi, melakukan wawancara, validasi dengan ahli (di bidang media, materi, bahasa, dan pembelajaran), menilai literasi kewarganegaraan, dan mengumpulkan respon siswa untuk keperluan evaluasi dan pengembangan materi.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Berikut merupakan hasil dari media yang telah dikembangkan yakni media digital NESIA berbasis *mobile phone* Android:

Tabel 1. Deskripsi Tampilan Produk

No.	Tampilan Media	Keterangan
1.		Pada <i>slide</i> pertama menampilkan sebuah <i>cover</i> dari media digital “NESIA” yang mana terdapat sasaran kelas yaitu kelas IV dan materi yang akan dipelajari di unit 4 yaitu Negaraku Indonesia. Pada bagian pojok kanan atas terdapat logo kampus dan logo jurusan dari peneliti. Selain itu, pada bagian pojok kiri atas terdapat <i>button sound</i> yang bisa di matikan atau dinyalakan serta terdapat tombol <i>play</i> untuk memulai aplikasi

No.	Tampilan Media	Keterangan
		“NESIA”.
2.		Setelah menekan tombol play, pengguna akan masuk ke dalam menu utama. Di dalam menu utama ini terdapat beberapa pilihan yang dapat dipilih sesuai <i>button</i> yang ada seperti <i>button home</i> yang artinya pengguna akan kembali ke menu awal/ <i>slide</i> pertama dan juga terdapat tiga <i>button</i> seperti <i>developer</i> , <i>materi</i> serta <i>quiz</i> .
3.		Pada saat pengguna menekan <i>button materi</i> pada menu utama, maka akan muncul pilihan yaitu elemen, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga terdapat <i>button home</i> yang artinya pengguna akan kembali ke awal, <i>button back</i> yang artinya pengguna akan kembali ke halaman sebelumnya dan <i>next</i> yang artinya pengguna akan masuk ke halaman selanjutnya yaitu materi atau kegiatan belajar.
4.		Pada saat pengguna menekan <i>button next</i> pada gambar nomor 3, maka pengguna akan masuk ke dalam menu materi dengan 2 pilihan kegiatan belajar yaitu “kegiatan belajar 2” dan “kegiatan belajar 3” sesuai modul ajar yang telah disusun pengembang. Selain itu, juga terdapat <i>button home</i> dan <i>button back</i> .
5.		Pada saat pengguna menekan <i>button</i> “Kegiatan Belajar 2” maka pengguna akan masuk ke dalam menu “Pentingnya Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Dalam menu tersebut pengguna akan diarahkan untuk mempelajari 2 <i>button materi</i> yaitu “Faktor-faktor yang Memperkuat

No.	Tampilan Media	Keterangan
		Keutuhan NKRI” dan “Arti Penting Keutuhan NKRI” serta terdapat <i>button home</i> dan <i>back</i> .
6.		Pada saat pengguna menekan <i>button</i> “Kegiatan Belajar 3” pada gambar nomor 4, maka pengguna akan masuk ke dalam menu materi “Perilaku yang Menunjukkan Sikap Menjaga Keutuhan NKRI”. Dalam menu tersebut terdapat <i>button next</i> yang artinya pengguna akan diarahkan untuk mempelajari isi dari materi tersebut. Selain itu, terdapat <i>button home</i> dan <i>back</i> .
7.		Pada saat pengguna menekan <i>button quiz</i> pada menu utama dari gambar nomor 2, maka pengguna akan masuk ke dalam menu soal. Terdapat 15 soal pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh pengguna. Dalam mengerjakan soal-soal pilihan ganda, pengguna hanya diberikan satu kesempatan dalam menjawab sehingga pengguna tidak bisa merubah-rubah jawabannya. Di dalam setiap soal terdapat hasil nilai yang telah ditentukan oleh peneliti, sehingga jika pengguna salah dalam menjawab maka nilai tidak akan bertambah. Dalam menu <i>quiz</i> ini terdapat <i>button start</i> untuk memulai mengerjakan <i>quiz</i> . Selain itu juga terdapat <i>button home</i> dan <i>back</i> .
8.		Pada saat pengguna menekan <i>button start</i> maka akan muncul soal nomor satu dengan 4 opsi pilihan jawaban a, b, c dan d. Pengguna hanya dapat menjawab satu kali dan jika pengguna menjawab benar maka akan muncul animasi “senang” dengan <i>backsound</i> yang gembira dan nilai akar bertambah,

No.	Tampilan Media	Keterangan
		namun jika pengguna menjawab salah maka akan muncul animasi “sedih” dengan <i>background</i> yang terdengar berbeda dengan jawaban benar. Selain itu, terdapat <i>button back</i> yang artinya pengguna akan kembali ke menu start dan <i>button next</i> yang artinya pengguna akan melanjutkan ke soal berikutnya.

Terdapat empat jenis data yang diperoleh dari proses validasi, yaitu: (1) validasi oleh ahli materi, (2) validasi oleh ahli bahasa, (3) validasi oleh ahli media dan (4) validasi oleh ahli pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Penilaian/Validasi Pakar atau Praktisi

Hasil Validasi Ahli	Persentase	Kualifikasi
Ahli Materi	100%	Sangat layak dan tidak perlu revisi
Ahli Bahasa	97,5%	Sangat layak dan tidak perlu revisi
Ahli Media	82,6%	Sangat layak dan tidak perlu revisi
Ahli Pembelajaran	100%	Sangat layak dan tidak perlu revisi

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Penerapan media digital “NESIA” dalam percobaan skala kecil dengan 10 partisipan menghasilkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan terhadap materi Unit 4 Negaraku Indonesia yang fokus pada Pendidikan Pancasila. Sebelum memanfaatkan program ini, pemahaman siswa yang dinilai melalui pre-test hanya berada pada level 60%. Namun, setelah post-test, pengetahuan mereka meningkat menjadi 85%, menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 25%. Penilaian angket menunjukkan bahwa siswa mempunyai pemahaman yang terpuji mengenai prinsip kebhinekaan, empati, etika sosial, dan tanggung jawab warga negara Indonesia yang dibuktikan dengan nilai rata-rata sebesar 80%. Penerimaan siswa yang baik terhadap “NESIA” terlihat dari skor kuesioner sebesar 94%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini dianggap sangat menarik, efektif mencegah kebosanan siswa, dan memfasilitasi pemahaman informasi. Secara umum pemanfaatan “NESIA” memberikan pengalaman pendidikan yang menguntungkan dan efisien bagi peserta didik dalam kerangka pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Sakiah dan Effendi (2021), pemanfaatan media berbasis aplikasi digital efektif menghilangkan rasa bosan dan meningkatkan pemahaman topik.

Penerapan media digital “NESIA” dalam percobaan skala besar yang melibatkan 38 siswa SDN 1 Duren dan SDN 2 Sambirejo efektif meningkatkan literasi kewarganegaraan pada Pendidikan Pancasila khususnya di Unit 4 Negaraku Indonesia. Hasil tes awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 53,1%. Setelah penggunaan “NESIA”, skor post-test menunjukkan peningkatan substansial menjadi 80,9%, yang menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 27,8%. Evaluasi kuesioner menunjukkan bahwa 85% siswa menunjukkan pemahaman terpuji tentang keberagaman, empati, etika sosial, dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara. Reaksi positif siswa terhadap “NESIA” terlihat dari hasil kuesioner, dimana sebagian besar siswa menganggap aplikasi tersebut mudah digunakan (94,7%), menyenangkan (92,7%), dan merangsang semangat belajar (82,8%). Kesimpulannya, program “NESIA” efektif meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa dan mendapat sambutan positif dalam pendidikan Pancasila.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sampel T-Test

		Paired Samples Test					Significance			
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test - Post-test	-25,26316	18,23078	2,95742	-31,25547	19,27085	-8,542	37	<,001	<,001

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat disparitas hasil belajar siswa sebelum dan selama pemanfaatan media digital “NESIA”. Tujuan dari uji-t ini adalah untuk mengukur perbedaan rata-rata. Hasil uji sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji Satu Sisi dan Uji Dua Sisi adalah sebesar 0,001, lebih rendah dari ambang batas sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat disparitas literasi kewarganegaraan siswa kelas IV terkait konten NESIA, baik sebelum maupun sesudah pemanfaatan platform media digital “NESIA”.

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	38	,00	1,00	,6309	,20228
Ngain_Persen	38	,00	100,00	63,0948	20,22785
Valid N (listwise)	38				

Rerata N-Gain Score yang ditunjukkan oleh hasil uji efikasi di atas adalah sebesar 0,6309. Berdasarkan kategori N-Gain Score, angka ini masuk dalam rentang “Sedang” yang didefinisikan sebagai 0,3 hingga 0,7. Nilai rata-rata persentase N-Gain sebesar 63,0948%. N-Gain Score, jika dinyatakan dalam persentase, dianggap “Cukup Efektif” karena berada pada kisaran 56% hingga 75%. Berdasarkan temuan uji N-Gain yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital “NESIA” bermanfaat secara signifikan dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan anak kelas IV SD pada mata pelajaran NESIA.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini diperlukan dua bentuk evaluasi: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penilaian formatif digunakan untuk menyempurnakan produk pada setiap fase, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Penilaian sumatif dilakukan pada akhir tahap pengembangan, khususnya setelah implementasi atau pengujian media, untuk menilai kualitas, kemandirian, dan keterlibatan siswa dengan media digital. Menurut temuan penelitian Nizar (2021), tahap evaluasi dilakukan pada seluruh aspek implementasi, meliputi analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, untuk menyempurnakan produk di setiap level.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan menilai media digital “NESIA” untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas IV Pendidikan Pancasila. Pemanfaatan aplikasi ini telah menunjukkan

3907 *Pengembangan Media Digital Nesia Berbasis Mobile Phone untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan pada Materi Negaraku Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar – Kesuma Dwi Wahyu Wigati, Wahyu Nugroho, Diyanti Jati Pratiwi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8430>

kemajuan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan dalam hasil pasca-tes. Kuesioner respons siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini dianggap menarik, ramah pengguna, dan meningkatkan motivasi dan pemahaman konten. Namun demikian, penelitian ini dibatasi oleh cakupannya yang sempit, yang hanya mencakup dua sekolah dasar dalam satu kabupaten, dan ketergantungan pada jumlah sampel yang kecil. Disarankan untuk menyelidiki lebih lanjut dengan lembaga pendidikan tambahan dan mengeksplorasi fungsi aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Kurniawan, A. D., Andriani, A., Susanti, M., & Widowati, A. (2023). Literature Review : Semakin Kaburnya Moral Baik dan Buruk. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3939–3949. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6458>
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17–31.
- Asmarani, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi Berbasis Android. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Indri Rahmawati, D., Amaliah, E., Adab, F., & Raden Intan Lampung, U. (2020). Peran Media Literasi Dan Informasi Dalam Pendidikan. *Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 01(02), 1–10. https://doi.org/10.24042/el_pustaka.v1i2.8504
- Isabela, L., Koroh, D., & Nalle, D. N. (n.d.). *Penguatan Literasi Dasar sebagai Jembatan Generasi Emas NTT*.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 3. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Nasrudin, M. W. (2019). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Melalui Media Sosial. *Jurnal Teladan*, 4(2), 120–126. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/101>
- Nizar, F. H. Muhamad.(2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28-37.
- Nugraha, F., Permasari, A., & Pursitasari, I. D. (2021). Disparitas Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 15–35. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.17744>
- Nugroho. (2022). Peran Orang Tua dalam Penanaman Nilai Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Pasca Pandemic Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 853–862. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2791>
- Prasetyo, M. A. (2021). *Pengembangan media interaktif TV For Kids (Teacher Virtual For Kids) berbasis Android pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Pratama, N. K. P., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–128. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p119>

- 3908 *Pengembangan Media Digital Nesia Berbasis Mobile Phone untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan pada Materi Negaraku Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar – Kesuma Dwi Wahyu Wigati, Wahyu Nugroho, Diyanti Jati Pratiwi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8430>
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.
- Ramdini, D. F., Nugroho, W., & Puspasari, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Integratif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Karakter Bernalar Kritis Siswa Kelas IV. *Teaching, Learning and Development*, 2(1), 10–16. <https://doi.org/10.62672/telad.v2i1.24>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Saleha, N. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Tematik Pada Tema Keluargaku Subtema Anggota Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar* (pp. 64–75). Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Solihin, L., Pratiwi, I., Hijriani, I., Utama, B., & Gandasari, N. (2021). *Membentuk warga negara yang demokratis: konstruksi literasi kewargaan dalam mata pelajaran PPKn*. http://repositori.kemdikbud.go.id/24912/%0Ahttp://repositori.kemdikbud.go.id/24912/1/Puslitjak_2021_Membentuk_Warga_Negara_yang_Demokratis.pdf
- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Ulya, H., & Rofian, R. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 140. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v4i2.12166>
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>
- Zohriah, A., Faujiah, H., Adnan, A., & Nafis Badri, M. S. M. (2023). Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan Islam. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 704–713. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4081>