



PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Dasar

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
HARAPAN BIMA

Jalan Lintas Sumbawa-Bima, Desa Sanolo Kec. Bolo, Kab. Bima-NTB

Telp/fax: 0374-52253 – SMS/WA: 082295028928

Email: jurnalpendikbud@gmail.com website : www.jurnal.habi.ac.id

LETTER OF ACCEPTANCE (LOA)

Nomor: 071.03/e/LPPM/STKIP-HABI/VIII/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azra Fauzi, M.Pd
Jabatan : Editor in Chief
Nama Jurnal : PENDIKDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)
p- ISSN : 2774-8596
e- ISSN : 2774-8979
DoI : 10.56842

Dengan ini menerangkan bahwa artikel dengan

Judul : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MAJALAH ELEKTRONIK
BERBASIS KEARIFAN LOKAL ACEH PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI SEKOLAH DASAR**

Penulis : **Febri Mucharni Zanna^{1*}, Putri Rahmi²**

Diterima : **Tanggal, 14 Agustus 2026**

Status : Dinyatakan diterima

Tanda * : *Corresponding Author*

Akan dipublikasikan pada **Volume 07 Nomor 02 Bulan November 2026** yang bisa diakses melalui tautan: <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas> dan para penulis mengakui bahwa keaslian keseluruhan isi yang dikemukakan dalam naskah adalah hak dan tanggungjawab penulis itu sendiri.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas kerjasama dan partisipasinya kami ucapkan terimakasih.

Bolo-Bima, 14 Agustus 2026

Editor In Chief

PENDIKDAS,

Azra Fauzi, M.Pd.

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MAJALAH ELEKTRONIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL ACEH PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Febri Mucharni Zanna^{1*}, Putri Rahmi², Saifullah², Daniah², Al juhra²

¹Mahasiswa Program Studi PGMI FTK UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

²Dosen Program Studi PGMI FTK UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

* Email: 220209051@student.ar-raniry.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV sekolah dasar membutuhkan bahan ajar yang interaktif, kontekstual, dan terhubung dengan lingkungan sosiokultural peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menganalisis tingkat kelayakan, serta menganalisis tingkat kepraktisan bahan ajar majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Alessi dan Trollip yang meliputi tiga tahapan utama: perencanaan (planning), perancangan (design), dan pengembangan (development). Subjek penelitian melibatkan 3 orang validator ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), 1 orang guru IPAS kelas IV, serta 10 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Banda Aceh pada uji coba skala terbatas. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket evaluasi berskala likert, yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar majalah elektronik memperoleh rata-rata kelayakan dari validator ahli sebesar 95,42% dengan kualifikasi "sangat layak". Tingkat kepraktisan penggunaan bahan ajar pada uji coba terbatas memperoleh kualifikasi "sangat praktis", yang ditunjukkan oleh skor kepraktisan dari guru sebesar 85,00% dan skor respons peserta didik sebesar 92,50%. Bahan ajar majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pendamping inovatif pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, serta berpotensi mendukung penumbuhan literasi budaya dan pelestarian kearifan lokal sejak dini.

Kata kunci: Majalah Elektronik, Kearifan Lokal Aceh, Pembelajaran IPAS, Kelayakan Bahan Ajar, Kepraktisan Media.

Abstract

Teaching Natural and Social Sciences (IPAS) in fourth-grade elementary school requires instructional materials that are interactive, contextual, and connected to the students' sociocultural environment. This study aims to describe the development process, analyze the feasibility level, and analyze the practicality level of an electronic magazine teaching material based on Acehnese local wisdom in IPAS learning. This study applied a Research and Development (R&D) approach using the Alessi and Trollip model, consisting of three main stages: planning, design, and development. The research subjects involved 3 expert validators (subject matter, media, and language experts), 1 fourth-grade IPAS teacher, and 10 fourth-grade students from SD Negeri 25 Banda Aceh in a limited-scale field trial. Data were collected through interviews, observations, and Likert-scale evaluation questionnaires, which were analyzed using qualitative descriptive and quantitative percentage descriptive techniques. The results showed that the electronic magazine material achieved an average feasibility score from expert validators of 95,42%, categorized as "highly suitable". The practicality level in a limited trial received a "highly practical" rating, as indicated by a teacher practicality score of 85.00% and a student response score of 92.50%. The Aceh local wisdom-based e-magazine material is highly suitable and practical for use as an innovative supplementary medium in fourth-grade IPAS learning and has the potential to support cultural literacy and the preservation of local wisdom from an early age.

Keywords: Electronic Magazine, Acehnese Local Wisdom, IPAS Learning, Material Feasibility, Media Practicality.

PENDAHULUAN

Transformasi paradigma pendidikan di era Society 5.0 dan implementasi kurikulum merdeka menuntut pembaruan mendasar pada proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya bagi peserta didik kelas IV Fase B (Wati et al., 2024). Penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk menyajikan pemahaman yang utuh, lintas disiplin, dan kontekstual mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan dinamika kehidupan sosial (Laeni et al., 2025). Secara psikologis, anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak memerlukan jembatan instruksional berupa media dan bahan ajar yang terhubung langsung dengan realitas sosiokultural di lingkungan sekitar mereka (Putrizanti, 2024).

Meskipun arah kebijakan kurikulum berorientasi pada pembelajaran berbasis konteks lokal, fakta empiris di lapangan menunjukkan masih kuatnya dominasi bahan ajar konvensional. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sebagian besar masih bergantung pada buku teks utama dari pemerintah yang bersifat umum dan kurang mengakomodasi muatan lokal spesifik. Penyajian materi yang berpusat pada teks padat, minim variasi visual berwarna, serta bersifat satu arah menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan, bersikap pasif, dan kesulitan menyerap konsep-konsep IPAS secara mendalam. Terlebih lagi, keterbatasan bahan ajar pendamping yang mengintegrasikan kearifan lokal Aceh menyebabkan proses pembelajaran kehilangan relevansi budayanya. Akibatnya, peserta didik cenderung sekadar menghafal informasi tekstual tanpa mampu menghubungkan sains dan ilmu sosial dengan tradisi, pemanfaatan sumber daya alam, serta nilai-nilai luhur masyarakat setempat.

Sejumlah penelitian terdahulu telah berupaya mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal maupun berbentuk majalah elektronik untuk jenjang sekolah dasar. Penelitian oleh (Melati et al., 2026) menunjukkan bahwa majalah elektronik berbasis kearifan lokal kebudayaan Palembang layak digunakan untuk merangsang minat belajar (Putrizanti, 2024). Mengembangkan Majalah berbasis kearifan lokal untuk mendukung keterbacaan peserta didik. Selanjutnya, (Ningrum & Fauziah, 2026). Mengembangkan Majalah keberagaman budaya berbasis kearifan lokal Pamekasan pada materi IPAS, sementara (Zuriatni et al., 2025). Merancang Majalah kearifan lokal Suku Sasak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Studi-studi tersebut mengonfirmasi bahwa format majalah elektronik berbasis kearifan lokal efektif menyajikan tampilan visual yang komunikatif dan kontekstual. Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada entitas kebudayaan di luar Aceh dan belum mengintegrasikan kearifan lokal Aceh secara spesifik ke dalam kurikulum IPAS kelas IV.

Kesenjangan penelitian (*research gap*) yang mendasar terletak pada belum tersedianya bahan ajar majalah elektronik interaktif berbasis canva yang secara terencana mengintegrasikan kompleksitas nilai ekologis dan sosial kearifan lokal Aceh (seperti tradisi *Peusijek*, *Meugang*, *Tulak Bala*, *Khanduri Blang*, *Khanduri Laot*, dan *Khanduri Jeurat*) ke dalam materi IPAS Bab "Indonesia Kaya Budaya" Fase B kelas IV SD. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah menyajikan produk majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh yang tidak hanya menggabungkan keunggulan visual-grafis dan fitur multimedia interaktif, tetapi juga dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran IPAS yang kontekstual bagi peserta didik di Aceh.

Kajian literatur menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam bahan ajar berpotensi mendukung keterlibatan positif peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, mengingat penelitian R&D ini terbatas pada uji skala kecil, kajian ini berfokus secara ketat pada evaluasi kelayakan (*feasibility*) dan kepraktisan (*practicality*) bahan ajar, tanpa melakukan tes kuasi-eksperimental untuk mengukur peningkatan hasil belajar atau motivasi secara kausal. Pengujian kelayakan dan kepraktisan ini merupakan tahap krusial untuk memastikan keabsahan pedagogis dan keterpakaian media sebelum diterapkan secara luas.

Di sisi lain, perkembangan arus globalisasi dan penetrasi media digital populer berpotensi mengikis pemahaman serta kebanggaan generasi muda terhadap warisan budayanya sendiri. Fenomena ini mengancam peserta didik apabila kearifan lokal tidak diintegrasikan secara terencana ke dalam kurikulum sekolah dasar. Dalam konteks ini, pengembangan bahan ajar majalah elektronik (*e-magazine*) berbasis kearifan lokal Aceh hadir sebagai solusi teknologi pendidikan yang inovatif dan adaptif (Roslinda & Maksun, 2024). Majalah elektronik mampu mengintegrasikan keunggulan media cetak seperti struktur narasi yang mendalam dan tata letak artistik dengan keunggulan multimedia yang meliputi gambar resolusi tinggi, animasi, serta kuis digital. Pengemasan materi IPAS melalui format majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh tidak hanya berpotensi meningkatkan efikasi diri dan hasil belajar peserta didik, tetapi juga berfungsi sebagai sarana preservasi kebudayaan daerah secara berkelanjutan. (Fatmi & Fauzan, 2022).

Pengintegrasian kearifan lokal dalam bahan ajar memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik sekolah dasar (Hamdu & Agustina, 2011). Hal ini dikarenakan materi yang disajikan terasa lebih

dekat dan tidak membosankan dibandingkan buku teks konvensional yang hanya didominasi teks. Secara keseluruhan, kearifan lokal berfungsi sebagai jembatan antara teori akademik dan realitas sosial peserta didik, yang tidak hanya mempermudah pemahaman konsep tetapi juga secara efektif meningkatkan keterlibatan motivasional peserta didik dalam proses pendidikan di sekolah dasar (Asnawi et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan (*R&D*) untuk memastikan bahwa produk majalah elektronik yang dikembangkan memenuhi standar keilmuan, keabsahan pedagogis, dan kelayakan yang terencana secara rinci. Model yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip merupakan kerangka kerja teruji yang dirancang khusus untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dan multimedia interaktif (Sugiyono, 2010). Model Alessi dan Trollip terdiri dari tiga fase utama yang saling berhubungan, yaitu:

- 1) Tahap perencanaan (*planning*) tahap ini melibatkan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran IPAS serta mengumpulkan referensi tradisi budaya kearifan lokal Aceh.
- 2) *Design* peneliti menyusun *storyboard*, menentukan struktur isi, dan merancang tampilan visual majalah dengan pemilihan warna serta jenis font yang sesuai untuk anak kelas IV SD usia 9 s/d 10 Tahun.
- 3) *Development* tahap produksi menggunakan aplikasi digital seperti *Canva* dan Gemini AI untuk menggabungkan materi IPAS dengan unsur budaya Aceh, yang dilanjutkan dengan validasi ahli serta revisi produk.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 25 Banda Aceh. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada hasil observasi awal dan

wawancara yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pengembangan bahan ajar yang menarik dan inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS, khususnya yang mengintegrasikan kearifan lokal Aceh.

Subjek pada penelitian ini terdiri atas 6 validator ahli, yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa serta responden dari peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Banda Aceh terlibat dalam proses penilaian produk berupa majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, dan angket kuisioner. Wawancara untuk memperoleh informasi secara langsung dari guru mengenai kebutuhan bahan ajar dalam pembelajaran IPAS. Angket kuisioner dimanfaatkan untuk memperoleh data analisis kebutuhan peserta didik, respons peserta didik, serta respons guru terhadap produk media pembelajaran hasil pengembangan.

Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Data di analisis dari hasil catatan dan masukan oleh validator untuk melakukan revisi pada produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari validator dan responden peserta didik menggunakan kriteria penilaian skor skala *likert* dengan interval 1-4.

Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh sebuah bahan ajar majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS.

Tabel 1. Kriteria Penskoran

Skor	Kriteria	Penilaian
4	Sangat Baik	SB
3	Baik	B
2	Cukup Baik	CB
1	Kurang Baik	KB

(Sugiyono, 2010)

Tabel 2. Skala Kelayakan

Rentang Skor	Skor	Interpretasi
$76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	4	Sangat Layak
$51\% \leq \text{skor} \leq 75\%$	3	Layak
$26\% \leq \text{skor} \leq 50\%$	2	Cukup Layak
$0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$	1	Kurang Layak

(Sugiyono, 2010)

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan

Rentang Skor	Kategori
$0\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Tidak Praktis
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Praktis
$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Praktis
$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Praktis

(Sugiyono, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan bahan ajar majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh diselesaikan melalui tiga tahapan model Alessi dan Trollip. Berikut disajikan temuan empiris secara sistematis pada setiap tahapan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS, menganalisis tingkat kelayakan bahan ajar majalah elektronik berdasarkan penilaian validator ahli dan menganalisis tingkat kepraktisan penggunaan majalah elektronik berdasarkan respon guru dan peserta didik. Berikut adalah penyajian hasil penelitian pengembangan majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 25 Banda Aceh yang disusun secara sistematis berdasarkan setiap tahapan pengembangan model Alessi dan Trollip.

1. Pada tahap pertama, yaitu *planning* (perencanaan), melakukan analisis kebutuhan menyeluruh melalui wawancara dengan guru SD Negeri 25 Banda Aceh dan observasi kelas IV untuk memetakan kendala utama dalam pembelajaran IPAS. Tahap ini bertujuan untuk memetakan kesenjangan (*gap analysis*) antara

kondisi riil pembelajaran di dengan kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara mendalam di SD Negeri 25 Banda Aceh, analisis kebutuhan difokuskan pada tiga dimensi utama: peserta didik, guru, dan media pembelajaran.

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Hasil observasi dan tes diagnostik awal terhadap 10 peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Banda Aceh menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta didik mengenai tradisi lokal Aceh tergolong rendah, dengan rata-rata skor perolehan tes awal sebesar 32,00%. Hanya 3 dari 10 peserta didik yang mampu menyebutkan makna tradisi *Peusijek* dan *Meugang*, sementara tradisi *Tulak Bala*, *Khanduri Blang*, *Khanduri Laot*, dan *Khanduri Jeurat* belum dikenali sama sekali. Padahal, tradisi tersebut mengandung nilai ekologis, sains, dan sosial yang sangat kaya (Muzakkir, 2021). Peserta didik mengalami kesulitan menyerap materi IPAS (khususnya topik "Indonesia Kaya Budaya") ketika materi disajikan secara teoritis hafalan tanpa mengaitkan contoh konkret di lingkungan sosiokultural tempat mereka tinggal. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang dekat, relevan, dan bermakna (Fatmi & Fauzan, 2022). Angket kebutuhan menunjukkan 90,00% peserta didik menyukai materi pembelajaran berbasis visual berwarna yang dilengkapi gambar nyata dan fitur digital interaktif. Mereka lebih tertarik pada sajian materi yang kaya akan perpaduan warna, gambar nyata (*realistis*), ilustrasi artistik, serta elemen interaktif dibandingkan dengan bacaan berteks padat (Melati et al., 2026). Derasnya arus globalisasi dan penetrasi media digital populer menyebabkan peserta didik lebih mengenali budaya luar dibandingkan dengan warisan budayanya sendiri.

b. Analisis kebutuhan guru

Hasil wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan bahwa sumber belajar yang digunakan 100% bertumpu pada buku teks cetak utama dari pemerintah. Guru mengonfirmasi tidak adanya bahan ajar pendamping berformat digital yang menyajikan muatan kearifan lokal Aceh secara spesifik. Materi dalam buku teks tersebut bersifat umum dan memuat contoh kearifan lokal dari daerah lain di Indonesia, sehingga belum ada bahan ajar pendamping yang merepresentasikan kearifan lokal Aceh secara spesifik. Guru membutuhkan bahan ajar inovatif yang dapat menghemat waktu penyampaian materi sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Bahan ajar konvensional dinilai kurang optimal dalam memicu penalaran kritis dan kemandirian belajar peserta didik (Sari et al., 2021). Guru memerlukan media yang fleksibel untuk memfasilitasi beragam gaya belajar peserta didik serta mendukung pembelajaran mandiri maupun kelompok (*collaborative learning*) tanpa bergantung sepenuhnya pada metode ceramah (Zuriatni et al., 2025).

c. Analisis media pembelajaran

Analisis kebutuhan media menetapkan perlunya pengembangan majalah elektronik interaktif format HTML5 berukuran A4 yang fleksibel diakses melalui *smartphone*, tablet, maupun laptop via pemindaian QR code atau tautan Web tanpa instalasi aplikasi. Majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh yang mempertahankan keunggulan struktur naratif serta tata letak estetik majalah cetak, namun diperkaya dengan fitur-fitur multimedia. Format majalah memberikan sensasi membaca yang santai, komunikatif, dan tidak membosankan bagi anak SD. Media harus mampu memadukan berbagai modalitas representasi, yaitu teks naratif baku yang komunikatif, foto dan ilustrasi beresolusi tinggi, rekaman audio instrumen/budaya, video dokumenter/animasi

tersepat, serta kuis evaluasi interaktif (seperti permainan edukatif berbasis digital). Media pembelajaran yang dikembangkan harus mudah diakses secara fleksibel kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat digital (*smartphone*, tablet, maupun laptop) tanpa mengalami kendala teknis operasional yang rumit (Ningrum & Fauziah, 2026).

Tabel 4. Capaian & Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.	Peserta didik dapat menceritakan keragaman budaya dan kearifan lokal Aceh di lingkup daerah. Peserta didik berkontribusi dalam upaya meletarikan budaya/kearifan lokal di lingkungan sekitarnya.

2. Pada tahap kedua, yaitu *design* (perancangan), draf perencanaan ditransformasikan ke dalam dokumen rancangan media yang rinci. Selanjutnya menyusun struktur isi majalah elektronik yang mencakup sepuluh bagian utama, yakni: sampul depan (*cover*), kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, lembar utama IPAS terintegrasi kearifan lokal Aceh, fitur multimedia animasi, serta daftar pustaka. Kemudian merancang *flowchart* dan *storyboard* halaman demi halaman. Pemilihan jenis huruf (*font*) yang jelas dan mudah dibaca oleh anak sekolah dasar, dipadukan dengan palet warna visual yang harmonis. Pada tahap ini juga dirancang instrumen penilaian kelayakan untuk para validator ahli serta angket kepraktisan untuk guru dan peserta didik.

3. Pada tahap ketiga, yaitu *development* (pengembangan), rancangan *storyboard* dirakit menjadi produk digital utuh. Penyusunan tata

letak grafis dan perpaduan teks-gambar dilakukan menggunakan aplikasi *canva*. File hasil rancangan kemudian dikonversi ke dalam format majalah elektronik interaktif memanfaatkan platform digital seperti *heyzine*. Fitur efek pembalikan halaman (*page-flip*), yang diintegrasikan secara menyeluruh. Prototipe awal selanjutnya melalui proses, yaitu penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah direvisi berdasarkan kritik dan saran pakar, selanjutnya berupa uji coba terbatas pada guru IPAS dan peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Banda Aceh.

a. Mengembangkan Produk

Hasil pengembangan media pembelajaran majalah elektronik yang dengan menggunakan aplikasi *canva* berukuran A4 serta menggunakan platform digital pendukung. Penggunaan aplikasi *canva* sebagai mesin utama dalam merancang tata letak halaman majalah elektronik dengan memanfaatkan fitur *grid system* dan *alignment tools* untuk memastikan keseimbangan proporsi antara teks naratif, gambar tradisi Aceh, dan ruang kosong. Selanjutnya mengolah foto-foto otentik tradisi Aceh (*Peusijek, Meugang, Khanduri Blang*, dsb.) menggunakan fitur agar gambar menyatu secara natural dengan latar belakang majalah. Fitur tipografi *canva* digunakan untuk mengatur hirarki keterbacaan (membedakan ukuran *heading*, *sub-heading*, dan *body text*), juga mengintegrasikan ornamen elemen lokal khas motif Aceh (seperti motif *Pinto Aceh* dan *Bungong Jeumpa*) sebagai pembatas halaman atau bingkai visual.

Produk hasil desain yang diselesaikan di *canva* di ekspor ke dalam format digital berkualitas tinggi, kemudian diunggah ke platform *flipbook maker* (seperti *Heyzine Flipbook*). Platform ini mengubah dokumen statis menjadi majalah elektronik interaktif berbasis HTML5 yang menyajikan efek pembalikan halaman realistik (*page-flip effect*) bersuara seperti membaca majalah cetak fisik.

Memastikan majalah elektronik bersifat fleksibel dan dapat dibuka langsung melalui pemindai tautan (*link/QR-code*) pada gawai, tablet, maupun komputer tanpa perlu mengunduh aplikasi berat.

Secara pedagogis, pemanfaatan canva dan platform *flipbook* interaktif selaras dengan teori belajar konstruktivisme dan teori pembelajaran multimedia. Pengemasan materi IPAS yang memadukan teks naratif, foto otentik, video dokumenter, serta permainan kuis digital mampu mengoptimalkan saluran pemrosesan kognitif ganda (*dual-channel processing*) peserta didik. Hal ini mencegah beban kognitif berlebih sekaligus meningkatkan retensi pemahaman materi (Falihah et al., 2024; Purwati & Pradnyana, 2025).

b. Validasi Ahli

Validasi dilakukan setelah majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS ini selesai dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 2 ahli media. Hasil validasi kelayakan dari validator tersebut sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Analisis Kelayakan

Validator	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	80	100%	Sangat Layak
Ahli Media	77	96,25%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	72	90%	Sangat Layak
Rata-Rata	229	95,42%	Sangat Layak

Validasi materi difokuskan pada empat dimensi utama: kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka (CP dan ATP Fase B), kebenaran konsep keilmuan IPAS, kedalaman integrasi kearifan lokal Aceh, serta kelayakan pedagogis. Hasil penilaian terhadap 10 butir indikator oleh 2 Ahli materi, diperoleh total skor sebesar 80 dari skor maksimum ideal 80 dan

persentase kelayakan 100% yang dikategorikan sangat layak.

Materi IPAS Bab "Indonesia Kaya Budaya" yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Aceh seperti tradisi *peusijuek*, *meugang*, *tulak bala*, *khanduri blang*, *khanduri laot*, dan *khanduri jeurat* dinilai sangat akurat dan tidak menimbulkan miskonsepsi. Konten kearifan lokal Aceh tidak hanya disajikan sebagai pengetahuan budaya, melainkan berhasil dikaitkan dengan konsep pemanfaatan sumber daya alam serta dinamika sosial masyarakat. (Hadi, 2010).

Validasi media berfokus pada kualitas visual sampul, ketepatan tata letak, kontras warna, kerapian tipografi, kejelasan navigasi digital, serta keberfungsian interaktivitas multimedia berbasis HTML5. Hasil penilaian terhadap 10 butir indikator oleh 2 Ahli media total skor perolehan sebesar 77 dari skor maksimum ideal 80 dan persentase kelayakan 96,25% yang dikategorikan sangat layak.

Pengemasan majalah elektronik menggunakan platform canva interaktif dinilai sangat estetik, modern, dan sesuai dengan karakteristik visual peserta didik kelas IV SD. Navigasi pembalikan halaman (*page-flip*), integrasi tautan animasi, serta kuis interaktif berbasis digital berjalan secara efisien tanpa gangguan teknis.

Validasi bahasa menilai aspek efektivitas struktur kalimat, tingkat keterbacaan bagi anak usia 9-10 tahun, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku (PUEBI/EYD), serta ketepatan istilah kebudayaan lokal Aceh. Skor perolehan oleh 2 ahli bahasa memberikan penilaian terhadap indikator kebahasaan dengan total skor perolehan sebesar 72 dari skor maksimum ideal 80 dan persentase kelayakan 90% yang dikategorikan sangat layak.

Gaya bahasa naratif yang digunakan dalam majalah elektronik dinilai sangat komunikatif dan interaktif untuk anak sekolah dasar. Kalimat-

kalimat kompleks berhasil disederhanakan tanpa mengurangi bobot substansi keilmuan. Istilah-istilah bahasa daerah Aceh (seperti *gampong*, *teungku*, *meunasah*, *panglima laot*) dituliskan dengan cetak miring (*italic*) secara konsisten dan dilengkapi dengan glosarium penjelas.

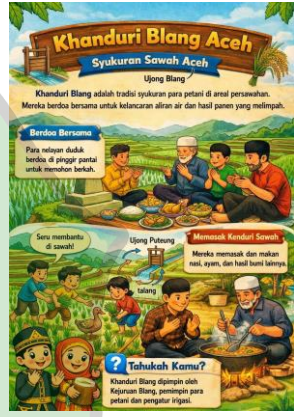
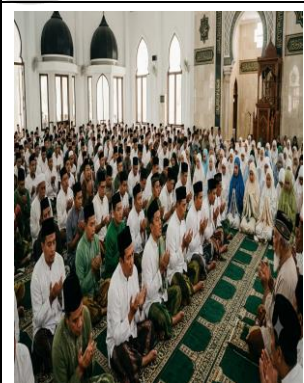
Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 95,42% yang tergolong dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan kriteria keputusan penelitian dan pengembangan, produk I telah diperbaiki berdasarkan seluruh masukan perbaikan dari para validator untuk menghasilkan produk II. Dengan demikian, majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh ini dinyatakan telah memenuhi standar kualitas pedagogis, teknis multimedia, dan kebahasaan, sehingga siap untuk dilanjutkan ke tahap uji coba kepraktisan lapangan terbatas pada guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Banda Aceh.

c. Revisi Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terhadap majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. Berdasarkan masukan dan saran dari validator, sehingga menghasilkan produk yang siap untuk diimplementasikan.

Validator ahli materi memberikan beberapa catatan revisi kecil, seperti penambahan penjelasan pada fungsi pilar arsitektur *Rumoh Aceh* dalam meredam guncangan gempa bumi serta penyempurnaan contoh konkret keterkaitan tradisi *Khanduri Blang* dengan sistem irigasi pertanian lokal.

Tabel 6 Hasil Revisi Majalah Elektronik

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Rumoh Aceh (dalam bahasa Aceh) merupakan rumah adat khas suku Aceh. Rumah ini bertipe rumah panggung dengan 3 bagian utama dan 1 bagian tambahan. Tiga bagian utama dari rumah Aceh yaitu seumawe kreu (seumawe depan), seumawe teungoh (seumawe tengah) dan seumawe laot (seumawe belakang). Sedangkan 1 bagian tambahannya yaitu rumah dapu (rumah dapur). Atap rumah berfungsi sebagai tempat penyimpanan paku keluarga. Rumoh Aceh dipercaya sudah ada sejak tanah Aceh dipimpin oleh raja. Melalui Gerakan Literasi Nasional (GLN) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) rumah Aceh dulunya bukan dikenal sebagai rumah adat. Hal ini karena setiap masyarakat Aceh memiliki rumah yang berbeda-beda, sama dengan rumah Aceh yang dikenal saat ini. Rumah tinggal di pahlawan nasional seperti Cut Nyak Dhien dan Cut Meutia juga merupakan rumah Aceh.	 2. Rumah Adat Aceh Rumoh Aceh (dalam bahasa Aceh) merupakan rumah adat khas suku Aceh. Rumah ini bertipe rumah panggung dengan 3 bagian utama dan 1 bagian tambahan. Tiga bagian utama dari rumah Aceh yaitu seumawe kreu (seumawe depan), seumawe teungoh (seumawe tengah) dan seumawe laot (seumawe belakang). Sedangkan 1 bagian tambahannya yaitu rumah dapu (rumah dapur). Atap rumah berfungsi sebagai tempat penyimpanan paku keluarga. Rumoh Aceh dipercaya sudah ada sejak tanah Aceh dipimpin oleh raja. Melalui Gerakan Literasi Nasional (GLN) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) rumah Aceh dulunya bukan dikenal sebagai rumah adat. Hal ini karena setiap masyarakat Aceh memiliki rumah yang berbeda-beda, sama dengan rumah Aceh yang dikenal saat ini. Rumah tinggal di pahlawan nasional seperti Cut Nyak Dhien dan Cut Meutia juga merupakan rumah Aceh.
	
	

Saran perbaikan dari validator media meliputi penyesuaian kontras warna latar belakang teks pada halaman tradisi *Tulak Bala* agar tidak menyilaukan mata, memperbesar ukuran tombol navigasi utama (*home* dan *search*), serta memastikan resolusi gambar *Ulee Balang* (pakaian adat) tetap tajam saat diperbesar (*zoom-in*) pada layar gawai.

Catatan revisi kebahasaan mencakup koreksi beberapa tanda baca koma pada kalimat majemuk serta penyelarasan konsistensi penulisan kata depan.

d. Uji Coba Terbatas

Setelah melakukan perbaikan produk I menghasilkan produk II, peneliti melakukan uji coba pengguna terbatas di SD Negeri 25 Banda Aceh. Subjek uji coba terdiri atas 1 orang guru IPAS kelas IV dan 10 orang peserta didik kelas IV. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa, respon guru memperoleh skor sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh sangat membantu efisiensi waktu penyampaian materi IPAS dan memudahkan peserta didik memahami konsep budaya lokal Aceh secara visual. Respon peserta didik memperoleh skor sebesar 92,50% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik sangat antusias mengoperasikan media pada gawai, menyukai tampilan visual canva yang berwarna, serta merasa senang mengerjakan kuis interaktif yang disajikan.

Dengan demikian, tahap uji coba kepraktisan terbatas pada guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Banda Aceh terhadap majalah elektronik berbasis kearifan lokal Aceh ini dinyatakan sangat praktis. Penilaian peserta didik yang secara signifikan lebih tinggi 92,50% dibandingkan penilaian guru 85,00% mengungkapkan sebuah fenomena menarik dalam adopsi teknologi pendidikan di sekolah dasar.

Bagi peserta didik kelas IV yang merupakan generasi digital, majalah elektronik menyajikan mengubah cara pandang peserta didik dari buku teks cetak yang konvensional, linier, dan berteks padat menuju ruang belajar multimedia yang dinamis. Efek pembalikan halaman, integrasi warna-warna cerah hasil olahan canva, serta tombol interaktif kuis digital memicu stimulasi sensori ganda yang secara

langsung meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik mereka (Hamdu & Agustina, 2011).

Penilaian guru yang berada pada angka 85,% merefleksikan evaluasi yang lebih kritis dan pragmatis. Guru tidak hanya menilai daya tarik visual, tetapi mempertimbangkan variabel operasional yang lebih kompleks, seperti ketersediaan dan kestabilan perangkat elektronik di kelas, memastikan peserta didik tetap fokus pada materi IPAS dan tidak terdistraksi oleh fitur digital lainnya serta penyesuaian ritme alokasi waktu jam pelajaran ketika memfasilitasi kuis digital interaktif secara bersamaan.

Secara teknis, majalah elektronik berbasis HTML5 dirancang dengan mematuhi prinsip-prinsip desain kognitif. Teks penjelasan materi IPAS diletakkan berdampingan secara presisi dengan gambar visual otentik tradisi Aceh (seperti foto ritual *Peusijek* atau pemotongan daging *Meugang*) (Muthia, 2021). Penataan ini dilakukan untuk menghindari terjadinya efek perhatian terpecah, sehingga kapasitas memori kerja peserta didik tidak terbuang untuk mencocokkan teks dan gambar secara terpisah. Informasi dikemas dalam bentuk majalah bernarasi pendek yang dilengkapi penggunaan kombinasi saluran visual gambar/teks mengoptimalkan pemrosesan saluran ganda tanpa memicu beban kognitif berlebih.

Kebanyakan bahan IPAS gagal mencapai kepraktisan yang tinggi karena menyajikan konsep secara terisolasi dari dunia nyata siswa. (Melati et al., 2026; Susanti et al., 2024). Majalah elektronik ini mengatasi kelemahan tersebut dengan menjadikan kearifan lokal Aceh sebagai intruksi pembelajaran. Ketika peserta didik mempelajari materi pemanfaatan sumber daya alam dan dinamika sosial, konsep tersebut tidak dijelaskan secara teoritis belaka, melainkan dihubungkan langsung dengan tradisi lokal yang mereka temui di lingkungan tempat tinggal mereka. Konsep pelestarian ekosistem dan hukum adat dijelaskan melalui tradisi *Khanduri*

Laot dan Panglima Laot. Konsep solidaritas sosial dan ekonomi peternakan dijelaskan melalui tradisi *Meugang*. Konsep pertanian dan pengelolaan air dijelaskan melalui *Khanduri Blang* (Abubakar & Anwar, 2021; Dewi et al., 2025; Roslinda & Maksum, 2024). Keterhubungan ini membuat materi menjadi bermakna, sehingga peserta didik tidak perlu menguras energi kognitif untuk membayangkan contoh-contoh abstrak.

Uji kepraktisan di SD Negeri 25 Banda Aceh sebuah sekolah yang berlokasi di pusat perkotaan dengan ketersediaan fasilitas relatif memadai mungkin menghasilkan skor kepraktisan yang positif. Jika produk majalah elektronik HTML5 yang kaya akan elemen multimedia interaktif ini diimplementasikan di wilayah pedesaan Aceh dengan keterbatasan jaringan internet dan variasi kepemilikan gawai siswa, tingkat kepraktisan diprediksi akan mengalami penurunan signifikan. Keharusan memiliki koneksi internet stabil untuk memutar video dokumenter dan kuis digital dapat berubah dari fitur keunggulan menjadi hambatan operasional utama (Lubis, 2023).

Format majalah elektronik menuntut peserta didik menatap layar gawai dalam durasi tertentu. Pada anak kelas IV SD, penggunaan gawai dalam waktu lama berisiko menimbulkan kelelahan mata dan penurunan rentang perhatian jika interaksi digital tidak diselingi dengan aktivitas fisik di dunia nyata. Oleh karena itu, tingkat kepraktisan media sangat bergantung pada skenario pembelajaran yang dirancang oleh guru dalam menyeimbangkannya.

Tingginya kepraktisan media tidak serta-merta menjamin kepraktisan pembelajaran jika guru tidak memiliki literasi digital yang cukup. Guru dituntut tidak hanya sebagai pengarah kelas, melainkan sebagai fasilitator teknologi yang mampu mengarahkan alur navigasi majalah elektronik, melakukan identifikasi teknis

sederhana, serta mengintegrasikan fitur evaluasi digital ke dalam rubrik penilaian harian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa, bahan ajar majalah elektronik (*e-magazine*) berbasis kearifan lokal Aceh dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 95,42%. Penggunaan majalah elektronik ini memperoleh kualifikasi sangat praktis. Hal ini dibuktikan dengan skor kepraktisan dari guru kelas IV sebesar 85% serta persentase respon dari peserta didik yang mencapai 92,50% pada uji coba terbatas. Media pembelajaran ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan tradisi lokal Aceh (seperti *Peusijek*, *Meugang*, *Tulak Bala*, *Khanduri Blang*, *Khanduri Laot*, *Khanduri Jeurat*) ke dalam materi IPAS.

Untuk meningkatkan tingkat kepraktisan operasional, penelitian pengembangan berikutnya disarankan untuk mengembangkan modul berbasis aplikasi android agar majalah elektronik dapat diakses tanpa ketergantungan pada koneksi internet. Melakukan uji kepraktisan komparatif antara sekolah dasar wilayah perkotaan dan wilayah terpencil guna memetakan profil kebutuhan teknis secara lebih inklusif. Menyusun panduan pedagogis yang terintegrasi untuk mendampingi guru dalam mengelola waktu dan aktivitas kelas berbasis majalah elektronik secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada civitas akademik program studi pendidikan guru madrasah ibtidiah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan

tugas akhir ini dan kepada pihak sekolah SD Negeri 25 Banda Aceh yang telah berpartisipasi pada kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, M. S., & Anwar, M. P. (2021). *Transformasi Budaya Malu Analisis Budaya Malu Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Aceh*. Penerbit K-Media.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 863–869.
- Dewi, R., Putri, D. A., Fauziyah, F., Nurelisah, S., & Amaliah, V. D. (2025). Warisan Budaya Aceh: Tradisi, Seni, dan Identitas Lokal. *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan*, 2(3), 51–67.
- Falihah, R. T., Kamila, D. N., A'yun, F. A. P. Q., Wijanarko, A. B., Putri, R. S., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2024). Pengembangan Media Handout pada Mata Pelajaran IPAS sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *PANUNTUN (Jurnal Budaya, Pariwisata, Dan Ekonomi Kreatif)*, 1(4), 223–230.
- Fatmi, N., & Fauzan, F. (2022). Kajian pendekatan etnopedagogi dalam pendidikan melalui kearifan lokal Aceh. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 3(2), 31–41.
- Hadi, A. (2010). *Aceh: sejarah, budaya, dan tradisi*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.
- Laeni, M., Wahyuningsih, Y., Irianto, D. M., & Mulyati, T. (2025). VALIDITAS DAN KEPRAKTISAN MODUL PRAKTIKUM DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK DALAM MATA KULIAH PENDALAMAN MATERI IPA SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 164–175.
- Lubis, S. S. W. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Tentang Keberagaman Budaya Aceh Singkil*.
- Melati, M., Effendi, D., & Novianti, R. (2026). Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Lokal Kota Palembang untuk Anak Kelompok B. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 5(3), 1597–1607.
- Muthia, C. (2021). Nilai-nilai agama Islam dalam budaya dan adat masyarakat Aceh. *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 52–60.
- Muzakkir, M. (2021). Pendekatan etnopedagogi sebagai media pelestarian kearifan lokal. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(2), 28–39.
- Ningrum, I. W., & Fauziah, H. (2026). Pengembangan Majalah Keberagaman Budaya (MABEDA) Berbasis Kearifan Lokal Pamekasan pada Materi IPAS BAB 6 Topik A Kelas IV SDN Durbuk 1. *Jurnal Pengembangan Dan Evaluasi Pendidikan*, 3(1), 29–40.
- Purwati, N. L. D., & Pradnyana, P. B. (2025). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar IPAS di Kelas IV SD Negeri 2 Siangan. *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, 7(1), 49–57.
- Putrizanti, Y. (2024). Pengembangan Majalah Krisan Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di SMPN 2 Ujan Mas. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(3), 1117–1140.
- Roslinda, P. J., & Maksum, H. (2024). Peran Sehari Berbudaya Pasti Aceh Dalam Upaya Melestarikan Kearifan Budaya Lokal Di

- SDN 53 Banda Aceh. *Journal Homepage*, 17(2).
- Sari, N., Marlina, C., & Al Fuad, Z. (2021). Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Keberagaman Budaya Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode Penelitian. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Susanti, T., Shalahuddin, S., & Nurhasanah, I. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Jenjang SD Kelas IV SDN No. 228/VII Mandiangin Kabupaten Sarolangun. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 129–142.
- Wati, R., Dewi, S. L., & Iskandar, I. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal di SDN Gugus Tiga Kecamatan Babussalam Aceh Tenggara. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1959–1971.
- Zuriatni, I., Nisa, K., & Erfan, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Bermuatan Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 31 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 8(2).

