

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam pembinaan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Upaya pembinaan ini dimulai dari pendidikan tahap awal yaitu pendidikan anak usia dini baik itu secara formal ataupun non formal yang dapat dilaksanakan dalam keluarga, masyarakat, pemerintah melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan yang dilakukan sepanjang hidup dengan tujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas. Berdasarkan pada Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, Bangsa dan Negara”¹

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu cara dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda berdasarkan usia hingga pendidikannya perlu untuk dikhususkan. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan yang sedang terjadi pada diri anak. Perkembangan pada anak usia dini yakni peningkatan kemampuan dan kesadaran anak dalam mengenal dirinya serta berinteraksi

¹ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)* (Jakarta:Sinar Grafika,2011), hlm. 2.

dengan lingkungan sekitarnya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialami.²

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada usia 0-6 tahun pada masa ini merupakan masa emas (*golden age*), karena pada masa ini untuk mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan tidak dapat tergantikan dengan masa mendatang.³ Pada usia ini anak akan mendapatkan stimulasi yang sangat baik dan tepat karena usia yang masih bagus, usia ini akan menjadi perkembangan anak untuk menjadi modal pada saat kemudian hari.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi fasilitas utama untuk tumbuh kembang anak secara sehat dan sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan anak usia dini akan memberikan pengalaman dan perangsang pada anak dengan berbagai macam kegiatan yang ada dipendidikan. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang proses pembelajarannya memiliki tujuan dan arahan dalam suatu perkembangan yang dimiliki oleh anak, oleh sebab itu anak usia 0-6 tahun wajib mendapatkan stimulus pendidikan yang didapatkan disekolah maupun dirumah. Pendidikan yang didapatkan didalam rumah bisa didapatkan oleh kedua orangtua dan pendidikan yang didapatkan anak disekolah adalah pendidikan yang baik untuk mendapatkan proses tumbuh kembang yang dimiliki anak.

² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2005), hlm 7.

³Awanda, A.P, & Edi walyuno, "Efektivitas *self regulated learning* terhadap *capaian pembelajaran Anak Usia Dini*". Jurnal obsesi : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, vol.7 No.6 (2023).

Pendidikan disekolah pada umumnya pendidikan yang didapatkan oleh anak dengan adanya guru, teman-teman sekolah, dan kepala sekolah, adanya sang pendidik dan anak-anak menjadi salah satu semangat bagi personal anak karena mendapatkan situasi yang berbeda. Kemudian pendidikan yang dipakai dinegara kita saat ini adalah pendidikan yang menggunakan kurikulum merdeka belajar. Sebagian besar Lembaga sekolah yang ada di Indonesia sudah menggunakan kurikulum tersebut, dimana kurikulum ini menjadi pengganti dari kurikulum 2013, perubahan kurikulum ini digunakan sebagai penyempurna dari kurkulum tahun sebelumnya yang menjadi kurikulum merdeka belajar.

Pendidikan di Indonesia sudah beberapa kali berganti tentang kurikulum, kurikulum saat ini adalah kurikulum merdeka belajar dimana kebebasan berfikir dan bertindak dalam kegiatan pembelajaran. Anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide dan gagasan yang anak miliki.⁴ Umumnya kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum yang membebaskan atau memperluas perkembangan anak dengan belajar dan bermain namun memiliki suasana yang menyenangkan dan anak mudah untuk mengingat, menyerap, berekspresi dengan sendirinya yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Kurikulum merdeka belajar berkaitan dengan profil pelajar pancasila yang merupakan inisiatif yang sangat penting dalam

⁴ Prameswari, T.W. (2020). Merdeka belajar : sebuah konsep pembelajaran Anak Usia Dini menuju Indonesia Emas 2045. Prosding seminar Nasional penalaran dan penelitian Nusantarara, vol 1, 76-86.

memperkuat nilai-nilai Pancasila dikalangan pelajar.⁵ mulai usia dini anak diwajibkan untuk mengenalkan Pancasila dengan tujuan agar anak memahami dan mempraktekkan nilai yang terkandung dalam Pancasila. Melalui penguatan profil pelajar Pancasila tujuan akhirnya adalah menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas.⁶ Peserta didik yang memiliki pengertian dalam nilai-nilai Pancasila akan menjadi peserta didik yang unggul dalam berbagai aspek kehidupan serta siap menghadapi perubahan zaman dengan memegang teguh prinsip-prinsip Pancasila. Proyek profil pelajar Pancasila bertujuan untuk melahirkan generasi muda Indonesia dengan karakter yang kuat, cinta tanah air, dan menjunjung tinggi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai pedoman hidup.

Proyek profil pelajar Pancasila memiliki dimensi yang penting untuk diperhatikan, dimensi ini mencakup beberapa aspek karakter dan dapat memperkuat pemahaman dan penanaman nilai-nilai Pancasila oleh peserta didik.⁷ Karakter sendiri memiliki arti yaitu sebuah penilaian yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku yang ditampilkan seseorang, karakter juga sama dinilai sebagai kepribadian seseorang bagaimana kepribadian tersebut dapat dilihat dari perilaku seseorang.⁸ oleh karena itu karakter ini juga memiliki daya yang kuat untuk Dimensi karakter yang ada pada profil pelajar Pancasila adalah Beriman dan Bertakwa, Mandiri,

⁵ Heni anifah "implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila terhadap enam dimensi karakter di Paud" *Jurnal of education Research*, vol. 4 No 3. (2023).

⁶ Kahfi, A, M.(2022). *Impelementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Krakter Siswa di sekolah .DIRASAH: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, vol. 5 No 2, 138-151.

⁷ Sulityati, D.M. Wahyaningsih, S.,& Wijayania, I.W.(2021). Buku Panduan Guru Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Satuan PAUD, In *Buku Panduan Guru Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.

⁸ Susanto .(2021). "Upaya Pengembangan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga" *Scientific Archive Personal Journal*, No.X001.

Bergotong Royong, Berkhebinekaan Global, Bernalar Kritis, dan Kreatif. Tujuan dari keenam dimensi ini adalah diharapkan dapat mencetak generasi muda yang memiliki karakter dan sikap yang kokoh dalam menjalankan nilai-nilai Pancasila. Penelitian kali ini peneliti mengambil salah satu dimensi untuk menstimulus anak yaitu dimensi berkebhinekaan global dimana dimensi ini menghasilkan hasil akhir yaitu dengan mengenalkan identitas budaya Indonesia dan mencakup beberapa elemen dan subelemennya dimensi berkebhinekaan global.

Mengembangkan nilai-nilai karakter Pancasila peneliti bisa meneliti dengan mengembangkan karya media *glow magic box* untuk menstimulasi dimensi berkebhinekaan global dengan tema aku cinta Indonesia anak usia 5-6 tahun di TK AL-Khodijah Serut. Pengembangan karya media ini menyangkut dengan stimulasi salah satu dimensi berkebhinekaan global dan memilih tema aku cinta Indonesia menjadi salah satu penerapan dari profil Pancasila.

Media adalah semua benda dan alat yang bergerak maupun tidak bergerak dapat digunakan untuk melancarkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah dengan teratur, efektif, dan efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang

pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik agar proses belajar terjadi.⁹ Media pembelajaran bisa disebut dengan alat permainan edukatif APE yang menjadi perantara pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik. Alat permainan edukatif yang sengaja dirancang untuk kepentingan pendidikan dengan pengembangan anak usia dini. Rancangan alat permainan edukatif dengan dibuat yang ditunjukkan untuk anak-anak atau peserta didik, berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak atau menstimulasi pada anak, alat permainan edukatif dapat didesain dengan berbagai cara, bentuk yang menarik, serta dibuat dengan aman bagi anak dan mengandung nilai pendidikan.

Nilai yang terkandung dalam alat permainan edukatif ini sesuai dengan menstimulasi dimensi berkebinekaan global dengan mengambil tema aku cinta indonesia. Dimensi berkebinekaan global adalah salah satu kesatuan pada setiap individu yang menjadi kompeten, berkarakter, dan berperilaku agar mencapai penanaman nilai-nilai pancasila pada diri anak. Kemendikbud menetapkan beberapa tema-tema yang menjadi tujuan berhasilnya proyek profil pelajar pancasila tema tersebut adalah Aku Sayang Bumi, Aku Cinta Indonesia, Bermain dan Bekerja sama, dan Imajinasiku. Peneliti mengambil tema yang sesuai dengan dimensi berkebinekaan global adalah Aku Cinta Indonesia dengan menerapkan nilai-nilai pancasila dengan mengambil materi untuk mengembangkan mencintai budaya daerah, mengenal peta Indonesia, mengenal lambang Garuda, mengenal rumah adat, mengenal bendera Indonesia, dan mengenal

⁹ Tri widayati “ *pengembangan media pembelajaran tutor PAUD dalam menggali perilaku kerjasama anak usia dini melalui gerak dan lagu*”, Jurnal Ilmiah VIXI-PNF Vol.4,No.2 (2009).

pakaian adat. Tema ini menjadi bela negara cinta tanah air yang dikenalkan oleh anak sejak dini dan memiliki karakter cinta akan tanah air. Hasil akhir yang diharapkan sesuai dengan elemen dari dimensi berkebhinekaan global itu sendiri.

Observasi penelitian berlangsung peneliti mengamati pada TK Al-Khodijah Serut bahwa TK ini sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan proses pembelajaran yang berlangsung pada setiap kelompok belajar dikelas khususnya dikelas B masih menggunakan media pembelajaran LKA yang dijadikan sebagai media pembelajaran pada anak dikelas. Kegiatan pembelajaran guru didukung untuk menggunakan media pembelajaran yang digunakan untuk membangkitkan minat belajar pada anak didik, dan mengembangkan kemampuan stimulasi dimensi berkebhinekaan global pada anak namun TK Al-Khodijah Serut penggunaan prakteknya masih kurang didalam proses pembelajaran, padahal penggunaan media dapat membantu stimulasi dimensi berkebhinekaan global pada anak.

Hasil observasi lainnya pendidik menggunakan metode pembelajaran dengan ceramah, bercakap-cakap dan juga menggunakan papan tulis, metode ini juga sangat kurang dalam menstimulasi dimensi berkebhinekaan global. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah karya media *glow magic Box* untuk menstimulasi dimensi berkebhinekaan global dengan tema Aku Cinta Indonesia. Peneliti mengembangkan karya media *glow magic box* yang berbentuk kubus dengan penampilan yang menarik kedalam proses pembelajaran dimana anak akan lebih mudah

untuk menangkap apa yang ada sesuai dengan materi yang peneliti buat, anak merasa senang dengan tampilan-tampilan gambar yang ada, selain itu mampu menstimulasi penanaman dan pemahaman tentang keberbinekaan global kepada anak.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Penelitian pengembangan karya media *magic box* pada anak kelompok B1 dalam hal ini penelitian beberapa identifikasi masalah, antara lain:

- a. Anak kelompok B (5-6 tahun) merasa senang jika pembelajaran menggunakan alat bantu berupa media *glow magic box* yang menarik.
- b. Media *glow magic box* yang berbentuk kubus belum pernah digunakan untuk pembelajaran di TK Al-Khodijah Serut
- c. Lembar kerja anak kurang menarik minat dan membuat anak merasa bosan jika digunakan terus menerus sebagai media pembelajaran.
- d. Media pembelajara di TK Al-Khodijah Serut masih minim dalam penyampaian materi kepada peserta didik.
- e. Adanya dana yang terbatas jika membuat media pembelajaran karya sendiri.
- f. Penyimpanan media pembelajaran dikelas mudah rusak dan hilang pada saat di pakai.

Pembatasan media karya dalam penelitian ini adalah berfokus pada pengembangan media karya *glow magic box* untuk menstimulasi dimensi berkhebhinekaan global dengan tema aku cinta Indonesia anak usia 5-6 tahun di TK Al-Khodijah Serut.

Pembatasan masalah tersebut dibuat peneliti berfokus menjawab permasalahan yang ada.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian Pengembangan Karya Media Magic Box dalam Menstimulasi Dimensi Berkhebinekaan Global Tema Aku Cinta Indonesia Anak usia 5-6 tahun di TK Al-Khodijah Serut. Dengan ini rumusan masalah difokuskan pada:

- a. Bagaimana karakteristik media karya *Glow Magic box* untuk menstimulasi dimensi berkhebinekaan global dengan tema aku cinta indonesia usia 5-6 tahun?
- b. Bagaimana kelayakan media karya *Glow Magic box* duntuk Menstimulasi Dimensi Berkhebinekaan Global dengan Usia 5-6 Tahun di TK Al-Khodijah Serut?
- c. Bagaimana kepraktisan media karya *Glow Magic box* untuk menstimulasi dimensi berkhebinekaan global dengan tema aku cinta indonesia usia 5-6 tahun ?
- d. Bagaimana keefektifitasan media karya *Glow Magic box* duntuk menstimulasi dimensi berkhebinekaan global dengan tema aku cinta indonesia usia 5-6 tahun ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah ditujukan kepada peserta didik kelompok B di TK Al-Khodijah Serut pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Media Karya *Glow Magic Box* tersebut dapat menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan dapat Menstimulasi Dimensi Berkebinekaan Global dengan Tema Aku Cinta Indonesia, dimana peserta didik diharapkan dapat mengenal tentang Indonesia sejak dini.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian dan pengembangan yang dapat dikategorikan menjadi aspek teoritis dan aspek praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan terutama dalam upaya menstimulasi dimensi berkebinekaan global pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mengoptimalkan stimulasi dimensi berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun dengan tema aku cinta Indonesia
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat mengembangkan gairah semangat anak untuk belajar

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran implementasi kurikulum merdeka.
- 2) Membantu menambah wawasan dan pengetahuan dalam menstimulasi dimensi keberbinekaan global

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan media pembelajaran interaktif yang kreatif dan menarik untuk anak usia 5-6 tahun
- 2) Sarana pengembangan pembelajaran dan implementasi kurikulum merdeka untuk penanaman dimensi keberbinekaan global dengan tema aku cinta indonesia.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman dibidang pengembangan media untuk menanamkan keberbinekaan global untuk anak usia 5-6 tahun.
- 2) Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan pada saat mengikuti perkuliahan.

E. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan oleh peneliti, ada beberapa asumsi yang menjadi acuan pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Belum tersedianya media pembelajaran berupa media karya *Glow Magic Box* Di TK Al-Khodijah Serut.

2. Karya media *Glow Magic Box* digunakan sebagai Menstimulasi dimensi berkhebinekaan global pada Anak usia 5-6 Tahun dengan Tema Aku Cinta Indonesia pada kelompok B.
3. Karya media *Glow Magic Box* ini digunakan sebagai bantuan bahan ajar atau media perantara oleh pendidik dengan tujuan saat pembelajaran berlangsung dikelas pendidik dapat menyampaikan materi dengan menarik dan menyenangkan.

Pengembangan karya media *Glow Magic Box* untuk menstimulasi dimensi berkhebinekaan global pada anak memiliki batasan sebagai berikut:

1. Media karya *Magic Box* yang berbentuk kubus dengan desain yang menarik dan materi cinta terhadap Indonesia, ini ditunjukkan untuk anak kelompok B (usia 5-6 tahun).
2. Media karya *Glow Magic Box* hanya terbatas pada menstimulasi dimensi berkhebinekaan global untuk anak usia 5-6 tahun dengan tema aku cinta Indonesia.
3. Penelitian pengembangan untuk karya media *Glow Magic Box* ini baru pertama kali dilakukan sebagai penelitian di TK Al-Khodijah Serut.
4. Isi materi dalam karya media *Glow Magic Box* hanya sebatas disediakan fasilitas bermain maze, pengenalan angka, pengenalan huruf, dan pengenalan tentang Indonesia.

F. Spesifikasi Produk

Produk dikembangkan sebagai salah satu cara untuk menstimulasi dimensi berkebhinekaan global dengan berupa mengembangkan karya media Magic Box dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk karya media *Magic Box* ini merupakan modifikasi dari kotak biasa yang didesain dengan menarik beserta materi permainan yang menarik.
2. Produk pengembangan media karya *Glow Magic Box* ini berbentuk kubus yang memiliki desain kotak ajaib dimana peserta didik jika membuka tutup pada kotak kubus terdapat banyak penyajian pertanyaan materi.
3. Produk pengembangan karya media *Glow Magic Box* ini dibuat dengan bahan dasar kets karton *board* yang tebal dan dimodifikasi.
4. Produk pengembangan karya media *Glow Magic Box* ini difokuskan untuk menstimulasi dimensi berkebhinekaan global dengan tema aku cinta Indonesia usia 5-6 tahun.

G. Penegasan Istilah

1. Secara secara konseptual
 - a. Media pembelajaran

Media yang menjadi sarana dan prasarana dapat digunakan untuk proses belajar mengajar dengan mudah dan menarik dengan makna pesan yang telah disampaikan menjadi lebih jelas dengan

tujuan pendidikannya.¹⁰ Media digunakan sebagai salah satu dukungan proses atau kegiatan belajar mengajar agar materi yang akan disampaikan kepada anak dapat dipahami oleh anak dengan baik dan juga dapat membantu pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti kali ini adalah pengembangan karya media *Glow Magic Box* yaitu sebuah kotak ajaib yang didalamnya terdapat misteri permainan untuk peserta didik dengan berisi materi-materi yang menarik.

b. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dibuat dan dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹¹ Alat permainan edukatif dibuat untuk membantu mengembangkan capaian pembelajaran pada jati diri anak dengan tema aku cinta Indonesia dengan usia 5-6 tahun.

c. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana pembelajaran akan lebih optimal agar peserta didik mendapatkan waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi¹².

Kurikulum merdeka, menjadi acuan dalam pembelajaran dan

¹⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" Jurnal Misykat. Vol. 3, No. 1 (2018).

¹¹ Yasbiati dan Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya : penerbit ksatria siliwangi, 2018), hal 1

¹² Muniroh Munawar, "Penguatan Komite Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini". Tinta Emas, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 1 No. 1 (2022).

asesmen adalah capaian pembelajaran. Pembelajaran kurikulum dalam pendidikan dasar PAUD adalah “merdeka bermain” dengan bentuk kegiatan yang dipilih dalam memberikan kegiatan pembelajaran yang berpengalaman serta menyenangkan dan bermakna penting bagi anak.

d. Profil Pelajar Pancasila

Satuan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang menggunakan kurikulum merdeka berisi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.¹³ Profil Pelajar Pancasila menjadi tujuan untuk setiap peserta didik memiliki karakter dan kompetensi untuk mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila. Profil Pelajar Pancasila menjadi salah satu dimensi penting dalam meningkatkan karakter peserta didik. Mensukseskan Profil Pelajar Pancasila ada beberapa tema yang sudah ditentukan yaitu, Aku Sayang Bumi, Aku Cinta Indonesia, Bermain dan Bekerjasama, serta Imajinasiku. Peneliti mengambil salah satu tema yaitu Aku Cinta Indonesia yang akan diterapkan untuk peserta didik.

e. Dimensi Berkhebinekaan Global

Dimensi berkhebinekaan global adalah salah satu dari dimensi profil pelajar pancasila dimana sangat penting karena menjadi fondasi utama dalam membentuk individu yang siap

¹³ Anik, I., Ety, A., Nur, L., Intan, P.W., & Yatmin, D.Y., “*Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Nilai Pancasila pada Anak Usia Dini*” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7 No 1 (2023).

menghadapi dunia yang terhubung secara global.¹⁴ Menstimulasi dimensi berkhebinekaan global terhadap peserta didik akan memiliki jiwa karakter dan emahaman yang lebih baik tentang pebdaan budaya, agama, dan latar belakang lainnya, selain itu membantu peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara positif dengan teman-teman sevaya pada saat disekolah maupun dilingkungan rumah dari berbagai macam latar belakang.

15

f. Media *Glow Magic Box*

Media magic box adalah media yang di inovasikan dari karya media kotak ajaib yang berbentuk kubus, dan dimodifikasi dengan desain dan tampilan yang berbeda. Yang dapat memberikan stimulasi dimensi berkhebinekaan global untuk anak, dengan tujuan untuk memberikan kemampuan mengenal isi dari tema Aku Cinta Indonesia untuk peserta didik usia 5-6 tahun. Media ini adalah media karya yang peneliti buat dengan gaya dan tampilan peneliti sendiri.

2. Secara Operasional

Penegasan dari konseptual di atas, maka secara oeprasional yang dimaksud dari judul penelitian dari “ Pengembangan Karya Media *Glow Magic Box* dalam Menstimulasi Berkhebinekaan Global dengan Tema Aku Cinta Indonesia Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Khodijah

11.kemendikubudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1-108. <http://ditpsd.kemendikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>.

¹⁵ Kurniawaty, I., Faiz, A., &Purwati, P. (2022). *Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4).

Serut” adalah pengembangan karya media dengan bahan ajar kotak ajaib *Glow Magic Box* berdasarkan penyajian materi mengenai tema Aku Cinta Indonesia yang mengenalkan budaya Indonesia pada anak usia dini dan dimodifikasi menjadi lebih menarik dari segi desain, dan materi untuk bertujuan mendorong minat peserta didik dalam proses pembelajarannya serta dapat menstimulasi dimensi berkhebinekaan global.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui dari gambaran keseluruhan pada penelitian yang peneliti lakukan. Adapun sistematika dalam penelitian ini, sebagai berikut:

BAB 1 KAJIAN PUSTAKA, pada penjelasan bab ini berisi tentang latar belakang dari penelitian, rumusan masalah yang akan terjadi, tujuan dari pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, pada penjelasan bab ini berisi tentang landasan teori, kerangka berfikir, penelitian terdahulu, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN, pada penjelasan bab ini berisikan langkah-langkah penelitian, metode penelitian (populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk, dan validasi desain). Dan penjelasan tentang teknik analisis data

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN, pada penjelasan bab ini berisi tentang paparan data dan temuan penelitian, kemudian desain awal produk (pemilihan tema, desain karya media, pemilihan gambar, penetapan ukuran, penetapan teknik *Magic Box*, dan alat bahan media), pengembangan produk, hasil pengujian tahap pertama (validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli dimensi berkebhinekaan global, dan validasi ahli kepraktisan), revisi produk jika memerlukan revisi produk, hasil pengujian kedua yaitu mengambil data uji coba kelompok kecil, revisi produk, hasil uji coba ketiga mengambil data kelompok besar, dan pembahasan produk.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNANNYA, pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.

