

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

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

Refina Dyah Calista¹⁾, Erwin Putera Permana²⁾, Muhamad Basori³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27961](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27961)

¹²³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di kelas V SDN Lirboyo 4 yang masih didominasi metode ceramah dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa, di mana 57% siswa belum mencapai nilai KKTP sebesar 75. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba terdiri atas 8 siswa pada uji coba skala terbatas dan 20 siswa pada uji coba skala luas. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pesona Nusantara Boks memperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 93% (sangat valid), persentase kepraktisan sebesar 97,25% (sangat praktis), dan nilai *N-Gain* sebesar 0,83 (kategori tinggi). Dengan demikian, media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pesona Nusantara Boks, Keragaman Budaya Indonesia

Abstract

This research was motivated by learning problems in Indonesian cultural diversity materials in fifth grade at SDN Lirboyo 4, which were still dominated by lecture methods with limited use of learning media. This condition led to low student engagement and learning outcomes, with 57% of students failing to reach the KKTP score of 75. The purpose of this study was to produce Pesona Nusantara Boks media based on interactive games that are valid, practical, and effective in improving student learning outcomes on Indonesian cultural diversity material. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model covering the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The test subjects consisted of 8 students in the limited-scale trial and 20 students in the large-scale trial. The instruments used included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest questions. The results showed that the Pesona Nusantara Boks media obtained an average validity percentage of 93% (very valid), a practicality percentage of 97.25% (very practical), and an N-Gain value of 0.83 (high category). Thus, the Pesona Nusantara Boks media based on interactive games is declared

feasible and effective for use as a learning medium on Indonesian cultural diversity material in fifth grade elementary school.

Keywords: *Learning Media, Pesona Nusantara Boks, Indonesian Cultural Diversity*

History Article

Received 30 Juni 2026

Approved 07 Juli 2026

Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Calista, D. R., Permana, P. E., & Basori, M. (2026). Pengembangan Media Pesona Nusantara Boks Berbasis Permainan Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V SDN Lirboyo 4. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 827-841



Corresponding Author:

Desa Tempel Wetan, Kecamatan Loceret, Kota Nganjuk, Indonesia.

E-mail: ¹ refinadyahc@gmail.com, ² erwinpermana87@gmail.com, ³ muhamadbасori@unpkediri.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi generasi muda dalam memperoleh wawasan dan bekal yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan karakter yang baik, meningkatkan kemampuan intelektual, serta meraih cita-citanya (Aminah, 2024). Sejalan dengan itu, pendidikan tidak hanya terbatas pada aktivitas mengajar, tetapi juga mencakup proses menyampaikan pengetahuan, membentuk sikap, serta membangun kepribadian individu agar memiliki pemahaman yang lebih baik (Aniyawati dkk., 2024). Dalam proses ini, keterlibatan guru secara aktif sangat diperlukan guna memastikan seluruh proses belajar berjalan dengan lancar dan bermakna bagi peserta didik.

Proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila terdapat hubungan yang baik antara manusia dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memahami informasi baru, sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menunjang individu agar dapat belajar dengan optimal. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan agar mampu membentuk generasi penerus yang berkualitas. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media dianggap sangat bermanfaat karena dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Sembiring dkk., 2025). Media pembelajaran yang tepat guna mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat mendukung pendidik dalam memperluas pengetahuan siswa. Dengan memanfaatkan beragam media, penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Srihartati dkk., 2025). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan informasi kepada siswa agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, efisien, dan mampu meningkatkan

ketertarikan siswa. Media yang dirancang dengan baik mampu merangsang semangat anak selama pembelajaran berlangsung. Menurut Daniyati dkk. (2023), media pembelajaran adalah alat bantu, baik yang bersifat fisik seperti gambar, video, dan alat peraga, maupun nonfisik, yang secara sengaja digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa memahami materi secara lebih efisien dan menyenangkan. Dengan demikian, pengelolaan media belajar yang tepat sangat penting dalam lingkungan sekolah.

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 berkaitan dengan keberagaman budaya yang bertujuan menanamkan sikap toleransi dan pemahaman tentang kekayaan budaya Indonesia. Materi keberagaman budaya memiliki peran yang sangat penting karena Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri atas berbagai bahasa, suku bangsa, dan tradisi yang sangat beragam. Walaupun materi tentang keragaman budaya sangat penting, penyampaian di sekolah dasar masih sering mengalami kendala, antara lain karena konsep yang disampaikan cukup rumit bagi anak-anak dan metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi (Sofirin, 2025). Akibatnya, hasil belajar siswa dalam memahami keberagaman budaya cenderung rendah dan hanya bersifat hafalan semata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Lirboyo 4, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, hanya mengandalkan video dari *YouTube* dan buku cetak. Dari pengamatan selama 10 hari, hanya sebanyak 2 kali guru menggunakan media video, sementara 80% waktunya digunakan untuk ceramah, pemberian instruksi, dan tanya jawab satu arah. Dari 28 siswa yang diamati, hanya 6 siswa (21%) yang aktif menjawab atau bertanya, sedangkan 22 siswa (79%) lainnya tampak pasif dan tidak menunjukkan keterlibatan aktif. Hasil wawancara dengan guru kelas 5 menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, khususnya materi keragaman budaya Indonesia, dan sekitar 18 dari 28 siswa (64%) terlihat kurang antusias saat mengikuti pelajaran.

Hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada 28 siswa kelas V memperkuat temuan di atas. Sebanyak 92,86% siswa mengalami kesulitan mengingat berbagai rumah adat, tarian, dan pakaian adat Indonesia. Sebanyak 85,71% menyatakan kesulitan memahami materi apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan guru 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 juga terlihat dari 96,43% siswa yang ingin belajar budaya Indonesia melalui permainan interaktif, dan seluruh siswa (100%) berharap adanya media pembelajaran berbentuk permainan. Dari sisi hasil belajar, terdapat 16 siswa (57%) yang belum mencapai nilai KKTP sebesar 75, yang berarti lebih dari separuh siswa belum mampu menguasai materi tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran konkret yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Media *Pesona Nusantara Boks* bisa menjadi pilihan yang efektif karena menggabungkan elemen bermain dengan materi pembelajaran secara langsung dan menyenangkan. Seperti yang disampaikan oleh

Saleh dkk. (2023), media pembelajaran dapat menciptakan kondisi belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka. Selain itu, media ini dirancang agar siswa kelas V dapat belajar dengan cara yang lebih visual dan kontekstual, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep yang sulit menjadi lebih mudah.

Penelitian sebelumnya turut mendukung pengembangan media berbasis kotak pintar (*smart box*) ini. Penelitian oleh Aniyawati dkk. (2024) menyatakan bahwa media *smart box* efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa karena membantu mereka lebih mudah memahami materi serta mendorong antusiasme dan keaktifan dalam pembelajaran. Hasil penelitian Sukaryanti dkk. (2023) juga membuktikan bahwa media Kotak Pintar Keberagaman untuk siswa kelas IV SD memiliki potensi yang baik dalam mendukung kegiatan belajar, dengan hasil validasi rata-rata mencapai 87,7%. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, pengembangan media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif sangat relevan untuk diterapkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis kotak interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran, penelitian ini memiliki perbedaan pada produk yang dikembangkan. Media Pesona Nusantara Boks dirancang dengan mengintegrasikan empat jenis permainan interaktif, yaitu Spinner Pesona Nusantara, Kantong Pesona Nusantara, PASAR (Pasangkan Budaya Nusantara), dan TARIS (Tempel Tari Nusantara), dalam satu media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Lirboyo 4. Berdasarkan perbedaan tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif. Menurut Sugiyono dalam Sarinah (2020:48), penelitian R&D tidak hanya berfokus pada penciptaan produk, tetapi juga pada tahap validasi untuk memastikan produk yang dikembangkan layak digunakan secara praktis, efektif, dan efisien. Senada dengan itu, Okpatrioka (2023) menyatakan bahwa metode R&D bertujuan untuk menghasilkan produk yang diawali dengan analisis kebutuhan, mencakup proses penemuan, pengembangan, dan uji validasi terhadap produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian dilaksanakan di SDN Lirboyo 4, Jl. Siti Inggil 39 Kediri, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur pada bulan Maret–Juni 2026.

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi nyata pembelajaran di kelas V melalui observasi, wawancara guru, angket analisis kebutuhan siswa, dan analisis dokumen nilai belajar. Tahap *Design* meliputi perancangan media secara terstruktur, mencakup pemilihan alat dan bahan, penetapan ukuran media (50 × 32 cm), pembuatan konsep tampilan, serta penetapan panduan warna. Tahap *Development* merupakan tahap pembuatan media secara fisik menggunakan bahan dasar triplek tebal yang dilengkapi dengan permainan interaktif berupa *Spinner* Pesona Nusantara, Kantong Pesona Nusantara, permainan PASAR (Pasangkan Budaya Nusantara), dan permainan TARIS (Tempel Tari Nusantara), setelah itu dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap *Implementation* meliputi uji coba terbatas kepada 8 siswa kelas V pada tanggal 11 Mei 2026 dan uji coba skala luas kepada 20 siswa kelas V pada tanggal 12 Mei 2026. Tahap *Evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil *pretest–posttest* untuk menentukan kelayakan akhir produk.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini mengacu pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

No	Data	Instrumen	Responden
1	<i>Need Assessment</i>	Observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, analisis dokumentasi	Guru dan siswa
2	Kevalidan	Lembar validasi ahli	Ahli media dan ahli materi
3	Kepraktisan	Angket respon	Guru dan siswa
4	Keefektifan	Soal <i>pretest</i> & <i>posttest</i>	Siswa

Diadaptasi dari Lestari et al. (2021)

Teknik analisis data terdiri atas tiga bagian. Pertama, analisis kevalidan dihitung menggunakan rumus persentase: $V\text{-ah} = (TSe/TSh) \times 100\%$, kemudian dirata-ratakan antara validasi ahli materi dan ahli media. [Validasi dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian dengan materi, kebenaran konsep, dan kejelasan penyampaian, sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi tampilan visual, media, dan manfaat.](#) Kriteria kevalidan mengacu pada Sembiring dkk. (2025) di mana persentase 80%–100% dikategorikan sangat valid. Kedua, analisis kepraktisan dihitung dengan rumus $P = (R \text{ guru} + R \text{ siswa})/2 \times 100\%$, dengan kategori sangat praktis apabila persentase berada pada rentang 80%–100%. Ketiga, analisis keefektifan menggunakan rumus $N\text{-Gain} = (\text{Posttest} - \text{Pretest})/(\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest})$, dengan interpretasi nilai $N\text{-Gain} > 0,70$ dikategorikan tinggi, $0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$ dikategorikan sedang, dan $N\text{-Gain} < 0,30$ dikategorikan rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pengembangan Media

Pengembangan media Pesona Nusantara Boks dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di kelas V SDN Lirboyo 4 masih didominasi metode ceramah. Dari 10 kali pertemuan yang diamati, penggunaan media hanya dilakukan sebanyak 2 kali. Dari 28 siswa, hanya 6 siswa (21,4%) yang aktif, sedangkan 22 siswa (78,6%) cenderung pasif. Hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa 92,86% siswa kesulitan mengingat rumah adat, tarian, dan pakaian adat; 85,71% kesulitan memahami materi tanpa media pendukung; 96,43% ingin belajar melalui permainan interaktif; dan seluruh siswa (100%) berharap adanya media pembelajaran berbentuk permainan. Data nilai belajar menunjukkan 16 dari 28 siswa (57,1%) belum mencapai KKTP sebesar 75. Temuan ini menjadi dasar utama dalam merancang media Pesona Nusantara Boks sebagai solusi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Pada tahap desain, peneliti merancang media berbentuk boks tiga dimensi berukuran 50×32 cm yang dapat dibuka menjadi empat sisi. Bahan utama yang digunakan adalah triplek tebal yang dipilih karena kuat, tidak mudah berubah bentuk, dan tahan lama. Warna dominan yang digunakan adalah biru muda pada bagian luar dan kombinasi krem serta coklat pada bagian dalam untuk merepresentasikan nuansa budaya Nusantara. Pada tahap pengembangan, media diwujudkan dalam bentuk fisik dengan empat komponen permainan interaktif, yaitu *Spinner* Pesona Nusantara, Kantong Pesona Nusantara, permainan PASAR (Pasangan Budaya Nusantara), dan permainan TARIS (Tempel Tari Nusantara). [Berikut adalah gambar media pesona nusantara boks:](#)



Gambar 1. Media Pesona Nusantara Boks

Setelah media selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, diikuti revisi berdasarkan masukan validator. Pada tahap implementasi, media diuji coba kepada 8 siswa dalam skala terbatas dan 20 siswa dalam skala luas. Pada tahap evaluasi, seluruh data hasil validasi, angket respon, dan tes hasil belajar dianalisis untuk menentukan kelayakan akhir produk.

Kevalidan Media Pesona Nusantara Boks

Uji kevalidan dilakukan oleh dua validator, yaitu Bapak Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd. selaku ahli materi pada 4 Mei 2026 dan Bapak Kurniawan Wahyu P., S.Pd., M.Pd. selaku ahli media pada 30 April 2026. Menurut Hidayati dkk. (2025), validasi materi merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan ketepatan konsep, kesesuaian isi, dan ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga media

Formatted: Font: (Default)TimesNew Roman,12 pt

Formatted: Font: (Default)TimesNew Roman,12 pt

Formatted: Centered

Formatted: Indent: Firstline: 0"

yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli materi ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Kesesuaian dengan materi	Materi selaras dengan capaian pembelajaran	5
		Isi materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5
		Materi mudah dipahami sesuai kemampuan siswa	4
		Contoh relevan dengan kehidupan sehari-hari	4
2	Kebenaran konsep	Informasi akurat sesuai konsep keragaman budaya	5
		Istilah digunakan secara tepat	4
		Materi mencerminkan keberagaman budaya secara menyeluruh	5
3	Kejelasan penyampaian	Bahasa sesuai perkembangan kognitif siswa	4
		Penyajian materi disusun secara runtut	5
		Materi mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa	4
Jumlah Skor			45
Skor Maksimal			50
Persentase			90%

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, yang berarti materi dalam media telah sesuai dari segi akurasi konsep, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta kejelasan penyampaian untuk siswa kelas V sekolah dasar. Sementara itu, menurut Astuti dkk. (2024), validasi ahli media diperlukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek visual, teknis, dan fungsional sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Tampilan visual	Tampilan media menarik dan sesuai karakteristik siswa	5
		Tata letak teks dan gambar mudah dipahami	5
		Ilustrasi gambar mendukung pemahaman keragaman budaya	5
		Desain menarik dan menggugah rasa ingin tahu	5

		siswa	
2	Media	Media mudah digunakan oleh siswa	5
		Komponen permainan interaktif berjalan baik	4
		Bahan dan struktur media kuat, tahan lama, dan aman	5
3	Manfaat	Media membantu siswa memahami materi dengan menyenangkan	5
		Media mendorong partisipasi aktif siswa	5
		Media berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa	5
Jumlah Skor			48
Skor Maksimal			50
Persentase			96%

Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan kedua hasil tersebut, rata-rata persentase kevalidan media Pesona Nusantara Boks dihitung sebagai berikut: $(90\% + 96\%) / 2 = 93\%$, yang termasuk dalam kategori **sangat valid**. Hasil ini sejalan dengan penelitian Sembiring dkk. (2025) yang mengembangkan media *Smart Box* pada materi keberagaman budaya dan memperoleh persentase validasi ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 95% setelah revisi. Sukaryanti dkk. (2023) juga membuktikan bahwa media Kotak Pintar Keragaman memperoleh validitas rata-rata 87,7% dari tiga dosen penilai. Tingginya nilai validasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa media berbentuk boks yang memuat materi dan permainan interaktif memiliki potensi yang kuat sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, media Pesona Nusantara Boks dinyatakan layak dari aspek kevalidan dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

Kepraktisan Media Pesona Nusantara Boks

Uji kepraktisan dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas pada 11 Mei 2026 dengan melibatkan 8 siswa kelas V, dan uji coba skala luas pada 12 Mei 2026 dengan melibatkan 20 siswa serta guru kelas Ibu Arista Diah W, S.Pd. [Pada pelaksanaan uji coba, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran dan cara penggunaan media Pesona Nusantara Boks kepada siswa. Selanjutnya, peneliti memandu siswa menggunakan media tersebut dalam pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia. Selama proses pembelajaran, guru kelas mengamati pelaksanaan penggunaan media.](#) Pada uji coba terbatas, siswa diminta menggunakan media pembelajaran kemudian mengisi angket respon dengan skala jawaban "Ya" dan "Tidak" yang terdiri atas 10 indikator penilaian. [sedangkan guru mengisi angket respons guru berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media.](#) Hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Terbatas)

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Petunjuk dalam media mudah dimengerti	8	0
2	Saya mudah menggunakan media Pesona Nusantara Boks	8	0
3	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah	8	0
4	Tampilan media menarik dan membuat saya ingin belajar	7	1
5	Gambar pada media membuat saya senang menggunakannya	6	2
6	Penjelasan dalam media mudah dimengerti	7	1
7	Saya menjadi lebih semangat belajar dengan Pesona Nusantara Boks	8	0
8	Saya ikut aktif bermain dan menjawab saat menggunakan media ini	5	3
9	Saya jadi lebih tahu tentang keragaman budaya Indonesia	8	0
10	Belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan	8	0
Jumlah Skor		73	
Skor Maksimal		80	
Persentase		91,25%	

Pada uji coba skala luas, angket respon diberikan kepada 20 siswa dan guru kelas. Selain angket siswa, pada tahap ini juga dilakukan pengisian angket respon guru untuk mengetahui penilaian guru terhadap kepraktisan media secara lebih menyeluruh. Hasil angket respon guru dan siswa pada uji coba skala luas ditampilkan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru (Uji Coba Skala Luas)

No	Indikator	Skor
1	Media mudah digunakan tanpa banyak penyesuaian	5
2	Informasi dalam media disusun sistematis dan mudah diikuti	5
3	Guru dapat menggunakan media secara praktis di kelas	5
4	Media relevan dengan materi keragaman budaya Indonesia	5
5	Media selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5
6	Media membantu guru melaksanakan pembelajaran sesuai langkah yang disusun	5
7	Membantu siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung	5
8	Siswa terlihat senang dan lebih tertarik saat belajar menggunakan media	5
9	Mendukung kegiatan belajar mengajar secara efektif	5
10	Mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi	4
Jumlah Skor		49
Skor Maksimal		50

Persentase	98%
------------	-----

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba. Skala. Luas)

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Petunjuk dalam media mudah dimengerti	20	0
2	Saya mudah menggunakan media Pesona Nusantara Boks	20	0
3	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah	20	0
4	Tampilan media menarik dan membuat saya ingin belajar	19	1
5	Gambar pada media membuat saya senang menggunakannya	18	2
6	Penjelasan dalam media mudah dimengerti	19	1
7	Saya menjadi lebih semangat belajar dengan Pesona Nusantara Boks	20	0
8	Saya ikut aktif bermain dan menjawab saat menggunakan media ini	17	3
9	Saya jadi lebih tahu tentang keragaman budaya Indonesia	20	0
10	Belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan	20	0
Jumlah Skor		193	
Skor Maksimal		200	
Persentase		96,5%	

Berdasarkan hasil penilaian guru sebesar 98% dan siswa sebesar 96,5%, rata-rata persentase kepraktisan dihitung sebagai berikut: $(98\% + 96,5\%) / 2 = 97,25\%$, yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Penilaian guru menunjukkan bahwa media memiliki kemudahan penggunaan, penyajian materi yang sistematis, serta kemampuan mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penilaian siswa menunjukkan bahwa media mudah dipahami, menarik untuk digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan selama kegiatan belajar berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aminah & Yusnaldi (2024) yang membuktikan bahwa media *smart box* memperoleh nilai kepraktisan dari guru dan siswa sebesar 100% atau kategori sangat praktis. Menurut Hijraningsih dkk. (2024), media kotak pintar sangat valid dan praktis digunakan karena mudah dioperasikan oleh siswa, sehingga menegaskan bahwa media berbasis permainan yang dilengkapi petunjuk yang jelas dapat diterima dengan baik oleh seluruh pengguna.

Keunggulan media Pesona Nusantara Boks terletak pada pengintegrasian empat permainan interaktif, yaitu Spinner Pesona Nusantara, Kantong Pesona Nusantara, PASAR (Pasangkan Budaya Nusantara), dan TARIS (Tempel Tari Nusantara), dalam satu media

pembelajaran. Kombinasi permainan tersebut memberikan variasi aktivitas belajar sehingga siswa tidak mudah merasa bosan, lebih aktif berpartisipasi, serta lebih mudah memahami materi keragaman budaya Indonesia melalui pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, media ini mudah digunakan oleh guru maupun siswa karena dilengkapi petunjuk penggunaan yang jelas serta menggunakan bahan mudah diperoleh. Adapun potensi pengembangan selanjutnya adalah memperluas cakupan materi pada tema atau mata pelajaran lain, serta melakukan uji coba pada sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam agar efektivitas media dapat diketahui secara lebih luas.

Keefektifan Media Pesona Nusantara Boks

Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Pesona Nusantara Boks terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia. Pengujian dilaksanakan melalui uji coba terbatas dan skala luas menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda. Hasil *pretest* dan *posttest* uji coba terbatas ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas

Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
ADPA	53,33	80,00
A	66,67	100,00
FAM	53,33	86,67
JIS	46,67	93,33
MWS	53,33	93,33
NM	53,33	86,67
RMA	40,00	93,33
ZFA	60,00	93,33
Rata-rata	53,33	90,83

Hasil uji coba terbatas menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 53,33 dan rata-rata *posttest* sebesar 90,83, dengan selisih peningkatan sebesar 37,5 poin. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa sebelum penggunaan media, pemahaman siswa terhadap materi masih berada pada kategori cukup, namun setelah pembelajaran menggunakan media meningkat menjadi kategori sangat baik. Pada uji coba skala luas yang melibatkan 20 siswa, hasil *pretest* dan *posttest* selengkapnya ditampilkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Luas

Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
AFQA	40,00	93,33
AKAM	60,00	93,33
ARP	46,67	86,67
ASF	66,67	100,00

ANA	60,00	93,33
AAR	40,00	86,67
BAN	66,67	100,00
DA	53,33	93,33
FAM	53,33	100,00
HMA	53,33	86,67
HANR	60,00	93,33
KCS	66,67	100,00
MFZ	53,33	93,33
MBVI	60,00	93,33
MPT	66,67	86,67
NAHR	40,00	86,67
RMA	60,00	93,33
SFAZ	53,33	86,67
SAP	40,00	93,33
ZAH	46,67	86,67
Rata-rata	54,33	92,33

Berdasarkan data pada Tabel 8, nilai *N-Gain* dihitung sebagai berikut:

$$N-Gain = (92,33 - 54,33) / (100 - 54,33) = 38 / 45,67 = 0,83$$

Nilai *N-Gain* sebesar 0,83 termasuk dalam kategori **tinggi** ($g > 0,70$), yang setara dengan peningkatan hasil belajar sebesar 83%. Peningkatan ini terlihat jelas dari selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 38 poin, yang menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan penguasaan materi keragaman budaya Indonesia yang sangat signifikan setelah menggunakan media yang dikembangkan. [Hasil ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media Pesona Nusantara Boks, siswa mampu memahami materi keragaman budaya Indonesia dengan lebih baik. Keefektifan media ini dipengaruhi oleh karakteristik media yang mengintegrasikan empat permainan interaktif, sehingga siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berdiskusi, memecahkan permasalahan, serta berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, memperkuat pemahaman konsep, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.](#) Temuan ini mendukung penelitian Aminah & Yusnaldi (2024) yang memperoleh nilai *N-Gain* rata-rata 0,85 dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 95% menggunakan media *smart box* pada mata pelajaran IPS. Penelitian Wulandari & Rachmadyanti (2022) juga membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan papan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan rata-rata *pretest* 64 meningkat menjadi 87 pada *posttest*. Keefektifan media ini tidak terlepas dari prinsip pembelajaran berbasis permainan interaktif yang dikemukakan oleh Azizatunnisa dkk. (2022), bahwa permainan interaktif menciptakan lingkungan belajar yang optimal dengan merangsang keterampilan berpikir melalui simulasi dan partisipasi langsung siswa. Dengan demikian, media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif terbukti [efektif](#)

karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada materi keragaman budaya Indonesia secara optimal. Berikut gambar media Pesona Nusantara Box.



Gambar 1. Media Pesona Nusantara Box.

Formatted: Font: (Default) Times New Roman, 10 pt

Formatted: Font: (Default) Times New Roman, 10 pt

Formatted: Indent: Firstline: 0"

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Pesona Nusantara Boks berbasis permainan interaktif pada materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas V SDN Lirboyo 4 menggunakan model ADDIE telah berhasil menghasilkan produk yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Media ini dikembangkan melalui lima tahapan sistematis, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk fisik, implementasi dalam pembelajaran, dan evaluasi menyeluruh berdasarkan masukan semua pihak yang terlibat. Dari aspek kevalidan, media Pesona Nusantara Boks memperoleh persentase kevalidan rata-rata sebesar 93%, yang berasal dari penilaian ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 90%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan baik dari segi tampilan visual, teknis media, maupun kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar.

Dari aspek kepraktisan, media memperoleh rata-rata persentase sebesar 97,25%, yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 98% dan penilaian siswa sebesar 96,5%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat praktis, yang menandakan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, mudah dipahami petunjuk penggunaannya, mampu menarik perhatian siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia secara lebih interaktif dan menyenangkan. Dari aspek keefektifan, hasil analisis menggunakan rumus *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan rata-rata nilai *pretest* sebesar 54,33 yang meningkat menjadi 92,33 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 38 poin. Nilai *N-Gain* tersebut setara dengan peningkatan hasil belajar sebesar 83%, yang membuktikan bahwa penggunaan media Pesona Nusantara Boks memberikan kontribusi

yang sangat signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Hasil ini secara keseluruhan mempertegas bahwa media pembelajaran berbasis permainan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal di sekolah dasar. [Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media Pesona Nusantara Boks pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, melibatkan jumlah subjek yang lebih luas.](#)

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077-3086.
- Aniyawati, dkk. (2024). Penerapan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar ppkn materi keberagaman sebagai kekuatan siswa kelas V SD. *Jurnal Media Akademik*, 1(10), 1-6.
- Astuti, dkk. (2024). Pengembangan media *smart box* untuk menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 2(6), 289-303.
- Azizatunnisa, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan FISIKA*, 6(1), 14-23.
- Daniyati, dkk. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of student reasearch*, 1(1), 286-289.
- Hidayati, dkk. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Negeri 6 Masbagik Selatan. *Jurnal Abdika Populika*, 6(1), 61-67.
- Hijraningsih, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Konit (Kotak Nilai Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1067-1077.
- Lestari, dkk. (2021). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D)* Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Rizki, dkk. (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.
- Saleh, dkk. (2023). *Media pembelajaran*. Purbalingga:CV.Eureka Media Aksara.
- Sembiring, J. B., Pa, R. H. B., & Tarigan, J. E. (2025). Pengembangan media *smart box* pada mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya di kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A. 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Sofirin. (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.
- Srihartati, dkk. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Pkn Siswa. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 1(1), 41-46.
- 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.
- Wulandari & Rachmadyanti. (2022). Pengembangan media pembelajaran konkret berbasis permainan papan untuk tema keberagaman budaya di SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.