Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HAK DAN KEWAJIBAN KELAS IV SD

Shafia Yustin Hartanti[1], Mixghan Norman Antono[2]
[1,2] PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura
[1]yustinshafia18@gmail.com, [2]mixghan.norman@trunojoyo.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media to recognize the rights and obligations of grade IV elementary school and determine its feasibility level. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model that includes Define, Design, Develop, and Disseminate. The research subjects consisted of 13 grade IV students, while the feasibility assessment was carried out by material experts and media experts using a validation questionnaire. Data were analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The validation results showed that the media obtained a feasibility percentage of 95% from material experts and 91.67% from media experts. Both validators stated that the media was valid and could be used with minor revisions. Improvements were made based on validator input, especially on the suitability of illustrations to questions, the completeness of supporting images, and the placement of menus on the cover display. Thus, the interactive learning media to recognize rights and obligations is declared suitable for use as an alternative learning media for Pancasila Education on the material of rights and obligations of grade IV elementary school.

Keywords: *interactive learning media, understanding rights and obligations, Pancasila Education, 4D model.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi Define, Design, Develop, dan Disseminate. Subjek penelitian terdiri atas 13 peserta didik kelas IV, sedangkan penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket validasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% dari ahli materi dan 91,67% dari ahli media. Kedua validator menyatakan bahwa media valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan validator, terutama pada kesesuaian ilustrasi dengan pertanyaan, kelengkapan gambar pendukung, dan penempatan menu pada tampilan sampul. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, mengenal hak dan kewajiban, Pendidikan Pancasila, model 4D.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter, tanggung jawab, dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga pada kemampuan peserta didik untuk memahami dan menerapkan nilai tersebut dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Salah satu materi yang perlu dikuasai peserta didik kelas IV sekolah dasar adalah hak dan kewajiban. Pemahaman terhadap materi tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengenali sesuatu yang berhak diterima serta tanggung jawab yang harus dilaksanakan secara seimbang. Meskipun demikian, pemahaman mengenai hak dan kewajiban tidak cukup dibangun melalui kegiatan menghafal pengertian dan contoh, tetapi perlu dikaitkan dengan situasi konkret yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Permasalahan pemahaman materi hak dan kewajiban juga ditemukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Azzahra et al. (2026) mengembangkan media Board Game BHINEKA untuk membantu peserta didik kelas IV memahami materi hak dan kewajiban. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan terbatasnya penggunaan media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh validasi media sebesar 95% dan validasi materi sebesar 93%, dengan nilai N-Gain sebesar 0,71. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan media permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban (Azzahra et al., 2026). Namun, penggunaan media pembelajaran tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta bentuk aktivitas yang memungkinkan mereka memahami penerapan hak dan kewajiban dalam berbagai situasi.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media interaktif hak dan kewajiban. Konsep media disajikan melalui alur permainan, misi,

tantangan, dan situasi permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat dilibatkan secara aktif dalam mengenali perbedaan antara hak dan kewajiban, menentukan tindakan yang tepat, serta memahami konsekuensi dari perilaku yang dilakukan. Penelitian Nugroho et al. (2026) tentang media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila kelas IV menunjukkan adanya pengembangan media berbasis permainan yang memadukan aktivitas petualangan dan teknologi QR Code. Penelitian tersebut mengarahkan perhatian pada potensi penggunaan media yang lebih interaktif untuk mendukung keaktifan, kerja sama, dan pemahaman peserta didik. Sementara itu, Hidayati dan Rezania (2023) mengembangkan game edukasi East Java Culture pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Media tersebut memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 83%, validasi ahli materi sebesar 80%, serta respons peserta didik sebesar 86%. Kedua penelitian tersebut memberikan landasan bahwa pendekatan permainan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Pengembangan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan keberagaman karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Berdasarkan data pengelompokan awal yang tersedia dalam penelitian ini, terdapat 13 peserta didik yang terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu lima peserta didik dalam kelompok high, empat peserta didik dalam kelompok medium, dan empat peserta didik dalam kelompok low. Pengelompokan tersebut dapat menjadi pertimbangan awal dalam merancang tingkat kesulitan tantangan, bentuk petunjuk, dan dukungan belajar yang disediakan dalam media. Peserta didik dengan tingkat penguasaan yang berbeda memerlukan kesempatan belajar yang sesuai agar dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif mengenal hak dan kewajiban dirancang dengan mempertimbangkan penyajian materi secara bertahap, penggunaan contoh kontekstual, serta aktivitas yang memungkinkan peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar. Akan tetapi, efektivitas rancangan tersebut tetap

perlu dibuktikan melalui proses validasi dan pengujian kepada peserta didik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran untuk materi hak dan kewajiban maupun Pendidikan Pancasila melalui beragam bentuk. Harmuli et al. (2025), misalnya, mengembangkan media pembelajaran berbasis Heyzine untuk materi hak dan kewajiban di rumah dan sekolah kelas IV menggunakan model pengembangan 4D. Maria et al. (2026) mengembangkan media kartu Truth or Dare berbasis game-based learning untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Hasil penelitian Maria et al. menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi sebesar 99% dari ahli media, 100% dari ahli materi, dan 98% dari ahli bahasa. Penelitian tersebut juga melaporkan respons peserta didik yang sangat baik pada uji coba individual, kelompok kecil, dan uji lapangan. Berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media dapat diarahkan untuk menghasilkan produk yang valid dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Meskipun demikian, perbedaan bentuk media, mekanisme permainan, dan aktivitas belajar membuka peluang untuk mengembangkan alternatif media yang memiliki karakteristik tersendiri.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban melalui pengalaman bermain yang mengintegrasikan misi dan penyelesaian tantangan kontekstual. Fokus pengembangan tidak hanya terletak pada tampilan media yang menarik, tetapi juga pada kesesuaian materi, kejelasan aturan permainan, keterlibatan peserta didik, dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar. Kebaruan yang ditawarkan perlu ditempatkan pada karakteristik desain, alur misi, dan aktivitas pembelajaran yang benar-benar diwujudkan dalam produk. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu peserta didik memahami hubungan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar

serta mengetahui kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat teoretis berupa tambahan kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam Pendidikan Pancasila. Secara praktis, media ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual, memberikan pengalaman belajar yang aktif bagi peserta didik, serta menjadi referensi bagi peneliti lain yang mengembangkan media pembelajaran untuk materi dan jenjang pendidikan yang sejenis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model 4D terdiri atas empat tahapan, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Model ini digunakan sebagai pedoman sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Prosedur pengembangan diarahkan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta menguji kelayakannya melalui penilaian ahli.

Tahap pertama adalah Define (pendefinisian), yaitu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media. Kegiatan pada tahap ini mencakup analisis awal, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi hak dan kewajiban, serta perumusan tujuan pembelajaran. Data awal menunjukkan bahwa 13 peserta didik dikelompokkan menjadi lima peserta didik dalam kategori high, empat peserta didik dalam kategori medium, dan empat peserta didik dalam kategori low. Informasi tersebut digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mengakomodasi perbedaan kebutuhan peserta didik.

Tahap kedua adalah Design (perancangan), yaitu menyusun rancangan awal media interaktif mengenal hak dan kewajiban berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan pada tahap ini meliputi

penentuan format media, penyusunan materi, perancangan alur permainan, pengembangan aturan permainan, penyusunan tantangan, serta pemilihan ilustrasi dan tampilan media. Rancangan disusun dengan mempertimbangkan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, kejelasan petunjuk penggunaan, dan keterlibatan peserta didik dalam memahami penerapan hak dan kewajiban di kehidupan sehari-hari.

Tahap ketiga adalah Develop (pengembangan), yaitu merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran yang selanjutnya dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan menggunakan dua instrumen, yaitu angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media. Validasi materi berfungsi untuk menilai kesesuaian dan ketepatan isi pembelajaran, sedangkan validasi media digunakan untuk menilai kualitas penyajian dan desain produk. Hasil penilaian ahli dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Saran dan komentar validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap keempat adalah Disseminate (penyebaran), yaitu menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penyebaran dapat dilakukan melalui penyerahan produk kepada guru, penggunaan media dalam pembelajaran, atau publikasi hasil pengembangan. Pelaksanaan tahap ini disesuaikan dengan cakupan penelitian yang sebenarnya. Apabila penelitian hanya sampai pada validasi dan revisi produk, tahap penyebaran perlu dilaporkan sebagai tahap lanjutan yang direncanakan, bukan sebagai kegiatan yang telah dilaksanakan.

Subjek penelitian terdiri atas 13 peserta didik kelas IV sekolah dasar yang dikelompokkan berdasarkan data awal ke dalam kategori high sebanyak lima peserta didik, medium sebanyak empat peserta didik, dan low sebanyak empat peserta didik. Pengelompokan tersebut menjadi pertimbangan dalam penyusunan aktivitas dan tingkat kesulitan tantangan pada media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban. Selain peserta didik,

penelitian melibatkan validator ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Identitas validator, lokasi penelitian, dan waktu pelaksanaan perlu dicantumkan sesuai dengan data penelitian yang sebenarnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui validasi ahli dengan menggunakan angket validasi materi dan angket validasi media. Angket validasi materi digunakan untuk memperoleh penilaian mengenai kesesuaian materi hak dan kewajiban dengan tujuan pembelajaran serta ketepatan konsep yang disajikan. Angket validasi media digunakan untuk menilai aspek penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan produk sesuai dengan butir yang tercantum dalam instrumen penelitian. Data yang diperoleh berupa skor penilaian dan masukan tertulis dari validator. Masukan tersebut digunakan untuk mengidentifikasi bagian produk yang perlu diperbaiki sebelum media dinyatakan layak digunakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase hasil validasi ahli materi dan ahli media. Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimal,

Hasil persentase validasi materi dan validasi media dianalisis secara terpisah, kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria kelayakan yang ditetapkan dalam penelitian. Analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah saran dan komentar validator untuk menentukan perbaikan produk. Hasil kedua analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai kelayakan dan menyempurnakan media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban. Penilaian kelayakan berdasarkan validasi ahli tidak digunakan sebagai satu-satunya bukti efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan mengacu pada model 4D yang terdiri atas tahap Define (pendefinisian), Design

(perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan) (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

Hasil Penelitian

A. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap define dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang dikembangkan. Materi yang dipilih adalah hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Materi ini dekat dengan kehidupan peserta didik, misalnya hak memperoleh pembelajaran serta kewajiban menaati peraturan, menjaga kebersihan kelas, dan menghormati guru serta teman.

Berdasarkan data awal, terdapat 13 peserta didik yang semula dikelompokkan menjadi high (5 orang), medium (4 orang), dan low (4 orang). Untuk penyajian dua kelompok sesuai permintaan, kelompok High tetap terdiri atas 5 peserta didik, sedangkan kelompok Middle mencakup 8 peserta didik dengan menggabungkan kelompok medium dan low semula. Penggabungan ini perlu disesuaikan dengan dasar pengelompokan yang benar-benar digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Pengelompokan siswa

Kelompok	Jumlah	Persentase
High	5	38,46%
Middle	8	61,54%
Total	13	100%

Persentase dihitung dengan membagi jumlah peserta didik pada setiap kelompok dengan jumlah seluruh peserta didik, kemudian dikalikan 100%.

$$P = (f / N) \times 100\%$$

$$High = (5 / 13) \times 100\% = 38{,}46\%$$

$$Middle = (8 / 13) \times 100\% = 61{,}54\%$$

Keragaman kemampuan menjadi pertimbangan dalam merancang media dengan petunjuk jelas, bahasa sederhana, ilustrasi relevan, serta aktivitas yang dapat diikuti peserta didik dengan kebutuhan belajar berbeda. Pengelompokan tersebut tidak dengan sendirinya membuktikan tingkat penguasaan materi hak dan kewajiban; hal itu perlu didukung asesmen yang sesuai.

B. Tahap Design (Perancangan)

Tahap design dilakukan dengan merancang isi materi, tujuan pembelajaran, ilustrasi, aktivitas permainan, petunjuk penggunaan,

dan evaluasi. Media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban sebagai alur penyajian agar peserta didik mengikuti kegiatan belajar secara terarah.

Tabel 2. Rancangan Media

Komponen	Rancangan
Identitas media	Mengenal hak dan kewajiban
Mata pelajaran	Pendidikan Pancasila
Sasaran	Peserta didik kelas IV sekolah dasar
Materi	Hak dan kewajiban
Penyajian	Pengertian serta contoh hak dan kewajiban di rumah dan sekolah
Aktivitas	Tantangan atau permainan terkait materi
Evaluasi	Kuis atau pertanyaan untuk memeriksa pemahaman
Tampilan	Sampul, ilustrasi, warna, huruf, tata letak, dan navigasi

Rancangan tersebut menggabungkan materi, ilustrasi, aktivitas, dan evaluasi. Tampilan dan navigasi dirancang agar mudah dibaca dan digunakan, sedangkan gambar perlu sesuai dengan isi serta pertanyaan yang disajikan.

C. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap develop dilakukan untuk menghasilkan media dan memperoleh penilaian dari ahli materi serta ahli media. Angket yang diunggah memuat 15 indikator dengan skor maksimal 4 pada setiap indikator.

a. Hasil validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi diisi oleh Fairuz Choirunnisa, S.Pd. dari SDN Tanjung Jati 2 pada 15 Oktober 2026. Berdasarkan tanda penilaian yang terbaca, 12 indikator memperoleh skor 4 dan 3 indikator mndapat skor 4 sehingga skor yang diperoleh adalah 57 dari skor maksimal 60.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Komponen	Hasil
Jumlah indikator	15
Skor maksimal per indikator	4
Skor maksimal keseluruhan	60
Skor diperoleh	57
Persentase	95%
Kesimpulan pada angket	Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil

Persentase validasi dihitung dengan rumus berikut.

$$P = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator materi memperoleh skor tertinggi. Indikator yang dinilai mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep hak dan kewajiban, contoh penerapan, penggunaan bahasa, sistematika penyajian, serta kesesuaian soal dengan materi.

Validator memberikan catatan bahwa beberapa soal dapat membingungkan karena gambar belum sepenuhnya sesuai dengan pertanyaan. Oleh sebab itu, gambar dan redaksi soal perlu disesuaikan agar informasi visual membantu peserta didik memahami pertanyaan. Walaupun skor kuantitatif mencapai 95%, komentar kualitatif tetap menjadi dasar perbaikan.

b. Hasil validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. M. Fadlillah, S.Pd.I., M.Pd.I. dari Universitas Trunojoyo Madura. Angket terdiri atas 15 indikator dengan skor maksimal 4, sehingga skor maksimal keseluruhan adalah 60. Berdasarkan pembacaan tanda centang pada dokumen, 10 indikator memperoleh skor 4 dan 5 indikator memperoleh skor 3. Rekapitulasi ini perlu dikonfirmasi jika terdapat koreksi skor pada indikator kualitas gambar atau ilustrasi.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Komponen	Hasil
Jumlah indikator	15
Skor maksimal per indikator	4
Skor maksimal keseluruhan	60
Indikator skor 4	10
Indikator skor 3	5
Skor diperoleh	55
Persentase	91,67%
Kesimpulan pada angket	Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil

$$\Sigma X = (10 \times 4) + (5 \times 3) = 55$$

$$P = (55 / 60) \times 100\% = 91{,}67\%$$

Aspek penilaian meliputi tampilan sampul, warna, keterbacaan huruf, tata letak, kualitas ilustrasi, kesesuaian gambar dengan materi, navigasi, fungsi tombol, kemudahan penggunaan, petunjuk, aktivitas, dan evaluasi. Validator menyarankan agar materi dilengkapi ilustrasi yang sesuai dan posisi menu pada sampul diatur supaya tidak menutupi bagian penting gambar.

Tabel 5. Rekapitulasi validasi ahli

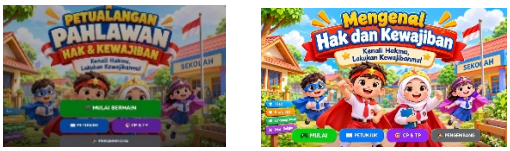
Validator	Persentase	Kesimpulan
Ahli materi	95%	Valid, revisi kecil
Ahli media	91,67%	Valid, revisi kecil

Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase 95%, sedangkan ahli media memberikan 91,67%. Kedua validator menyatakan media dapat digunakan dengan revisi kecil. Hasil ini mendukung kelayakan isi dan tampilan berdasarkan indikator dalam angket, tetapi belum membuktikan efektivitas media terhadap hasil belajar.

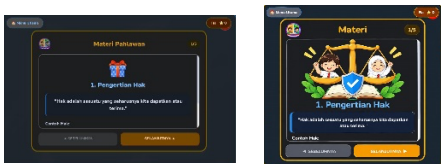
Tabel 6. Revisi berdasarkan masukan validator

Validator	Saran atau temuan	Tindak lanjut
Ahli materi	Beberapa gambar tidak sepenuhnya sesuai dengan pertanyaan	Pertanyaan sudah mengarah pada gambar, tetapi pemuatan gambar bergantung pada kestabilan internet.
Ahli media	Setiap materi perlu dilengkapi ilustrasi yang sesuai	Tambahkan atau sesuaikan ilustrasi yang relevan
Ahli media	Menu sampul menutupi bagian penting gambar	Atur kembali posisi menu dan elemen visual

Revisi diarahkan pada hubungan antara penyesuaian ilustrasi pada sampul media yang menutupi gambar dan melengkapi ilustrasi pada materi.



Gambar 1. Sebelum dan sesudah revisi penyesuaian ilustrasi pada tampilan depan



Gambar 2. Sebelum dan sesudah revisi melengkapi ilustrasi pada materi

D. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap disseminate merupakan tahap penyebarluasan produk setelah pengembangan dan revisi. Media interaktif mengenal hak dan kewajiban ditujukan bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi hak dan kewajiban. Dokumen yang tersedia menunjukkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, tetapi belum

memberikan bukti yang cukup bahwa penyebarluasan secara luas telah dilaksanakan. Oleh karena itu, pelaksanaan tahap ini harus dilaporkan sesuai kegiatan yang benar-benar dilakukan. Jika media belum disebarluaskan, nyatakan bahwa tahap tersebut masih berupa rencana atau belum dilaksanakan.

Rata-rata dihitung menggunakan rumus berikut.

$$X = \Sigma X / N$$

$$Xpre = 790 / 13 = 60.77$$

$$Xpost = 1070 / 13 = 82.31$$

$$Peningkatan\ rata - rata = 82.31 - 60.77 = 21.54$$

Berdasarkan simulasi, rata-rata pretest adalah 60.77 dan rata-rata posttest adalah 82.31, dengan selisih 21.54 poin. Nilai posttest bervariasi dan tidak seluruhnya mencapai nilai maksimal. Angka ini hanya contoh perhitungan dan tidak boleh ditafsirkan sebagai bukti perubahan hasil belajar nyata.

Contoh perhitungan N-Gain

Apabila analisis N-Gain tercantum dalam Bab III dan tes pretest-posttest benar-benar dilakukan, rumus yang digunakan adalah:

$$g = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ pretest}$$

$$g = \frac{82{,}31 - 60{,}77}{100 - 60{,}77}$$

$$g \approx 0{,}55\ (kategori\ sedang)$$

Nilai N-Gain simulasi tersebut berada pada kategori sedang berdasarkan kriteria umum: rendah apabila g < 0,30; sedang apabila 0,30 ≤ g < 0,70; dan tinggi apabila g ≥ 0,70. Nilai aktual harus dihitung kembali berdasarkan hasil tes sebenarnya.



Gambar 3. Tahap penyebarluasan

Pembahasan

A. Pengembangan media Mengenal Hak dan Kewajiban

Media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban dikembangkan untuk menyediakan alternatif penyajian materi hak dan kewajiban yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Tahap define digunakan untuk mengenali kebutuhan pembelajaran dan keragaman peserta didik. Tahap design digunakan untuk menyusun isi,

ilustrasi, permainan, dan evaluasi. Tahap develop menghasilkan produk yang dinilai oleh ahli, sedangkan disseminate berkaitan dengan penyebarluasan produk sesuai pelaksanaan penelitian.

Model 4D dari Thiagarajan et al. (1974) memberikan alur pengembangan yang sistematis. Pengelompokan High dan Middle dalam naskah ini merupakan penyederhanaan penyajian: kelompok Middle mencakup delapan peserta didik yang sebelumnya masuk kelompok medium dan low. Dasar pengelompokan ini perlu sesuai dengan prosedur yang benar-benar digunakan dalam penelitian.

4.3.2 Kelayakan berdasarkan validasi ahli

Persentase validasi ahli materi sebesar 100% menunjukkan bahwa seluruh indikator pada angket memperoleh skor maksimal. Namun, komentar validator tentang ketidaksesuaian gambar dan pertanyaan tetap perlu ditindaklanjuti. Penilaian kuantitatif perlu dibaca bersama komentar kualitatif.

Persentase validasi ahli media sebesar 91,67% menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memperoleh skor tinggi. Saran mengenai ilustrasi dan penempatan menu sampul menggarisbawahi pentingnya hubungan antara tampilan visual, keterbacaan, dan fungsi pembelajaran. Revisi diarahkan agar tampilan tidak hanya menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami isi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Media ini dirancang dengan menggabungkan penyajian materi, ilustrasi, aktivitas permainan, serta evaluasi untuk membantu peserta didik memahami penerapan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sebesar 95% dari ahli materi dan 91,67% dari ahli media. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media termasuk kategori valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran validator,

khususnya pada kesesuaian ilustrasi dengan pertanyaan, kelengkapan gambar pendukung, serta penempatan menu pada sampul media.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif mengenal hak dan kewajiban layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV pada materi hak dan kewajiban. Namun, hasil validasi ini belum dapat dijadikan bukti peningkatan hasil belajar peserta didik karena efektivitas media belum dibuktikan melalui pengujian empiris.

DAFTAR PUSTAKA

Afriyanti, L., Dewi, S. E. K., & Kholidin, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran Smart Box pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35071

Aldama, A. A. (2024). Pengembangan media poster komik materi hak dan kewajiban untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12(10). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65063

Annissa, S. N., Paksi, H. P., Wicaksono, V. D., & Puspita, A. M. I. (2026). Pengembangan media interaktif Hakku-ku untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi hak dan kewajiban Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(7). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/80376

Astuti, D. W., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Microsites.id pada materi hak dan kewajiban untuk kelas IV sekolah dasar. Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(2), 162–170. https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15(2).162-170

Azzahra, N. N., Paksi, H. P., Puspita, A. M. I., & Dellarosa, M. (2026). Pengembangan media board game BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/80166

Hidayati, N., & Rezania, V. (2023). Pengembangan game edukasi East Java Culture pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 14(3), 301–312. https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i3.16058

Lathifah, N. P., & Paksi, H. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran Smart Exploding Box untuk meningkatkan

pemahaman siswa pada materi sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila kelas IV di sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(2). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/67983

Maharani, M. P. T., & Ulia, N. (2026). Pengembangan media pembelajaran Match Board pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Community Empowerment Journal, 4(2), 364–374. https://doi.org/10.61251/cej.v4i2.396

Mela, A. C. W., Anwar, M. F. N., & Chotimah, C. (2026). Pengembangan modul pembelajaran berbasis CTL mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban di kelas IV sekolah dasar. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 9(4), 4099–4106. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i4.11119

Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 86–100.

Selviani, D., Syahid, A. A., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan media pembelajaran TITASKAT untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Al-Irsyad: Journal of Education Science, 4(2), 391–403. https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.289

Zulfikri, M., & Reinita. (2025). Pengembangan media berbasis aplikasi Sway di dalam Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka di kelas IV sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2). https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25340