

**PENGEMBANGAN MEDIA PESONA NUSANTARA BOKS
BERBASIS PERMAINAN INTERAKTIF MATERI
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V SDN
LIRBOYO 4**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



OLEH:

REFINA DYAH CALISTA

NPM : 2214060007

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

REFINA DYAH CALISTA

NPM: 2214060007

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PESONA NUSANTARA BOKS BERBASIS
PERMAINAN INTERAKTIF MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA KELAS V SDN LIRBOYO 4**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

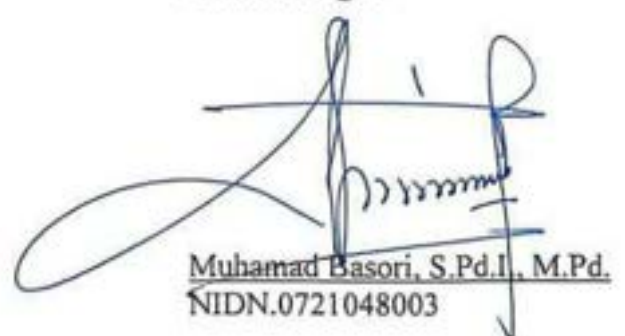
Tanggal: 19 Juni 2026

Pembimbing I



Eryin Putera Permana, M.Pd.
NIDN.0706128701

Pembimbing II



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN.0721048003

Skripsi oleh:

REFINA DYAH CALISTA

NPM: 2214060007

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PESONA NUSANTARA BOKS BERBASIS
PERMAINAN INTERAKTIF MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA KELAS V SDN LIRBOYO 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd.
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd.
3. Penguji II : Muhamad Basori, S.Pd.I,M.Pd.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Refina Dyah Calista
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 27 Juni 2004
NPM : 2214060007
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan menulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Juni 2026

Yang Menyatakan



REFINA DYAH CALISTA

NPM. 2214060007

MOTTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada TUHAN mu lah engkau berharap.

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Dalam setiap langkah yang penuh tantangan, kesungguhan dan kepercayaan terhadap proses menjadi landasan utama bagi seseorang untuk terus berkembang, hingga mampu mencapai hasil yang diharapkan dengan penuh rasa syukur”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah Swt, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Mijan dan Ibu Lilis Listyowati, dua sosok luar biasa yang menjadi rumah paling hangat dalam setiap langkah hidupku. Terima kasih atas setiap tetes keringat, doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tak pernah berkurang, serta segala pengorbanan yang telah diberikan tanpa pernah mengharap balasan. Kalian adalah alasan mengapa aku terus bangkit ketika lelah, tetap berjalan ketika ingin menyerah, dan terus percaya bahwa setiap perjuangan akan menemukan akhirnya.
2. Azara Dwi Puspita Sari, terima kasih telah menjadi penyemangat, tempat berbagi cerita, dan selalu memberikan dukungan dalam setiap proses yang penulis lalui. Semoga kita selalu diberikan kebahagiaan dan dapat meraih Impian bersama.
3. Alm. Cintya Ratna Ayuni, yang kini telah lebih dahulu kembali kepada Allah Swt. Namamu akan selalu memiliki tempat Istimewa di dalam hati. Meski raga kita telah dipisahkan oleh waktu, kenangan, canda, dan setiap kebaikanmu akan selalu hidup dalam ingatan.
4. Khorina Yulia Sari, S.Pd., dan Putri Rahayu Ningrum, terima kasih atas motivasi, dan dukungan yang selalu diberikan. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat bagi penulis untuk terus melangkah hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman seperjuangan Marhamah Seribanun dan Nur Aprilia Fitriyani, terima kasih telah menjadi teman berbagi suka dan duka, saling menguatkan. Semoga persahabatan dan kebersamaan kita tetap terjaga, serta kesuksesan selalu menyertai langkah kita.

RINGKASAN

Refina Dyah Calista. Pengembangan Media Pesona Nusantara Boks Berbasis Permainan Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V SDN Lirboyo 4. Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri 2026.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pesona Nusantara Boks, Permainan Interaktif, Keragaman Budaya Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, terbukti dari 28 siswa kelas V SDN Lirboyo 4, terdapat 16 (57 %) yang belum mencapai nilai KKTP sebesar 75 pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, hanya mengandalkan video dari youtube dan buku cetak, dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) mengetahui kevalidan pengembangan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya Indonesia kelas V SDN Lirboyo 4, (2) mengetahui kepraktisan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya Indonesia kelas V SDN Lirboyo 4, (3) mengetahui keefektifan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya Indonesia kelas V SDN Lirboyo 4.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari 8 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas kelas V SD. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung persentase kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media melalui nilai *N-Gain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif memperoleh persentase kevalidan sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 90%. Tingkat kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 97,25% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 98% dan respon siswa sebesar 96,5%. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dari 54,33 menjadi 92,33 pada posttest dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,83 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia kelas V.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Pesona Nusantara Boks Berbasis Permainan Interaktif Materi Keragaman Budaya Indoensia Kelas V SDN Lirboyo 4" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rector UN PGRI Kediri Yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam proses perkuliahan sampai tahap skripsi ini.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberi motivasi
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku kaprodi PGSD yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa studi.
4. Bapak dan Ibu dosen PGSD, yang selama ini telah membekali dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga.
5. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang sudah meluangkan waktu, dan memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan, saran dalam penyusunan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun agar bisa menjadi lebih baik kedepannya.

Kediri, 19 Juni 2026



Refina Dyah Calista

NPM.2214060007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	18
C. Kerangka Berpikir.....	20
BAB III: METODE PENELITIAN.....	21
A. Model / Pendekatan Pengembangan	21
B. Prosedur Pengembangan	22
C. Desain Pengembangan	24
D. Tempat dan Waktu Perancangan	26
E. Instrumen Penelitian.....	26
F. Teknik Pengumpulan Data	32

G. Teknik Analisis Data	33
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	36
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	39
B. Data Uji Coba.....	44
C. Analisis Data	51
D. Revisi Produk.....	54
E. Kajian Produk Akhir	55
BAB V: PENUTUP.....	63
A. Simpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Pakaian Adat	16
2.2 : Rumah Adat.....	17
2.3 : Tarian Daerah	17
3.1 : Media	26
3.2 : Waktu perencanaan Penelitian	26
3.3 : Instrumen Pengumpulan Data	27
3.4 : Pedoman Observasi	27
3.5 : Pedoman Wawancara Guru	28
3.6 : Angket Kebutuhan Siswa	28
3.7 : Angket Validasi Ahli Media	29
3.8 : Angket Validasi Ahli Materi	30
3.9 : Angket Respon Guru	31
3.10 : Angket Respon Siswa	31
3.11 : Kisi-Kisi Pretest-Posttest	32
3.12 : Skala Likert	34
3.13 : Kriteria Validitas	34
3.14 : Kriteria Kepraktisan	35
3.15 : Kriteria Efektif	36
4.1 : Media Akhir	43
4.2 : Hasil VA Materi	45
4.3 : Hasil VA Media	46
4.4 : Hasil Angket Siswa	47
4.5 : Angket Guru	48
4.6 : Angket Siswa	49
4.7 : Uji Terbatas	50
4.8 : Uji Luas	50
4.9 : Perbandingan Pretest-posttest	53
4.10 : Revisi Media	54
4.11 : Dokumentasi Materi	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Pakaian adat	16
3.1 : Model pengembangan ADDIE	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Berita Acara Bimbingan	69
2 : Kartu Bimbingan Siakad	71
3 : Lembar Pengajuan Judul	73
4 : Surat Izin Penelitian	74
5 : Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran	75
6 : Hasil Angket Kebutuhan Siswa	76
7 : Hasil Wawancara Guru	79
8 : Hasil Analisis Dokumentasi	80
9 : Permohonan Validasi Media.....	81
10 : Permohonan Validasi Materi	82
11 : Hasil Angket Validasi Ahli Media	83
12 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi	86
13 : Perangkat Pembelajaran	89
14 : Hasil Angket Respon Guru	127
15 : Hasil Angket Respon Siswa	130
16 : Pretest Uji Terbatas	133
17 : Post-Test Uji Terbatas	142
18 : Pretest Uji Luas	151
19 : Post-Test Uji Luas	160
20 : Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	169
21 : Surat Pemanfaatan Produk	170
22 : Bukti Pemanfaatan produk	171
23 : Dokumentasi	172
24 : Hasil Uji Plagiasi	175
25 : Surat Keterangan Bebas Similarity	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pendukung generasi muda untuk menambah wawasan yang dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan dimasa mendatang. Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan karakter yang baik, meningkatkan kemampuan intelektual, serta memperoleh bekal yang diperlukan untuk menghadapi berbagai situasi serta meraih cita-citanya (Aminah dan Yusnaldi, 2024). Sejalan dengan pendapat Aniyawati dkk. (2024) bahwa pendidikan tidak hanya terbatas pada aktivitas mengajar, namun juga mencakup proses menyampaikan pengetahuan, membentuk sikap, serta membangun kepribadian individu, supaya nantinya mempunyai pemahaman yang lebih baik. Dalam proses ini keterlibatan seseorang guru secara aktif sangat diperlukan guna memastikan semua proses belajar berjalan dengan lancar.

Proses belajar bisa berlangsung disebabkan adanya hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan merupakan objek lain yang memungkinkan seseorang mendapatkan pengalaman baru. Proses belajar merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memahami informasi baru. Dengan belajar seseorang mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal. Pembelajaran adalah tahap untuk menunjang individu agar bisa belajar dengan baik, dengan begitu pendidikan harus diarahakan supaya bisa membentuk generasi penerus yang berkualitas. Menurut Sembiring dkk. (2023) pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung, penggunaan media dianggap bermanfaat karena dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Srihartati dkk. (2023) media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang bisa mendukung pendidik dalam memperluas pengetahuan siswa, dengan memanfaatkan beragam media, penyampaian materi menjadi lebih mudah dimengerti. Media pembelajaran ialah alat bantu yang dipakai untuk menyalurkan informasi pada siswa supaya kegiatan belajar

lebih seru, efisien dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa. Media yang dirancang dengan menarik mampu merangsang semangat anak selama pembelajaran terjadi. Dengan demikian, pengelolaan media belajar sangat penting dalam lingkungan sekolah. Dalam penentuan media guru perlu menganalisis banyak aspek dalam pencocokan media tersebut terhadap konten yang akan diberikan.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar (Rizki dkk, 2024). Salah satu topik penting dalam pendidikan pancasila terkait dengan keberagaman budaya, yang bertujuan menanamkan sikap toleransi dan pemahaman tentang kekayaan budaya Indonesia. Materi keberagaman budaya memiliki peran penting karena Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri atas tradisi yang beragam. Walaupun materi tentang keragaman budaya sangat penting, pada kenyataannya penyampaian di sekolah dasar masih sering mengalami kendala. Beberapa penyebabnya antara lain karena konsep yang disampaikan cukup rumit bagi anak-anak, metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi (Sofirin, 2025). Hal ini membuat siswa sulit untuk benar-benar memahami isi materi secara mendalam. Akibatnya, hasil belajar siswa dalam memahami keberagaman budaya cenderung rendah dan hanya bersifat hafalan saja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 5 SD Negeri Lirboyo 4, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, hanya mengandalkan video dari youtube dan buku cetak, selain itu pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa belum dilibatkan secara aktif. Hal ini diperkuat dari pengamatan selama 10 hari, dari total 10 kali pertemuan, hanya sebanyak 2 kali guru menggunakan media video, sementara 80% waktunya digunakan untuk ceramah, pemberian instruksi, dan tanya jawab satu arah, dalam kegiatan tersebut siswa hanya mendengarkan dan mencatat saja, sehingga metode ceramah masih mendominasi kegiatan belajar di kelas. Dari 28 siswa yang diamati, hanya 6 (21%) siswa yang aktif menjawab atau bertanya, sedangkan 22 (79 %) siswa lainnya tampak pasif dan tidak menunjukkan keterlibatan aktif. Hal ini dapat menunjukkan bahwa guru

mengendalikan seluruh jalannya pembelajaran tanpa memberi cukup ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide.

Dari hasil wawancara antara peneliti dan guru kelas 5, menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, khususnya materi keragaman budaya Indonesia. Guru menjelaskan bahwa metode yang digunakan masih bepusat pada ceramah dan belum didukung dengan media konkret yang bisa menarik perhatian siswa. Akibatnya, sekitar 18 dari 28 siswa (sekitar 64%) terlihat kurang antusias saat mengikuti pelajaran, mereka hanya mendengarkan tanpa ikut dalam kegiatan atau diskusi kelas.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada 28 siswa kelas 5, diketahui sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia. Temuan tersebut diperkuat melalui hasil angket 28 siswa menunjukkan sebanyak 92,86% mengalami kesulitan mengingat berbagai rumah adat, tarian, dan pakaian adat Indonesia. Sebanyak 85,71% menyatakan kesulitan memahami materi apabila disampaikan tanpa media pendukung. Selain itu, 92,86% merasa lebih aktif ketika belajar menggunakan media yang dapat dimainkan bersama teman. Tingginya kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih menarik terlihat dari 96,43% yang ingin belajar melalui permainan interaktif dan seluruh siswa (100%) berharap adanya media pembelajaran berbentuk permainan. Permasalahan tersebut didukung oleh hasil analisis dokumen berupa nilai hasil belajar siswa yang dikumpulkan oleh peneliti, menunjukkan pemahaman siswa masih rendah. Terbukti dari 28 siswa, terdapat 16 siswa (57%) yang belum mencapai nilai KKTP sebesar 75 sesuai standar sekolah, yang berarti lebih dari separuh siswa belum mampu menguasai materi tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu solusi pengembangan media pembelajaran konkret yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Media Pesona Nusantara Boks bisa menjadi pilihan yang efektif karena menggabungkan empat permainan dengan materi pembelajaran secara langsung dan menyenangkan. Dengan media ini, siswa kelas 5 dapat belajar dengan cara yang lebih visual, kontekstual, sehingga pemahaman mereka

terhadap konsep yang sulit jadi lebih mudah. Penggunaan media yang melibatkan aktivitas motorik dan kerja kelompok juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa membangun pemahaman sendiri. Seperti yang disampaikan oleh Saleh dkk. (2023), media pembelajaran bisa membuat kondisi belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka nantinya.

Media pembelajaran Pesona Nusantara Boks memiliki berbagai kelebihan yang dapat memberikan dampak positif. Salah satu kelebihan utamanya adalah kemampuannya dalam menggabungkan unsur permainan dengan materi pelajaran, sehingga membuat kegiatan belajar terasa lebih seru, dan tidak monoton. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, di mana siswa belajar bekerja sama dan dapat mengembangkan kemampuan sosial mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Saluni dkk. (2025) media pembelajaran yang menyenangkan mampu menumbuhkan minat serta semangat belajar siswa karena suasana kelas menjadi penuh interaksi. Penggunaan media seperti ini sangat efektif untuk menciptakan pembelajaran yang namun mampu meningkatkan hasil belajar anak dan membangun keterampilan secara menyeluruh.

Penelitian ini juga didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa “ Media *smart box* efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa karena membantu mereka lebih mudah memahami materi, serta mendorong antusiasme dalam proses pembelajaran” (Aniyawati dkk, 2024). Selain itu, hasil penelitian Sukaryanti dkk (2023) juga membuktikan bahwa media pembelajaran berupa Kotak Pintar Keberagaman untuk siswa kelas IV SD memiliki potensi yang baik dalam mendukung kegiatan belajar, dengan hasil validasi rata-rata mencapai 87,7%. Kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart box* atau kotak pintar memiliki potensi yang baik dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media serupa sangat

dianjurkan untuk diterapkan pada materi lainnya agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa terhadap keragaman budaya Indonesia. Selain itu, media ini dirancang agar mudah digunakan oleh guru di dalam kelas tanpa memerlukan persiapan yang kompleks atau anggaran yang besar. Efektivitas media ini diukur dari seberapa besar dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar.

B. Batasan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang muncul cukup luas, sehingga diperlukan pembatasan agar penelitian dapat lebih terarah. Oleh sebab itu, peneliti memusatkan perhatian pada.

1. Pengembangan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif yang digunakan dalam pembelajaran PPKn.
2. Topik tentang keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas V.
3. Hasil belajar siswa kelas V SDN Lirboyo 4.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah difokuskan pada beberapa hal berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya indonesia kelas V SDN Lirboyo 4?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya indonesia kelas V SDN Lirboyo 4?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya kelas V SDN Lirboyo 4?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka tujuan dari kajian ini diarahkan untuk.

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya Indonesia kelas V SDN Lirboyo 4?
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya Indonesia kelas V SDN Lirboyo 4?
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media pesona nusantara boks berbasis permainan interaktif materi keragaman budaya Indonesia kelas V SDN Lirboyo 4?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD. Melalui pengembangan media Pesona Nusantara Boks yang dirancang dengan pendekatan permainan interaktif, penelitian ini mendukung pandangan bahwa pemanfaatan media yang selaras dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai contoh pengembangan media pembelajaran yang kreatif serta bisa diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas agar pembelajaran di sekolah menjadi lebih bermutu.

- b. Bagi Guru

Bisa dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih variatif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif.

c. Bagi Siswa

Penggunaan media ini dapat membuat siswa lebih termotivasi belajar, mendorong keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, dan lebih mudah memahami materi secara lebih optimal yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti lain

Bisa dijadikan sumber inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis, terutama yang mengangkat konten tentang kebudayaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077-3086. <https://doi.org/10.58230/27454312.778>
- Aniyawati, R. S, Dewi, N. K., & Ayuningtyas, D. M. (2024). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Keberagaman Sebagai Kekuatan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(10), 1-16. <https://doi.org/10.62281/V2i10.856>
- Astuti, N. W., Setyowati, D., & Suriyana. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 2(6), 289-303. <https://doi.org/10.60132/Edu.V2i6.409>
- Azizatuunnisa, F., Sekarningtyas T., & Hasanah U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A, & Setiyawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dwi, V., Wahyuningsih, E., Surya, Y. F., & Marta, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Pendidikan Rokania*, 6(2), 262-272. <https://doi.org/10.37728/jpr.v6i2.432>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., & Hidayat, S. P. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1(2), 1-17. <https://doi.org/10.55606/Jsr.V1i2.938>
- Hidayati, B. R., Yahya., Amran, M. A., Sarina, E., Srigusdiana, B. N., Zahrani, B., Sari, E. N., & Anam, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 6 Masbagik Selatan. *Abdi Populika*, 6(1), 61-67. <https://share.google/jFuBaLBaf1Zc3zgL3>
- Hijraningsih, S., Affandi, L. H., Hidayati, V. R., & Nurmawanti, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Konit (Kotak Nilai Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(4), 1067-1077. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2094>

- Juhaeni., Safaruddin., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Jiees: Journal Of Islamic Education At Elementary School*, 1(1), 38-46. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Odi, M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 15(2), 211-222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Magdalena, I., Nadya, R. Prahastiwi, W., Sutriyani., & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377-386. <https://doi.org/10.36088/bintang.v3i2.1381>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418-430. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i3>
- Mulyoto, G. P., Miftahusyain'an, M., & Hanifah, F. H. (2020). *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD*. Depok: Publika Institute Jakarta.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Putri, T. S., Dewi, N. K., & Ekawati, Y. Y. (2024). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Media Akademik*, 2(10), 1-16. <https://doi.org/10.62281/v2i10.833>
- Putri, I., & Dewojati, R. W. W. (2026). Pengembangan Media Permainan Papan Jelajah Nusantara (Jenar) Dalam Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 4(4), 321-332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.20506682>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Rizki, E. L., Prasasti, P. A. T., & Istini. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sdn 02 Kartoharjo Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Materi Keragaman Budaya Melalui Pendekatan Culturally. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 328-340. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18026>
- Sahara, A. R., Misdalina, M., & Jaya, M. P. S. (2025). Pengaruh Penerapan Media Kopin (Kotak Pintar) Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 34 Palembang. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(2), 499-511. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2182>

- Saleh, M. S., Syahrudin., Saleh, M. S., Aziz, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Cv.Eureka Media Aksara.
- Saluni, M., Pomalingo, S., & Ismail. R. P. (2025). Pengembangan Media Smart Box Pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 1804-1815. <https://doi.org/10.62335/Sinergi.V2i4.1092>
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 560-566. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Sembiring, J. B., Pa, R. H. B., & Tarigan, J. E. (2025). *Pengembangan Media Smart Box pada Mata Pelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Di Kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A 2024/2025*. 13 Mei 2025. (pp.28.1-28.14). <https://Jurnal.Semnaspssh.Com/Index.Php/Pssh>
- Sofirin, M. R. (2025). Pengembangan Media Interaktif Flash Card Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV Di SD Negeri 1 Tirenggo Bantul. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9742-9749. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V8i8.8825>
- Srihartati, Y., Y., Makki, M., & Aminuddin. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran PKN Siswa. *Jurnal Profesi Guru Indonesia (Jpgi)*, 1(1), 41-46. <https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/jpgi/article/view/9615>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryanti, A., Murjainah., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140-149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Sumiyati., Fuqi, A., & Sumiyati (2025). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategi Pendidikan Dasar*, 2(1), 11-16. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.696>
- Yusniar, V., Fitria, D., & Harahap, J. Y. (2024). Pengembangan Media Papan Pintar Angka. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 10(3), 478-490. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4185>
- Wulandari & Rachmadyanti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Konkret Berbasis Permainan Papan untuk Tema Keberagaman Budaya Di SD. *Jurnal Kajian Penelitian dan pengembangan pendidikan*, 13(2), 110-117. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v13i2.9685>