

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KARTU
AJAIB NUSANTARA MATERI PENERAPAN NILAI-
NILAI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Prodi PGSD UN PGRI KEDIRI



Oleh:

PRADESTI AFRINIA PUTRI
NPM: 2214060297

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh

PRADESTI AFRINIA PUTRI
NPM. 2214060297

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KARTU AJAIB
NUSANTARA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD**

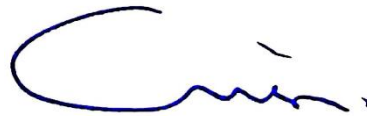
Telah disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal: 22 April 2026

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II



Widi Wulansari, M.Pd
NIDN. 0724038803



Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd
NIDN. 0006016701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh

PRADESTI AFRINIA PUTRI
NPM. 2214060297

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KARTU AJAIB
NUSANTARA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Ketua : Widi Wulansari, M.Pd

Penguji 1 : Dr. Wahid Ibnu Zaman. M.Pd

Penguji 2 : Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang betanda tangan dibawah ini saya.

Nama : Pradesti Afrinia Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 26 April 2004
NPM : 2214060297
Fakultas\prodi : FKIP\PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana 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 tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustakan.

Kediri, 16 Juli 2026



PRADESTI AFRINIA PUTRI
NPM. 2214060297

MOTTO dan PERSEMBAHAN

Motto:

*"Kerjakan bagianmu dengan sebaik-baiknya,
lalu biarkan Tuhan mengerjakan bagian yang tidak bisa
kamu lakukan."*

Kupersembahkan Karya ini untuk:

1. Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran dan keberkahan bagi penulis untuk menyelesaikan karya Tulis Ilmiah (KTI) ini.
2. Kedua Orang Tua saya yang tidak pernah lelah memberikan doa restu, dukungan moral maupun material, serta kasih sayang yang tak terhingga. Keberhasilan ini adalah buah dari kerja keras dan doa-doa malam kalian. Terima kasih telah menjadi sistem pendukung terbaik dalam hidup saya.
3. Kakak-kakak tercinta, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, nasihat, serta dukungan moral maupun material yang tidak pernah terputus selama saya menempuh perkuliahan.
4. Teman-teman tercinta, Acihan Jesika Ayu, Binti 'Alimatul Alfiah, Vinna Nur Hamidha, Setri Hanitia Nur Afifah, Tasya Yumna Widiанти, terima kasih sudah selalu ada di sepanjang proses ini. Terima kasih untuk setiap bantuan, waktu luang yang dibagi, dan dukungan moral yang bikin masa-masa pengerjaan skripsi ini terasa lebih ringan.
5. Diri sendiri, terima kasih karena tidak memilih untuk menyerah. Terima kasih sudah mau berjuang, tetap melangkah meski tertatih, dan berhasil membuktikan bahwa kamu mampu menyelesaikan apa yang telah kamu mulai dengan sangat baik. *You did a great job!*
6. Seluruh Pihak yang Tidak Dapat Disebutkan Satu Per Satu, terima kasih atas segala bantuan, doa, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung selama saya menempuh perkuliahan hingga selesainya skripsi ini. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Tuhan YME.

ABSTRAK

PRADESTI AFRINIA PUTRI. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Nusantara pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Kelas III SD Negeri Burengan 5 Kota Kediri.* Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Kartu Ajaib Nusantara, Nilai-nilai Pancasila, Pemahaman Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat pemahaman siswa kelas III SD Negeri Burengan 5 Kota Kediri terhadap materi penerapan nilai-nilai Pancasila, di mana mayoritas siswa masih terbatas pada hafalan definisi tanpa mampu memberikan contoh konkret dalam keseharian. Guru cenderung dominan menggunakan metode ceramah konvensional satu arah, sehingga siswa mudah jenuh, kurang aktif, dan kurang percaya diri dalam proses pembelajaran. Maka dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif inovatif berupa "Kartu Ajaib Nusantara" berbasis aplikasi Canva.

Tujuan khusus penelitian ini difokuskan untuk: (1) mengetahui kevalidan multimedia interaktif Kartu Ajaib Nusantara materi penerapan nilai-nilai Pancasila kelas III SD; (2) mengetahui kepraktisan multimedia interaktif Kartu Ajaib Nusantara materi penerapan nilai-nilai Pancasila kelas III SD; dan (3) mengetahui keefektifan multimedia interaktif Kartu Ajaib Nusantara materi penerapan nilai-nilai Pancasila kelas III SD.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas III SD Negeri Burengan 5 Kota Kediri yang terdiri dari 10 siswa untuk uji coba skala terbatas dan 24 siswa untuk uji coba skala luas. Data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan tes dengan instrumen penunjang yang disesuaikan untuk guru, siswa, serta ahli. Selanjutnya, analisis data dilakukan menggunakan Rumus Indeks V Aiken untuk menguji kevalidan, persentase skor rata-rata untuk kepraktisan, dan Rumus *N-Gain Score* untuk mengukur keefektifan produk.

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa: (1) Media Kartu Ajaib Nusantara dinyatakan Sangat Valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, materi, dan soal yang memperoleh nilai V Aiken masing-masing sebesar 0,867; 0,75; dan 0,900 yang termasuk dalam kategori sangat valid. (2) Angket respon guru yang memperoleh skor 90% uji coba skala kecil dan meningkat menjadi 100% pada uji coba skala luas kategori sangat praktis. Selain itu, hasil angket respon siswa memperoleh skor 93% pada uji coba skala terbatas dan 87,5% pada uji coba skala luas yang termasuk dalam kategori sangat praktis. (3) Media dinyatakan Efektif berdasarkan analisis data tes yang menunjukkan peningkatan skor klasikal melalui rumus *N-Gain Score* sebesar 77,06% pada skala terbatas dan 77,35% pada skala luas. Berdasarkan hasil tersebut, media Kartu Ajaib Nusantara terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar kelas III.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Widi Wulansari, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan saran dan kritik sampai terselesainya skripsi ini.
5. Ibu Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu meluangkan waktu dan pemikiran selama bimbingan.
6. Ibu Linda Dwiyanti, M.Pd. selaku validator ahli media.
7. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku validator ahli materi.
8. Bapak Kurniawan Wahyu Pratama, M.Pd. selaku validator ahli soal.
9. Bapak Kristian Hadi Sofian, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Burengan 5 Kota Kediri.
10. Bapak Muhraji, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Kecubung 1.
11. Ibu Siti Astutik, S.Pd., selaku guru kelas III SD Burengan 5 Kota Kediri.
12. Ibu Wiwik Rahayu, S.Pd, selaku guru kelas III SD Kecubung 1.
13. Siswa kelas III SD Negeri Burengan 5 Kota Kediri dan SD Negeri Kecubung 1.
14. Seluruh teman-teman yang senantiasa mendukung dan memberi masukan dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga tepat waktu.

15. Serta saya ucapkan terima kasih juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kediri, 16 Juli 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Pradesti Afrinia Putri', written over a light purple rectangular background.

PRADESTI AFRINIA PUTRI
NPM: 2214060297

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
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	6
E. Manfaat Penelitian	6
 BAB II : KAJIAN PUSTAKA	 9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir	32
 BAB III : METODE PENELITIAN.....	 33
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Desain Pengembangan.....	38
D. Tempat dan waktu pengembangan (mendeskripsikan mitra penelitian)....	39
E. Instrument Penelitian (jika diperlukan).....	41
F. Teknik pengumpulan Data(jika diperlukan)	48
G. Teknik Analisis Data	50
H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk	52

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Data Produk Hasil Pengembangan	56
B. Data Uji Coba	63
C. Analisis Data	64
D. Revisi Produk	75
E. Kajian Produk Akhir	76
BAB V : PENUTUP	82
A. Simpulan	82
B. Saran	83
Daftar Pustaka	84
Lampiran-lampiran	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 : Profil SD Negeri Burengan 5 dan SD Negeri Kecubung 1	40
Tabel 3.2 : Jadwal Penelitian	41
Tabel 3.3 : Instrumen Validasi Media Pembelajaran.....	43
Tabel 3.4 : Instrumen Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3.5 : Instrumen Validasi Soal	44
Tabel 3.6 : Angket Kepraktisan Guru	44
Tabel 3.7 : Angket Kepraktisan Peserta Didik	45
Tabel 3.8 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
Tabel 3.9 : Kriteria Validitas Kevalidan	50
Tabel 3.10 : Kriteria Kepraktisan	50
Tabel 3.11 : Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	51
Tabel 4.1 : Hasil Validasi Ahli Media	59
Tabel 4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.3 : Hasil Validasi Soal	61
Tabel 4.4 : Data Uji Coba Skala Terbatas	62
Tabel 4.5 : Data Uji Coba Skala Luas	63
Tabel 4.6 : Kriteria Validitas	64
Tabel 4.7 : Rekapitulasi Hasil Analisis V Aiken Oleh Dosen Ahli Media	64
Tabel 4.8 : Rekapitulasi Hasil Analisis V Aiken Oleh Dosen Ahli Materi	65
Tabel 4.9 : Rekapitulasi Hasil Analisis V Aiken Oleh Dosen Ahli Soal	66
Tabel 4.10 : Hasil Angket Kepraktisan Guru Skala Terbatas	67
Tabel 4.11 : Hasil Angket Kepraktisan Guru Skala Luas	68
Tabel 4.12 : Hasil Angket Kepraktisan Siswa Skala Terbatas	69
Tabel 4.13 : Hasil Angket Kepraktisan Siswa Skala Luas	70
Tabel 4.14 : Hasil Uji Coba Skala Terbatas	72
Tabel 4.15 : Hasil Uji Coba Skala Luas	73
Tabel 4.16 : Hasil Skala Terbatas dan Skala Luas	74
Tabel 4.17 : Revisi Perbaikan Media Pembelajaran	75
Tabel 4.18 : Produk Akhir	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 : kerangka berpikir	32
Gambar 3.1 : Tahapan pengembangan R&D	34
Gambar 3.2 : Desain <i>Prototype</i>	39
Gambar 4.1 : Tampilan Halaman Pembuka	56
Gambar 4.2 : Tombol Navigasi	56
Gambar 4.3 : Tampilan Halaman Utama	57
Gambar 4.4 : Tampilan Halaman Belajar	57
Gambar 4.5 : Tampilan Materi Pembelajaran.....	57
Gambar 4.6 : Tampilan Kartu Ajaib Nusantara	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi	89
Lampiran 2 : Lembar Berita Acara Kemajuan Skripsi	91
Lampiran 3 : Lembar Surat Pengantar Surat Izin Penelitian	93
Lampiran 4 : Lembar Keterangan Penelitian di SD	95
Lampiran 5 : Surat Validasi Instrumen Penelitian	96
Lampiran 6 : Lembar Validasi Media Pembelajaran	99
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 8 : Lembar Validasi Soal (Pretest-Posttest)	105
Lampiran 9 : Lembar Perangkat Pembelajaran	108
Lampiran 10 : Lembar Angket Respon Guru	122
Lampiran 11 : Lembar Angket Respon Siswa	124
Lampiran 12 : Lembar Hasil Posttest	126
Lampiran 13 : Surat Pemanfaatan Produk	132
Lampiran 14 : Lembar Wawancara Observasi	134
Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian	135
Lampiran 16 : Hasil Plagiasi	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses membentuk manusia seutuhnya, tidak sekadar menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga berakhlak mulia, berkarakter kuat, dan berkepribadian nasional (Prawironegoro, 2022). Tinggi rendahnya mutu pendidikan sangat bergantung pada interaksi beberapa faktor penting, yaitu kondisi siswa dan guru, kurikulum yang diterapkan, fasilitas pendukung, tata kelola sekolah, jalannya pembelajaran, serta dukungan dari masyarakat sekitar. Pendidikan tidak semata-mata berpusat pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter, sikap, dan cara berpikir. Bagi mahasiswa, pendidikan menjadi jalan untuk menemukan jati diri, memperluas wawasan, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan nyata di kehidupan sosial dan profesional.

Pendidikan bukan sekadar tentang nilai atau gelar, tetapi tentang bagaimana seseorang belajar memahami dunia, berkontribusi bagi lingkungan sekitar, dan bertanggung jawab atas setiap tindakan. Melalui pendidikan, seseorang belajar untuk tidak hanya menjadi pintar, tetapi juga bijak dan manusiawi. Dalam hal ini, proses pembelajaran menjadi elemen kunci yang menentukan berhasil tidaknya tujuan pendidikan tercapai. Kegiatan pembelajaran tidak semata-mata dipengaruhi oleh komponen internal seperti guru dan peserta didik, tetapi juga oleh bagaimana interaksi antara keduanya dibangun secara efektif melalui pendekatan dan strategi yang benar.

Maka dari itu, penting untuk memahami pembelajaran sebagai suatu proses yang dinamis dan kompleks, yang melibatkan berbagai unsur secara terpadu. Pembelajaran adalah suatu proses berlangsungnya interaksi antara siswa, guru, serta aneka sumber belajar di dalam suatu lingkungan tempat kegiatan belajar terjadi (Suardi, 2018). Selain itu, guru dituntut memiliki profesionalisme tinggi yang tecermin melalui

sikap proaktif dan pengembangan ide-ide kreatif di kelas dalam memanfaatkan perkembangan teknologi di ruang kelas. Hal ini memicu pentingnya menghadirkan media serta materi pembelajaran yang mampu memancing rasa ingin tahu dan mendongkrak semangat belajar siswa. Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang harus diikuti yang diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan ini diharapkan dapat berperan dalam mengembangkan nilai-nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik. Pada dasarnya, Pendidikan Pancasila merupakan kajian mengenai kehidupan sehari-hari yang mengajarkan cara menjadi warga negara yang baik serta menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. (Rahayu, 2017).

Pendidikan Pancasila dianggap sebagai pilar utama dalam membangun karakter bangsa dan penanaman nilai-nilai kebangsaan. Melalui pendidikan ini, generasi muda diharapkan mampu memahami serta mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam aktivitas sehari-hari. Pendidikan Pancasila di SD juga berfokus pada penanaman nilai-nilai fundamental seperti semangat nasionalisme, sikap toleransi, serta rasa tanggung jawab sebagai warga negara. Hal ini sejalan dengan tujuannya untuk membentuk individu yang menghormati keragaman budaya dan memiliki rasa cinta tanah air yang mendalam. Metode pembelajaran yang digunakan mencakup pendekatan kontekstual yang relevan dengan lingkungan siswa, serta kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung pembentukan karakter positif.

Pendidikan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar, khususnya di kelas III SD Burengan 5, idealnya mampu membentuk karakter siswa yang berintegritas, cinta tanah air, dan bertanggung jawab. Pembelajaran seharusnya berlangsung aktif, kreatif, serta menyenangkan, dengan penggunaan media yang solutif dan kontekstual sehingga peserta didik tidak hanya paham konsep secara teoretis, tetapi juga terampil mewujudkan nilai-nilai Pancasila dalam tindakan nyata sehari-hari. Dalam kondisi ideal ini, siswa diharapkan mengenal nilai-

nilai Pancasila sebagai wujud penerapan nilai persatuan dan gotong royong yang diajarkan dalam Pancasila.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami serta mengimplementasikan butir-butir Pancasila dalam dinamika kehidupan bermasyarakat sehari-hari secara nyata. Kemampuannya masih terbatas pada penyampaian materi berupa hafalan definisi, tanpa mampu memberikan contoh nyata dalam konteks keseharian. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan instruksional yang digunakan belum efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis serta reflektif peserta didik, tampak kurang percaya diri dan ragu-ragu saat menyampaikan presentasi, yang mengindikasikan adanya hambatan dalam aspek keterampilan komunikasi serta pemahaman konsep yang belum matang. Temuan ini menegaskan perlunya inovasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual guna mengoptimalkan proses internalisasi dan penghayatan nilai-nilai Pancasila dalam diri peserta didik.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ialah penggunaan metode pembelajaran yang sebagian besar masih berpusat pada ceramah secara konvensional. Dalam proses pembelajaran, guru cenderung menjelaskan materi secara satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif. Keadaan ini membuat siswa mudah merasa jenuh dan kurang berminat untuk mempelajari materi yang diajarkan. Padahal, berdasarkan pengamatan, siswa sebenarnya menunjukkan minat yang tinggi ketika pembelajaran diselingi dengan penggunaan multimedia, seperti video, gambar animasi, atau permainan edukatif. Sayangnya, keterbatasan fasilitas dan alat pendukung di sekolah menjadi kendala utama dalam penerapan metode tersebut secara optimal. Oleh sebab itu, pemanfaatan multimedia oleh guru sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, yang pada gilirannya mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa secara lebih efektif.

Permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi yang inovatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dinilai efektif adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif, yaitu Kartu Ajaib Nusantara. Media ini berupa kartu yang memuat nilai-nilai Pancasila beserta contoh aplikasinya dalam berbagai budaya Indonesia, sehingga siswa dapat belajar secara aktif, interaktif, dan kontekstual. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya diajak memahami konsep, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, dan rasa ingin tahu terhadap budaya nasional.

Pengembangan Kartu Ajaib Nusantara memiliki beberapa kelebihan. Media berbasis permainan yang menyenangkan ini terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui visualisasi sila-sila Pancasila yang menarik, media tersebut mampu memperkaya sekaligus memperdalam pengalaman belajar peserta didik. serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret. Dengan pendekatan yang lebih humanistik dan nyata di kehidupan sehari-hari, media ini diharapkan mampu menumbuhkan sikap nasionalisme sejak dini.

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan untuk memperdalam pemahaman siswa, seperti yang diungkapkan oleh Putri dan Sulisworo (2022) dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, dan oleh Ramadhani dan Permana (2023) dalam Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sementara itu, Sari dan Arifin (2021) juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan kartu interaktif dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pratiwi dan Santoso (2024) membuktikan bahwa media kartu edukatif efektif dalam meningkatkan pemahaman PPKn, sedangkan Setiawan dan Wulandari (2023) menekankan pentingnya inovasi berbasis budaya Nusantara untuk memperkuat pendidikan karakter di sekolah.

Mengacu pada latar belakang masalah tersebut, fokus utama penelitian ini ialah untuk mengembangkan dan menguji Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifitas Kartu Ajaib Nusantara sebagai media pembelajaran nilai-nilai Pancasila bagi siswa kelas III SD Burengan 5. Penelitian ini ditujukan agar memberikan manfaat pada aspek teoretis berupa kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis permainan, serta manfaat praktis bagi siswa, guru, dan sekolah dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai luhur bangsa.

B. Batasan Masalah

1. Sebagian besar siswa kelas III SD Burengan 5 hanya mampu menghafal definisi nilai- nilai Pancasila tanpa dapat memberikan contoh penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari.
2. Metode pembelajaran yang dominan ceramah satu arah membuat siswa tidak terlatih untuk berpikir mendalam, menganalisis, dan merefleksikan makna nilai-nilai Pancasila.
3. Proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional, tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga menurunkan minat dan antusiasme belajar.
4. Meskipun siswa menunjukkan ketertarikan tinggi pada multimedia dan permainan edukatif, keterbatasan fasilitas membuat guru belum optimal memanfaatkan media tersebut.
5. Difokuskan pada pengujian kualitas produk yang mencakup aspek kevalidan berdasarkan penilaian ahli, kepraktisan ditinjau dari respon guru dan peserta didik dalam penggunaan media di kelas, serta keefektifan yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media Kartu Ajaib yang valid, praktis, dan efektif pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam meningkatkan pemahaman

siswa kelas III ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Ajaib pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini diharapkan memperluas literatur pendidikan mengenai inovasi media pembelajaran, khususnya pada:

- a. Pengembangan Media Pembelajaran: Memberikan sumbangsih pemikiran mengenai konsep pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis multimedia interaktif di tingkat sekolah dasar.
- b. Inovasi Pendidikan Pancasila: Menjadi referensi dalam memperkaya literatur mengenai strategi penanaman nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan visual dan interaktif (Kartu Ajaib Nusantara).
- c. Landasan Penelitian Lanjutan: Menjadi dasar atau rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media serupa dengan cakupan materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ditujukan untuk memberikan dampak langsung kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran:

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan Motivasi: Menumbuhkan minat dan antusiasme belajar karena materi disampaikan melalui media yang interaktif dan menyenangkan.

- 2) Mempermudah Pemahaman: Membantu siswa kelas III SD memahami konsep abstrak dari nilai-nilai Pancasila menjadi lebih konkret melalui visualisasi kartu.
- 3) Melatih Kemandirian: Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri melalui fitur interaktif yang tersedia dalam multimedia tersebut.

b. Bagi Guru

- 1) Solusi Kreatif: Memberikan alternatif media pembelajaran yang variatif sehingga guru tidak hanya terpaku pada metode ceramah atau buku teks.
- 2) Mempermudah Penyampaian Materi: Membantu guru dalam mengilustrasikan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara lebih praktis.
- 3) Pengembangan Profesionalisme: Memotivasi guru untuk lebih akrab dengan teknologi (IPTEK) dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis.

c. Bagi Sekolah

- 1) Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Memberikan kontribusi positif terhadap perbaikan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa di sekolah.
- 2) Inventaris Media: Menambah koleksi media pembelajaran digital yang inovatif di perpustakaan atau laboratorium komputer sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penerapan Ilmu: Sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam bentuk karya nyata.

- 2) Pengalaman Kreatif: Melatih kemampuan peneliti dalam merancang, membuat, dan menguji kelayakan sebuah produk edukasi berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. Q., & Sunarso, A. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan QR-Code pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (R&D, model ADDIE). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Aisyah, N., Fitriyani, D., & Sari, M. (2020). Pengembangan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2, 62_65
- Akker, J. V. D., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2016). *Educational Design Research*. Routledge.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmadi, H. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Bumi Aksara. Daryanto. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2015). *Applying Educational Research: How to Read, Do, and Use Research to Solve Problems of Practice* (7th ed.). Pearson Education.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. American Educational Research Association.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional media and technologies for learning* (10th ed.). Pearson Education.
- Hidayati, S. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Pancasila*. Yogyakarta: Deepublish.
- Indonesia Belajar. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran. Diakses dari situs Indonesia Belajar.
- Kaelan. (2016). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Lathifah, D. N. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(3), 145-152.

- Miarso, Y. (2019). Menyemai benih teknologi pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Mulyatiningsih, E. (2016). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Munir. (2017). Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta. Munir. (2021). Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Norsidi, N. (2024). Efektivitas dan kelemahan pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran geografi di kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32-40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- Nurgiyantoro, B. (2017). Instrumen Penilaian Hasil Belajar. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal.
- Pratiwi, N. A., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 211–219.
- Presiden Republik Indonesia. (2017). Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).
- Putri, M., Latief, M., Yassin, R. M. T., & Muthia, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi keragaman komunikasi di SMKN 2 Limboto. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 112-120. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.18922>
- Ratnaningtyas, D. (2021). Multimedia interaktif pada materi volume bangun ruang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi (Semdikjar)*, 4, 888-894
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Qurrota Aini, N., & Sunarso. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis QR Code pada Mata Pelajaran PPKn untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi. Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. Retrieved from <https://repository.ump.ac.id/16621/>
- Rahmawati, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 144–156.

<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.2018>

- Ramadhani, I., & Handayani, S. (2020). Media kartu pintar berbasis budaya lokal untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 34–42.
- Ramadhani, S. (2019). Pengembangan kartu pintar untuk pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 34–42.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Retnawati, H. (2016). Validitas, reliabilitas & karakteristik butir: Panduan untuk peneliti, mahasiswa, dan psikometrian. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rusman. (2017). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2016). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2016). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saputra, E. (2019). Pendidikan Pancasila dalam Perspektif Kekinian. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, M. R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web. Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGJ).
- Sawitri, J. I., Karo Sekali, T. N. B., Br Barus, C. M., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2025). Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. *POTENSI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sujarwo, F., Santi, T., & Trisanti, T. (2018). *Pengelolaan sumber belajar masyarakat*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukiman. (2018). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik di Kelas IV SDN 86 Barru. *Penyidikan Experimental*. Repositori UIN Alauddin Makassar.
- Sungkono. (2017). *Pengembangan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suyanto, M. (2020). *Media Pembelajaran: Inovatif dan Interaktif*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Trimansyah, T. (2021). Kecenderungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(2), 15-27.
- Wahyudi, A. (2020). *Media dan Strategi Pembelajaran Nilai Pancasila di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, D., Suryani, N., & Nugroho, A. (2020). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–130.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sudi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Zyahrok, F. L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar (Artikel Skripsi). Universitas Nusantara PGRI Kediri.