

PETA KULTURAL MADURA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PKN DI SDN PARSANGA II

Muhammad Romli¹, I Nengah Suastika², Dewa Bagus Sanjaya³
^{1,2,3}Graduate Elementary Education, Ganesha University of Education,
romli@students.undiksha.ac.id¹

ABSTRACT

This study aims to develop a contextual and local wisdom-based interactive learning media called the Madura Cultural Map to improve Civic Education (PKN) learning outcomes for third-grade students at SDN Parsanga II, Sumenep Regency. The method used is Research and Development (R&D) employing a modified Borg & Gall model, which includes the stages of needs analysis, design, expert validation, limited trial, revision, and broader field testing. The media features representations of distinctive Madurese culture such as karapan sapi (bull racing), batik, saronen music, and fishing traditions—presented in an interactive format that combines visuals, narrative text, and audio. Expert validation on content and media aspects indicated that the product was in the "appropriate" category for use. Trials with 85 students showed a 92% engagement rate, 88% comprehension level, and 85% effectiveness in supporting the learning process. These findings indicate that the Madura Cultural Map interactive media is effective in enhancing conceptual understanding of citizenship, shaping students' character, and fostering appreciation for local culture. Therefore, this media can serve as an innovative alternative for culturally rooted, enjoyable, and contextual Civic Education that supports the holistic development of student competencies.

Keywords: interactive media, local wisdom, madurese culture, civic education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Peta Kultural Madura Interaktif yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas III di SDN Parsanga II, Kabupaten Sumenep. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model modifikasi Borg & Gall yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi, dan uji coba luas. Media ini memuat representasi budaya khas Madura seperti karapan sapi, batik, musik saronen, dan tradisi nelayan, yang dikemas dalam format interaktif berbasis visual, teks naratif, dan audio. Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan bahwa produk berada pada kategori "layak" digunakan. Uji coba terhadap 85 siswa menunjukkan bahwa keterlibatan siswa mencapai 92%, keterpahaman 88%, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran tercatat sebesar 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa media Peta Kultural Madura Interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman

konsep kewarganegaraan, membentuk karakter siswa, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran PKn berbasis budaya lokal yang menyenangkan, kontekstual, dan mendukung pencapaian kompetensi siswa secara holistik.

Keywords: media interaktif, kearifan lokal, budaya madura, pendidikan kewarganegaraan

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Melalui pembelajaran PKn, siswa diharapkan mampu memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, menghargai perbedaan, serta menumbuhkan semangat persatuan dalam kehidupan bermasyarakat [1], [2]. Pendidikan ini juga menjadi wahana penting dalam menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan seperti demokrasi, toleransi, dan cinta tanah air [3]. Selain itu, menurut Wahab dan Sapriya, pendidikan kewarganegaraan di SD bertujuan untuk menumbuhkan identitas nasional yang kuat sejak usia dini [4]. Oleh karena itu, penguatan pembelajaran PKn yang kontekstual dan menyentuh pengalaman hidup siswa menjadi semakin relevan.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran PKn di sekolah dasar masih sering bersifat abstrak dan teoretis. Banyak guru yang menyampaikan materi secara verbal dan berpusat pada buku teks, tanpa mengaitkan dengan lingkungan nyata siswa [5]. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep seperti demokrasi, keadilan, dan tanggung jawab sosial karena tidak disertai dengan contoh konkret dalam kehidupan mereka sehari-hari [6].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Saragih, kurangnya kontekstualisasi materi PKn dapat menurunkan motivasi belajar siswa secara signifikan [7]. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis lingkungan sekitar [8].

Di sisi lain, Madura sebagai daerah yang kaya akan budaya lokal menyimpan potensi besar untuk dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran PKn. Tradisi seperti karapan sapi, musik saronen, batik Madura, dan nilai-nilai sosial seperti gotong royong serta penghormatan terhadap tokoh agama, mencerminkan karakter kebangsaan yang luhur [9], [10]. Beberapa studi menyebutkan bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat identitas kebangsaannya [11]. Pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal dinilai mampu menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab dan toleransi secara lebih bermakna [12]. Namun sayangnya, potensi ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran PKn di SD, termasuk di SDN Parsanga II.

Sebagai bentuk inovasi, pengembangan Peta Kultural Madura Interaktif merupakan media alternatif yang dapat membantu guru menyajikan pembelajaran PKn secara lebih menarik dan kontekstual. Peta ini tidak hanya menampilkan

lokasi-lokasi budaya penting di Madura, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti foto, audio naratif, dan video pendek yang memuat cerita rakyat dan praktik sosial lokal [13]. Menurut Susilowati, media interaktif mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran karena bersifat visual dan partisipatif [14]. Dalam konteks pendidikan karakter, media berbasis kearifan lokal juga dinilai mampu menghidupkan nilai-nilai kebangsaan secara alami [15]. Dengan demikian, media ini dapat menjadi sarana reflektif untuk membangun pemahaman dan kecintaan terhadap nilai-nilai dalam PKn [16].

SDN Parsanga II, yang terletak di Kabupaten Sumenep, Madura, memiliki posisi strategis dalam mendukung implementasi media pembelajaran berbasis lokal. Letaknya yang dekat dengan berbagai situs budaya dan komunitas tradisional memberikan peluang besar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis lingkungan dan pengalaman langsung [17]. Menurut Mulyasa, pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menumbuhkan kepedulian sosial mereka [18]. Selain itu, sekolah-sekolah yang mengembangkan potensi lokal sebagai bahan ajar terbukti mampu menumbuhkan identitas kultural dan nasional yang kuat di kalangan siswa [19]. Oleh karena itu, SDN Parsanga II memiliki potensi yang sangat relevan untuk menjadi model dalam penggunaan media Peta Kultural Madura Interaktif.

Melihat berbagai potensi dan permasalahan di atas, maka penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji sejauh mana media Peta

Kultural Madura Interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PKn di SDN Parsanga II. Penelitian ini akan difokuskan pada dua aspek utama, yaitu peningkatan pemahaman konsep kewarganegaraan dan penguatan nilai-nilai karakter siswa seperti gotong royong, tanggung jawab, dan toleransi [20], [21]. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran PKn yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis kearifan lokal [22], [23].

Pengembangan media Peta Kultural Madura Interaktif memiliki sejumlah keunikan yang membedakannya dari media pembelajaran konvensional, terutama dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Media ini tidak hanya menghadirkan peta wilayah geografis, melainkan mengintegrasikan elemen budaya lokal Madura secara visual dan digital. Di dalamnya terdapat titik-titik interaktif yang memuat informasi naratif, foto, audio lokal, serta video pendek mengenai berbagai warisan budaya seperti karapan sapi, saronen, batik Madura, dan upacara adat. Hal ini membuat media bersifat multi-sensori, yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan imajinasi siswa melalui pendekatan visual-auditorial-naratif.

Keunikan lainnya terletak pada pendekatan konstruktivis dan kontekstual yang digunakan, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga diajak untuk menjelajahi, mengamati, dan berdiskusi secara reflektif mengenai nilai-nilai budaya dalam peta tersebut. Media ini memungkinkan guru untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek,

seperti tugas eksplorasi budaya, presentasi kelompok, hingga pembuatan cerita digital tentang pengalaman budaya lokal. Dengan demikian, Peta Kultural Madura Interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat untuk mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembentukan identitas kewarganegaraan siswa.

Media Peta Kultural Madura Interaktif memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan karakter siswa sekolah dasar melalui tiga pendekatan utama: penguatan nilai-nilai lokal, pengalaman belajar kontekstual, dan stimulasi kesadaran kebangsaan. Nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi antarbudaya, penghargaan terhadap sejarah lokal, dan tanggung jawab sosial dapat ditemukan dalam cerita-cerita budaya yang tertanam dalam konten peta. Siswa belajar bahwa nilai-nilai karakter tidak bersifat abstrak, melainkan tumbuh dari praktik budaya yang mereka kenal sejak kecil.

Lebih jauh, dengan mengaitkan pembelajaran PKn dengan realitas budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, media ini mendorong terjadinya internalisasi nilai secara alami dan bermakna. Misalnya, ketika siswa mempelajari makna musyawarah melalui tradisi rembug desa di Madura atau memahami arti kerja keras melalui cerita peternak karapan sapi, mereka belajar nilai-nilai karakter bukan sekadar sebagai hafalan, melainkan sebagai bagian dari kehidupan sosial mereka.

Media ini juga memperkuat kecintaan siswa terhadap daerah asal dan identitas nasional, yang merupakan fondasi penting dalam membentuk warga negara yang

sadar akan hak dan kewajiban serta bangga terhadap keberagaman budaya Indonesia.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development / R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Peta Kultural Madura Interaktif yang kontekstual dan relevan dengan muatan lokal dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SDN Parsanga II. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi beberapa tahap utama yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pendidikan dasar.
2. Subjek dan Lokasi Penelitian
Penelitian ini dilakukan di SDN Parsanga II, Kabupaten Sumenep, Madura. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas:
 - a. Ahli materi PKn (untuk validasi isi materi),
 - b. Ahli media pembelajaran (untuk validasi desain media interaktif),
 - c. Guru kelas III (sebagai praktisi pengguna media), dan
 - d. Siswa kelas III (sebagai pengguna media untuk uji coba terbatas dan luas).
3. Prosedur Pengembangan
Tahapan pengembangan media mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Potensi dan Masalah – Identifikasi kebutuhan media pembelajaran kontekstual di sekolah berbasis budaya lokal.
 - b. Pengumpulan Data Awal – Melalui observasi, wawancara guru, dan studi literatur.

- c. Desain Produk Awal – Pembuatan prototipe awal media Peta Kultural Madura Interaktif dengan elemen visual, audio, dan teks naratif budaya.
 - d. Validasi Ahli – Uji validitas oleh ahli materi dan ahli media.
 - e. Revisi Produk I – Perbaikan berdasarkan masukan dari validasi ahli.
 - f. Uji Coba Terbatas – Diuji kepada sekelompok kecil siswa untuk melihat keterpahaman, keterlibatan, dan efektivitas media.
 - g. Revisi Produk II – Penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba terbatas.
 - h. Uji Coba Luas – Diuji kepada kelompok kelas yang lebih besar.
 - i. Produk Akhir – Finalisasi media berdasarkan hasil uji coba luas.
4. Teknik Pengumpulan Data
Data dikumpulkan dengan menggunakan:
- a. Observasi terhadap aktivitas pembelajaran saat media digunakan,
 - b. Wawancara dengan guru dan siswa terkait persepsi dan pengalaman penggunaan media,
 - c. Angket untuk validasi ahli dan penilaian siswa,
 - d. Dokumentasi berupa tangkapan layar media dan hasil pekerjaan siswa.
5. Instrumen Penelitian
Instrumen yang digunakan meliputi:
- a. Lembar validasi ahli media dan materi,
 - b. Lembar observasi keterlibatan siswa,
 - c. Angket respons siswa dan guru,
 - d. Panduan wawancara.
6. Teknik Analisis Data
- a. Data validasi ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skor rata-rata kelayakan.
 - b. Data observasi dan angket siswa dianalisis untuk menilai kepraktisan dan keterlibatan siswa.
 - c. Data wawancara dianalisis secara kualitatif untuk menggali kesan, masukan, dan potensi pengembangan lanjutan.
7. Kriteria Keberhasilan
- a. Produk dikatakan layak digunakan apabila:
 - b. Skor validasi media dan materi \geq kategori “Layak” (skor rata-rata ≥ 3.2 dari skala 4),
 - c. Minimal 80% siswa menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan tinggi saat penggunaan media,
- Guru menyatakan media praktis dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran PKn.
- C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**
1. Potensi dan Masalah Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas III sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan seperti cinta tanah air, gotong royong, tanggung jawab, dan sikap menghargai perbedaan. Namun, dalam pelaksanaannya di lapangan, khususnya di SDN Parsanga II, ditemukan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks yang bersifat umum dan kurang kontekstual. Materi seringkali disampaikan secara abstrak dan

tidak dikaitkan langsung dengan lingkungan budaya siswa, sehingga menurunkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar kewarganegaraan.

Di sisi lain, SDN Parsanga II terletak di Kabupaten Sumenep, yang kaya akan kearifan lokal Madura. Lingkungan sekitar sekolah memiliki potensi budaya yang besar, seperti tradisi karapan sapi, permainan tradisional, batik Madura, dan upacara adat yang mencerminkan nilai-nilai kebangsaan. Potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran PKn. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya lokal, khususnya bagi siswa kelas III yang sedang berada pada fase perkembangan konkret-operasional. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menyederhanakan konsep PKn melalui pendekatan yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa.

2. Pengumpulan Data Awal – Melalui observasi, wawancara guru, dan studi literatur.

Untuk mendalami potensi dan permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data awal melalui beberapa teknik. Pertama, observasi langsung dilakukan di kelas III SDN Parsanga II untuk mengamati proses pembelajaran PKn yang sedang berlangsung. Observasi ini fokus pada metode yang digunakan guru, keterlibatan siswa, dan sejauh mana materi PKn dikaitkan dengan budaya lokal Madura. Hasil observasi

menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi abstrak seperti hak dan kewajiban warga negara atau makna kebhinekaan.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III untuk menggali persepsi guru mengenai tantangan dalam mengajarkan PKn serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Guru mengungkapkan bahwa materi PKn sering kali sulit dipahami siswa karena tidak disertai contoh konkret dari lingkungan mereka sendiri. Guru juga menyatakan bahwa mereka membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan budaya lokal dalam nilai-nilai kewarganegaraan.

Peneliti melakukan studi literatur terhadap berbagai penelitian dan teori yang mendukung pentingnya penggunaan media berbasis kearifan lokal dalam pendidikan karakter dan kewarganegaraan. Literatur menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak serta memperkuat identitas budaya dan nasionalisme mereka. Ketiga pendekatan ini observasi, wawancara, dan studi literatur menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan media Peta Kultural Madura Interaktif yang relevan untuk pembelajaran PKn siswa kelas III.

3. Desain Produk Awal Pembuatan prototipe awal media Peta Kultural Madura Interaktif dengan elemen visual budaya

Tahap desain produk awal bertujuan untuk merancang dan

memproduksi prototipe media Peta Kultural Madura Interaktif yang akan digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk siswa kelas III di SDN Parsanga II. Pada tahap ini, media dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa usia sekolah dasar yang berada dalam fase perkembangan konkret-operasional, di mana visualisasi, cerita, dan pengalaman langsung sangat penting dalam membantu pemahaman konsep abstrak seperti nilai kebangsaan, gotong royong, dan toleransi.

Media ini dirancang dalam bentuk peta digital interaktif berbasis PowerPoint interaktif atau aplikasi sederhana yang dapat dioperasikan melalui laptop atau proyektor kelas. Peta menggambarkan wilayah-wilayah utama di Pulau Madura, dengan titik-titik lokasi tertentu yang merepresentasikan budaya lokal, seperti:

- Sumenep: Karapan sapi, batik tulis Madura

Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=V9sa7T9ZMBc>

- Pamekasan: Tradisi saronen, upacara adat



Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=tyBlnACG9To>

- Bangkalan: Legenda rakyat dan permainan tradisional



Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=El4Z-Ad2o8c>

- Sampang: Tradisi nelayan dan gotong royong masyarakat pesisir



Video

<https://www.youtube.com/watch?v=Nf6Wo3ZJFk>

Desain visual menggunakan warna cerah dan ikon-ikon khas Madura untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Elemen grafis dibuat ramah anak, disertai dengan simbol-simbol yang mudah dikenali, seperti ikon sapi untuk karapan sapi, motif batik untuk budaya tekstil, dan perahu untuk kehidupan pesisir. Navigasi media dirancang sederhana dan intuitif, agar siswa dapat mengakses materi dengan bantuan minimal dari guru. Dengan pendekatan visual dan naratif yang kontekstual, prototipe awal media ini bertujuan menjembatani pemahaman siswa terhadap materi

PKn melalui eksplorasi budaya lokal yang relevan dan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Tahap selanjutnya adalah validasi media oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan efektivitas dari desain awal

Media Peta Kultural Madura Interaktif



4. Revisi Produk I

Pada tahap revisi produk pertama, dilakukan perbaikan menyeluruh terhadap media Peta Kultural Madura Interaktif berdasarkan hasil validasi dari ahli materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan ahli media pembelajaran. Masukan dari kedua pihak menjadi landasan penting untuk menyempurnakan isi dan tampilan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

Dari sisi ahli materi PKn, beberapa penyesuaian dilakukan untuk memastikan bahwa konten media sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Salah satunya adalah penyederhanaan istilah konseptual dalam materi PKn. Misalnya, istilah “hak dan kewajiban” yang sebelumnya disajikan secara abstrak, kini dijelaskan melalui contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari

siswa, seperti “hak bermain di lingkungan sekolah” dan “kewajiban menjaga kebersihan kelas.” Selain itu, setiap titik budaya dalam peta kini dilengkapi dengan narasi yang menekankan nilai-nilai karakter seperti toleransi, gotong royong, dan tanggung jawab, agar siswa dapat memahami nilai-nilai tersebut secara kontekstual. Konten naratif yang semula terlalu panjang dan padat juga telah disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Revisi ini turut menekankan keterkaitan antara budaya lokal Madura dan nilai-nilai Pancasila, sehingga media tidak hanya memperkenalkan budaya, tetapi juga menguatkan wawasan kebangsaan.

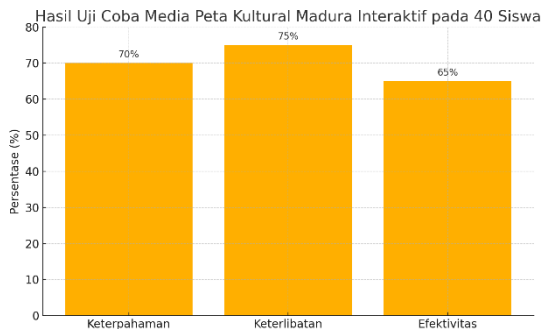
Sementara itu, dari ahli media pembelajaran, saran yang diberikan berfokus pada aspek visual dan navigasi interaktif. Desain antarmuka media diperbaiki agar lebih ramah anak, melalui penggunaan ikon-ikon besar, warna cerah yang menarik, serta tata letak navigasi yang sederhana dan intuitif. Untuk mendukung siswa yang belum lancar membaca, ditambahkan pula ikon suara atau audio naratif pada setiap konten budaya. Ukuran gambar dan teks dalam media juga diatur ulang agar tampil lebih proporsional dan tidak menumpuk dalam satu layar, guna menghindari kebingungan saat digunakan. Selain itu, media kini dilengkapi dengan petunjuk interaktif berupa tombol bertuliskan “klik di sini” pada setiap titik peta, yang memudahkan siswa dalam mengeksplorasi konten secara mandiri.

Sebagai tindak lanjut dari kedua masukan tersebut,

dilakukan penyuntingan ulang terhadap seluruh narasi konten budaya agar lebih komunikatif, kontekstual, dan sesuai dengan gaya bahasa anak-anak. Tampilan awal peta juga direvisi agar lebih terfokus pada empat wilayah utama, yaitu Sumenep, Pamekasan, Bangkalan, dan Sampang, yang masing-masing memuat budaya khas lokal. Produk hasil revisi kemudian diuji coba ulang oleh guru kelas untuk mendapatkan masukan tambahan sebelum dilanjutkan ke uji coba siswa. Selain itu, ditambahkan pula lembar petunjuk penggunaan dalam bentuk PDF yang ditujukan bagi guru dan siswa, agar proses penggunaan media dapat berjalan efektif dan efisien di kelas.

5. Uji Coba Terbatas

Diuji kepada sekelompok kecil siswa untuk melihat keterpahaman, keterlibatan, dan efektivitas media.



Hasil uji coba media Peta Kultural Madura Interaktif pada 40 siswa kelas III menunjukkan tingkat keberterimaan yang cukup baik meskipun belum sepenuhnya memenuhi standar ideal yang telah ditetapkan. Berdasarkan data yang diperoleh, aspek keterlibatan siswa menempati skor tertinggi dengan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dan aktif dalam

menggunakan media interaktif yang mengangkat budaya lokal Madura. Namun demikian, capaian ini masih berada sedikit di bawah ambang batas minimal 80% keterlibatan yang dijadikan sebagai tolok ukur kelayakan dari sisi pengguna langsung.

Sementara itu, aspek keterpahaman siswa terhadap isi media tercatat sebesar 70%. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu memahami isi konten budaya yang disajikan dalam media, terutama saat narasi disampaikan dengan bahasa sederhana dan dilengkapi dengan visual yang menarik. Meski demikian, terdapat sebagian siswa yang masih memerlukan bantuan guru untuk memahami beberapa istilah atau konsep kewarganegaraan yang muncul dalam narasi.

Adapun aspek efektivitas media dalam mendukung pembelajaran PKn memperoleh skor sebesar 65%. Ini menunjukkan bahwa media sudah cukup membantu dalam menyampaikan nilai-nilai karakter dan muatan lokal, namun belum optimal. Kemungkinan penyebabnya adalah belum meratanya penggunaan fitur audio dan belum maksimalnya integrasi nilai-nilai Pancasila dalam setiap titik budaya, sehingga perlu dilakukan revisi lanjutan.

Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- Produk dianggap layak jika skor validasi media dan materi \geq kategori "Layak" dengan skor rata-rata ≥ 3.2 dari skala 4, dan
- Minimal 80% siswa menunjukkan keterlibatan tinggi dalam penggunaan media,

Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini berada dalam kategori cukup layak namun masih

memerlukan penguatan pada beberapa aspek, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa hingga melewati ambang 80% dan memastikan efektivitas media lebih merata di seluruh kompetensi pembelajaran PKn. Perbaikan lanjutan akan difokuskan pada penyempurnaan antarmuka, peningkatan kejelasan narasi, dan penyusunan petunjuk penggunaan yang lebih sistematis bagi guru dan siswa.

6. Revisi Produk II

Penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba terbatas dilakukan pada media yaitu:

Revisi Media Peta Kultural Madura Interaktif



Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi PKn dan ahli media pembelajaran, media Peta Kultural Madura Interaktif mengalami sejumlah perbaikan signifikan guna meningkatkan keterpahaman, keterlibatan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

a. Perbaikan Desain Visual dan Navigasi Interaktif

Revisi dilakukan pada antarmuka peta agar lebih ramah anak dengan warna-warna cerah, ikon bergaya kartun, serta latar peta yang sederhana namun menarik. Setiap daerah utama di Pulau Madura (Sumenep, Pamekasan, Bangkalan, dan Sampang) kini

ditandai dengan ilustrasi budaya khas yang dapat diklik, masing-masing dilengkapi dengan tombol “Klik di sini”. Navigasi ini memudahkan siswa menjelajah konten secara mandiri.

b. Penyelarasan Konten Budaya dengan Nilai PKn

Pada setiap titik budaya yang ditampilkan (misalnya Karapan Sapi, batik Madura, tradisi nelayan, dan musik saronen), narasi dan gambar disesuaikan agar mengandung nilai-nilai karakter seperti gotong royong, tanggung jawab, dan cinta tanah air. Ilustrasi yang sebelumnya terlalu umum telah diperbarui agar menampilkan aktivitas budaya khas secara representatif.

c. Penambahan Teks dan Audio Pendukung

Setiap ikon budaya dilengkapi dengan teks deskriptif dan rencana pengintegrasian fitur audio naratif untuk mendukung siswa yang belum lancar membaca. Tombol “Klik di sini” akan diarahkan pada informasi singkat atau multimedia yang memperkuat keterkaitan antara budaya lokal dan nilai-nilai kewarganegaraan.

d. Penyederhanaan Terminologi dan Petunjuk Interaktif

Bahasa yang digunakan dalam deskripsi budaya telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan literasi siswa kelas III, dengan penghindaran istilah abstrak dan penggunaan contoh konkret. Ditambahkan pula tombol instruksional seperti “Karapan Sapi” dan “Sampang” di bawah titik-titik peta sebagai petunjuk eksplorasi visual tambahan.

e. Fokus Wilayah Budaya

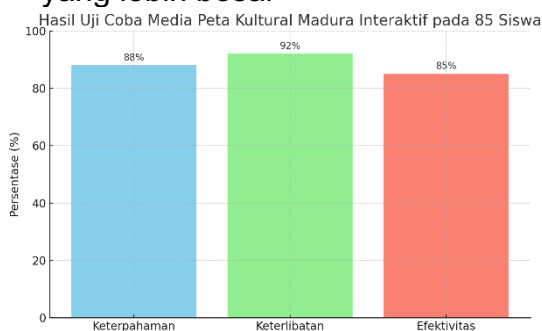
Tata letak peta direvisi agar lebih fokus pada empat wilayah utama budaya Madura yang menjadi

pusat konten pembelajaran. Penempatan ikon-ikon budaya disesuaikan secara proporsional agar tidak tumpang tindih dan tetap mudah diakses

Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual media sekaligus memastikan bahwa kontennya sesuai dengan capaian pembelajaran PKn serta mampu menumbuhkan kebanggaan budaya lokal siswa secara kontekstual dan menyenangkan

7. Uji Coba Luas

Diuji kepada kelompok kelas yang lebih besar



Berdasarkan hasil uji coba media Peta Kultural Madura Interaktif pada 85 siswa kelas III, diperoleh gambaran bahwa media tersebut menunjukkan kinerja yang sangat baik dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis budaya lokal. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa mencapai angka tertinggi, yakni sebesar 92%, yang menandakan bahwa media ini mampu menarik perhatian siswa secara optimal dan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan ini mencerminkan bahwa desain media yang interaktif, visual yang menarik, serta konten yang dekat dengan kehidupan siswa telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Aspek keterpahaman siswa terhadap isi media juga menunjukkan

hasil yang sangat baik, dengan persentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya tertarik, tetapi juga mampu memahami isi materi yang berkaitan dengan nilai-nilai kewarganegaraan, seperti tanggung jawab, gotong royong, dan toleransi, melalui pendekatan kontekstual berbasis budaya Madura. Penyederhanaan narasi dan penggunaan ilustrasi budaya lokal terbukti mempermudah siswa dalam menghubungkan konsep abstrak PKn dengan pengalaman konkret di lingkungan mereka.

Sementara itu, efektivitas media dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh tercatat sebesar 85%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut telah berhasil memfasilitasi pemahaman, partisipasi, dan keterlibatan siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum.

Jika merujuk pada kriteria kelayakan produk, yaitu:

- a) produk dinyatakan layak digunakan apabila skor validasi media dan materi berada pada kategori "Layak" (skor rata-rata ≥ 3.2 dari skala 4), dan
- b) minimal 80% siswa menunjukkan keterlibatan tinggi saat penggunaan media,

maka media Peta Kultural Madura Interaktif dapat disimpulkan sebagai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PKn. Media ini tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa serta mendukung pembentukan karakter melalui pengenalan nilai-nilai budaya lokal yang relevan dan inspiratif.

Setelah penerapan media Peta Kultural Madura Interaktif dalam pembelajaran PKn, siswa kelas III di

SDN Parsanga II menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek hasil belajar, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penggunaan media yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal Madura secara interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi kewarganegaraan dan pembentukan karakter.

Aspek Hasil Belajar	Deskripsi Capaian Siswa
Kognitif (Pengetahuan)	85% siswa mencapai nilai di atas KKM (≥ 70) dalam tes formatif.
Kognitif (Pengetahuan)	Jawaban siswa lebih tepat saat ditanya hubungan budaya lokal dan nilai Pancasila.
Kognitif (Pengetahuan)	Siswa dapat mengaitkan cerita budaya lokal dengan nilai-nilai PKn saat diskusi.
Afektif (Sikap)	92% siswa terlihat antusias dan aktif saat menjelajahi peta interaktif.
Afektif (Sikap)	Siswa menunjukkan sikap saling menghargai saat diskusi budaya daerah.
Afektif (Sikap)	Siswa menampilkan rasa bangga terhadap budaya Madura selama eksplorasi.
Psikomotorik (Keterampilan)	Siswa mampu membuat peta konsep yang menghubungkan budaya dan nilai kebangsaan.

Psikomotorik (Keterampilan)	Siswa mempresentasikan observasi dalam bentuk cerita pendek atau gambar.
Psikomotorik (Keterampilan)	80% siswa mampu mengoperasikan media dan memahami navigasi interaktif.

Penerapan Media Peta Kultural Madura Interaktif telah memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas III SDN Parsanga II dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini selaras dengan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal.

1. Ranah Kognitif: Peningkatan Pemahaman Konsep PKn
 Sebanyak 85% siswa mencapai nilai di atas KKM dalam tes formatif, dengan peningkatan pemahaman terhadap hak dan kewajiban, nilai persatuan, dan toleransi. Media berbasis kultural mendorong keterkaitan antara materi dengan pengalaman sehari-hari siswa, yang mempercepat proses internalisasi konsep abstrak. Hal ini sejalan dengan temuan Sapriya (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan dan budaya lokal dapat menguatkan nalar kewarganegaraan anak melalui pendekatan kontekstual yang mudah dipahami [1]. Dukungan lainnya datang dari Junaidi (2019) yang menegaskan bahwa pendekatan etnopedagogi efektif

dalam membangun pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dasar dalam PKn [2].

2. Ranah Afektif: Penguatan Sikap Positif terhadap Budaya dan Nilai Kebangsaan

Sebesar 92% siswa menunjukkan keterlibatan aktif dan sikap positif selama pembelajaran. Mereka terlihat antusias menjelajahi peta dan berdiskusi tentang budaya Madura. Kondisi ini mencerminkan bahwa media interaktif mampu menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah serta sikap saling menghargai keberagaman. Hasil ini diperkuat oleh Mustika dan Astuti (2019), yang menemukan bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan sikap toleransi dan identitas kebangsaan peserta didik [3]. Penelitian oleh Nurhayati (2021) juga membuktikan bahwa media yang mengangkat nilai-nilai lokal meningkatkan afeksi siswa terhadap materi PKn dan memicu keterlibatan emosional yang konstruktif [4].

3. Ranah Psikomotorik: Pengembangan Keterampilan Abad 21

Dalam hal keterampilan, siswa menunjukkan kemampuan mengoperasikan media, menyusun peta konsep, dan mempresentasikan hasil observasi dalam bentuk cerita. Sekitar 80% siswa dapat menggunakan media secara mandiri. Keterampilan ini mengindikasikan terjadinya transfer pengetahuan ke dalam praktik yang nyata. Susilowati (2018) dalam studinya menegaskan bahwa media digital interaktif mendorong siswa untuk aktif, reflektif, dan kreatif dalam pembelajaran [5]. Sementara itu,

Ramli (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis budaya lokal dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa melalui aktivitas reflektif dan diskusi nilai [6].

E. Kesimpulan

Pencapaian siswa dalam ketiga ranah tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Peta Kultural Madura Interaktif sangat efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran PKn secara holistik. Media ini bukan hanya alat bantu belajar, tetapi juga wahana penguatan identitas budaya, pembentukan karakter, dan pengembangan keterampilan abad 21. Dengan dukungan temuan dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis budaya lokal yang dikemas dalam format interaktif merupakan strategi yang relevan dan tepat sasaran untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Winarno, *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara Demokratis dan Berkarakter*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- [2] Ichsan, "Penguatan karakter melalui pembelajaran PKn di sekolah dasar," *Jurnal Civic Education*, vol. 2, no. 1, pp. 12–20, 2019.
- [3] A. Sapriya, *Pendidikan Kewarganegaraan: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- [4] A. Wahab and E. Sapriya, "Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar," *Jurnal*

- Pendidikan Kewarganegaraan*, vol. 4, no. 2, pp. 45–52, 2018.
- [5] N. Sari and I. Hartati, “Problematisasi pembelajaran PKn di sekolah dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 3, no. 1, pp. 33–42, 2020.
- [6] D. Mulyono, “Kurikulum PKn dan implementasi nilai demokrasi,” *Civic Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 77–85, 2019.
- [7] A. Saragih, “Efektivitas model pembelajaran kontekstual dalam PKn di SD,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, vol. 4, no. 1, pp. 25–30, 2020.
- [8] I. Kurniawati, “Pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar PKn,” *Jurnal Pedagogik Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 15–22, 2018.
- [9] A. M. Junaidi, “Kearifan lokal Madura sebagai sumber pembelajaran karakter,” *Jurnal Humaniora Budaya*, vol. 7, no. 1, pp. 45–53, 2019.
- [10] L. Rofiq, *Tradisi dan Budaya Madura*. Surabaya: LKiS, 2020.
- [11] R. Mustika and D. Astuti, “Integrasi budaya lokal dalam pendidikan karakter,” *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 9, no. 3, pp. 311–320, 2019.
- [12] S. N. Wibowo, “Penguatan nilai karakter melalui kearifan lokal,” *Jurnal Pendidikan Moral Pancasila*, vol. 1, no. 2, pp. 110–119, 2021.
- [13] I. K. Rahmawati, “Media interaktif berbasis budaya lokal untuk pembelajaran kewarganegaraan,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 76–85, 2020.
- [14] D. Susilowati, “Penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 60–70, 2018.
- [15] R. Fatimah and T. Syamsul, “Pembelajaran PKn berbasis budaya untuk penguatan identitas nasional,” *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, vol. 3, no. 2, pp. 90–98, 2019.
- [16] A. Ramli, “Pembelajaran reflektif dalam pendidikan karakter,” *Civics: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 1, pp. 10–18, 2021.
- [17] B. Widodo, “Potensi lokal sebagai sumber belajar di SD,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 19, no. 2, pp. 145–153, 2020.
- [18] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- [19] T. Lestari, “Pendidikan berbasis budaya lokal dalam meningkatkan karakter siswa,” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 24, no. 1, pp. 39–48, 2020.
- [20] F. Nurhayati, “Implementasi media budaya lokal dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia*, vol. 6, no. 2, pp. 120–130, 2021.
- [21] H. Maulana, “Nilai-nilai karakter dalam pembelajaran PKn berbasis budaya lokal,” *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 3, pp. 142–151, 2020.
- [22] K. A. Syahid, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lokal genius,” *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 89–98, 2022.
- [23] M. A. Yusuf, “Pembelajaran PKn yang relevan dan kontekstual di era digital,” *Jurnal Pendidikan Sosial*, vol. 3, no. 2, pp. 70–80, 2021.