

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional Indonesia secara jelas menekankan bahwa tujuan utama pendidikan adalah membentuk manusia yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang berbunyi “ Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.”²

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa dalam sistem pendidikan nasional, utamanya berkaitan dengan pendidikan kewarganegaraan dibutuhkan restrukturisasi muatan materi. Cakupan alasannya pun beragam, mulai dari perlunya pendidikan kewarganegaraan beririsikan atau terintegrasi dengan isu-isu sosial kemasyarakatan, mendesak untuk pengembangan karakter dan moral bangsa, hingga dikatakan sudah tidak relevan dengan kemajuan zaman.³

Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya proses transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan moralitas siswa. Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), hal ini menjadi sangat

² Tajuddin Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003,” *Jurnal Pendidikan*, Universitas Singaperbangsa Karawang.

³ Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana dan Ayok Ariyanto, “Restrukturisasi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Langkah Menghadapi Era Disrupsi,” *Al-Asasiyya: Journal Basic of Education (AJBE)* 5, no. 1 (Juli–Desember 2020): 84

penting karena fase usia sekolah dasar merupakan tahap pembentukan nilai-nilai dasar sosial dan emosional anak.⁴

Penanaman nilai karakter dan kebangsaan menjadi sangat penting karena peserta didik berada pada fase perkembangan awal pembentukan sikap, nilai, dan identitas diri. Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran wajib memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, termasuk sikap toleransi, persatuan, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya.⁵ Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu memahami realitas kehidupan sosial yang majemuk dan menginternalisasi nilai-nilai kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, Perkembangan teknologi informasi di era digital telah memberikan dampak signifikan terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. Generasi yang dikenal sebagai *Generasi Z* dan *Generasi Alpha* hidup dalam lingkungan yang sangat dekat dengan perangkat digital, media sosial, serta *Game Online*. Kondisi tersebut berpengaruh pada kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial secara langsung. Siswa cenderung lebih nyaman berkomunikasi melalui layar gadget dibandingkan membangun relasi sempatik di dunia nyata. Fenomena ini menyebabkan menurunnya sikap di lingkungan sekolah dasar.⁶

⁴ Simbolon, B. R. "Character Formation Through Education: A Review of Educational Philosophy on Values and Virtue." *Khazanah Pendidikan Islam*, vol. 6, no. 1, 2024.

⁵ Tajuddin Noor, "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003," *Jurnal Pendidikan*, Universitas Singaperbangsa Karawang.

⁶ Pitriyani, Jannah, Adrias, & Suciana. (2024). *Teknologi dalam Pendidikan: Mengungkapkan Dampak Gadget Pada Siswa SDN 19 Tanjung*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 45–53.

Pendidikan karakter menurut Ki Hajar Dewantara menekankan keseimbangan antara cipta, rasa dan karsa bahwa anak harus mengalami nilai, bukan sekedar menghafal nilai.⁷ Sementara itu, Thomas Lickona (1991) dalam bukunya *Educating for Character* menyatakan bahwa pendidikan karakter efektif diharuskan melibatkan tiga aspek moral yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral action, supaya peserta didik mampu berfikir, merasakan, dan bertindak secara etis.⁸

Nilai-nilai tersebut sejalan dengan ajaran agama Islam yang menekankan pentingnya saling mengenal, menghargai, dan menghormati perbedaan. Hal ini sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Hujurāt ayat 13 :

إِنَّ أَرْفُؤَاتَعْلٍ وَقَبَائِلَ شُعُوبًا وَجَعَلْنَاهُمْ وَأُنْثَىٰ ذَكَرٍ مِّنْ خَلْقِنَا إِنَّ النَّاسَ أَيْهَاتٍ
 خَبِيرٌ عَلَيْهِمُ اللَّهُ إِنَّ أَتَقَرُّوهُمُ اللَّهُ عِنْدَ أَكْرَمَكُمْ ١٣

Artinya :

“Wahai manusia! Sesungguhnya Kami menciptakan kalian dari seorang laki-laki dan perempuan, dan Kami jadikan kalian berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kalian saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kalian di sisi Allah adalah yang paling bertakwa.”⁹

Sejalan dengan pandangan tersebut, Kementrian Agama melalui Kurikulum Merdeka mengembangkan pendekatan Kurikulum Berbasis Cinta, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan nilai kasih sayang, empati, toleransi, dan kemanusiaan dalam setiap proses pembelajaran.

⁷ Ki Hajar Dewantara. (1935). *Pendidikan*. Yogyakarta: Taman Siswa Press.

⁸ Lickona, T. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books. (1991).

⁹ Edi Utomo dkk., “Moderasi Beragama dalam Perspektif QS. Al-Hujurat Ayat 13 pada Era Society 5.0,” *SURAU: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2023): hlm 154–160.

Kurikulum ini menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menyentuh aspek emosional dan sosial peserta didik¹⁰ Dalam konteks Pendidikan Pancasila, Kurikulum Berbasis Cinta sangat relevan untuk menanamkan sikap cinta terhadap budaya bangsa, menghargai perbedaan, dan memperkuat persatuan dalam keberagaman.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, proses pembelajaran umumnya masih bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru dengan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan pun terbatas pada buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga siswa cenderung memahami nilai-nilai kebangsaan secara teoritis tanpa kesempatan untuk menerapkannya dalam situasi nyata.¹¹

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, eksplorasi, dan penggunaan media konkret. Media Pembelajaran tersebut memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media yang dirancang secara kreatif dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.¹² Salah satu media pembelajaran

¹⁰ Kholidin & Sunhaji. (2025). Eksplorasi nilai-nilai Kurikulum Berbasis Cinta sebagai fondasi pendidikan karakter di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Tawadhu*, 9(2)

¹¹ Prasetyo, A., & Widodo, S. "Analisis Kegiatan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Saintifik." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, (2021), hlm 119–130.

¹² Winarti, D. A., Anggraeni, D., & Anjanie, R. F., *Peran Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD IT Bunayya*, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 3, no. 2 (2025).

inovatif yang berpotensi dikembangkan adalah “*Smart Culture Box*”, yaitu media berbasis kotak interaktif yang memuat informasi materi, gambar, permainan/game yang dilakukan bersama teman satu kelas secara mandiri ataupun berkelompok, dan aktivitas yang berkaitan dengan Keberagaman Budaya Indonesia.

“*Smart Culture Box*” merupakan pengembangan media pembelajaran yang terinspirasi dari media pembelajaran *Smart Box*. *Smart box* secara istilah berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar. *Smart box* merupakan sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar.¹³

Kotak pintar merupakan media pembelajaran yang berbentuk balok yang memiliki dua sisi, satu sisi berisikan materi belajar, permainan dan sisi yang lain berisikan pertanyaan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Smart Box* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kotak berisikan materi belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.¹⁴ *Smart Box* dalam penggunaannya memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terciptanya

¹³ A. Polinda dkk. “Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu,” *Community Development Journal* 4, no. 5 (2023): hlm. 9758–9762.

¹⁴ A. Sukaryanti dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 7, no. 1 (2023): hlm. 140–149.

suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar peserta didik.¹⁵

“*Smart Culture Box*” sendiri merupakan media atau wadah simbolis yang digunakan untuk membangun, menguatkan, dan mengekspresikan nilai-nilai keberagaman budaya Indonesia. Media ini bukan sekadar kotak fisik, tetapi juga alat pedagogis yang dirancang untuk menumbuhkan karakter siswa.¹⁶

Pada implementasinya, “*Smart Culture Box*” tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai penguat pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang memberi ruang bagi siswa untuk mempraktikkan nilai karakter secara nyata dalam kehidupan kelas.¹⁷

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis dan terstruktur.¹⁸

Model ADDIE dipilih karena fleksibilitasnya yang dapat disesuaikan dengan berbagai konteks pembelajaran dan kemudahannya dalam implementasi.¹⁹ Branch menyatakan bahwa model ADDIE memberikan kerangka kerja yang jelas dalam mengembangkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.²⁰

¹⁵ J. Oktavia, V. Zahra, N. Hanifah, & R. G. Nugraha, “Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): hlm. 545–554.

¹⁶ Daniel Goleman, *Emotional Intelligence*, (New York: Bantam Books, 1995), hlm. 113

¹⁷ John Dewey, *Experience and Education*, (New York: Macmillan, 1938), hlm. 25.

¹⁸ Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (New York: Springer, 2009), hlm. 2.

¹⁹ Aldoobie, Nada. “*ADDIE Model*.” *American International Journal of Contemporary Research* 5, no. 6 (2015): hlm. 68-72.

²⁰ Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (New York: Springer, 2009), hlm. 17-19.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi nilai karakter utama mengenai keragaman budaya dalam satu media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan interaktif dalam bentuk “*Smart Culture Box*”, serta implementasinya dalam konteks Kurikulum Berbasis Cinta yang akan dikembangkan di MIN 5 Tulungagung. Integrasi nilai-nilai karakter ini sejalan dengan konsep keterpaduan (*integrated character education*) yang dikemukakan oleh Berkowitz dan Bier, yang menekankan pentingnya pengembangan karakter secara holistik dan terintegrasi dalam pembelajaran.²¹

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman, sikap saling menghargai, toleransi, serta kepedulian terhadap keberagaman budaya pada siswa kelas V MIN 5 Tulungagung. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan, peserta didik diharapkan mampu mengenal dan memahami berbagai bentuk keragaman budaya bangsa Indonesia serta menumbuhkan sikap positif dalam menyikapi perbedaan yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik, khususnya nilai toleransi, persatuan, dan kebhinekaan di era digital.

²¹ Berkowitz, Marvin W., dan Melinda C. Bier. *What Works in Character Education: A Research-Driven Guide for Educators*. (Washington DC: Character Education Partnership, 2005), hlm. 7-12.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis pada materi keberagaman budaya di sekolah atau madrasah lain. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul penelitian : **“Pengembangan Media Pembelajaran *“Smart Culture Box”* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Menerapkan Kurikulum Berbasis Cinta Kelas V di MIN 5 Tulungagung”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas. Penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga kurang melibatkan keaktifan peserta didik.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang inovatif, sehingga belum mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
3. Pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia masih bersifat teoritis dan belum terimplementasi dalam kehidupan nyata.
4. Belum adanya media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai karakter, interaksi sosial, permainan serta mendukung penerapan Kurikulum Berbasis Cinta secara optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran “Smart Culture Box” pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIN 5 Tulungagung.

2. Kelayakan media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIIN 5 Tulungagung.
3. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIN 5 Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebahai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIN 5 Tulungagung?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIN 5 Tulungagung?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIN 5 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIN 5 Tulungagung.

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIN 5 Tulungagung.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran "*Smart Culture Box*" pada materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas V dengan spesifikasi yang peneliti harapkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran "*Smart Culture Box*" terbuat dari karton yang ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan keadaan kelas tempat penelitian, yang berbentuk kubus bisa dibuka tutup.
2. Pada slide ke 1 media pembelajaran "*Smart Culture Box*" ini berisi ringkasan materi dan gambar yang relevan mengenai Keberagaman Budaya Indonesia, yang mencakup penjelasan tentang pengertian, serta cara dan manfaat melestarikan budaya Indonesia. Di sertai juga dengan scan barcode yang berisi video penjelasan materi tentang Keberagaman Budaya Indonesia.
3. Pada slide ke 2 media pembelajaran "*Smart Culture Box*" berisi gambar peta Indonesia dan game mencocokkan beberapa pulau besar yang ada di Indonesia yang menggunakan magnet sebagai alatnya.
4. Pada slide ke 3 media pembelajaran "*Smart Culture Box*" berisi kantong keberagaman, yang terbuat dari karton yang dipotong menyerupai kantong lalu ditempelkan pada box, di dalamnya berisi kertas kosong yang nantinya berisi soal yang sudah disiapkan guru lalu dikerjakan secara berkelompok kemudian hasilnya dibacakan kedepan kelas.

5. Pada slide ke 4 media pembelajaran “*Smart Culture Box*” berisi game spin soal. Alat yang digunakan untuk spin yaitu spinner. Dibawahnya terdapat kantong yang terbuat dari karton yang dipotong menyerupai kantong lalu ditempelkan pada box berisi soal yang telah dibuat oleh peneliti, yang nantinya seluruh peserta didik maju satu persatu memainkan game itu untuk membantu peserta didik lebih memahami materi melalui aktivitas yang menyenangkan.
6. Pada media pembelajaran dilengkapi dengan tata cara penggunaannya.
7. Ruang lingkup materi yang disajikan adalah materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan akan memberikan kegunaan, diantaranya sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis nilai karakter, keberagaman budaya, serta penerapan Kurikulum Berbasis Cinta dalam pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia melalui media pembelajaran “*Smart Culture Box*” yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, sikap toleransi, saling menghargai, serta kepedulian terhadap keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan referensi bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media “*Smart Culture Box*” dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi keberagaman budaya secara lebih konkret, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

c. Bagi Madrasah/Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah atau madrasah sebagai bahan evaluasi dan bahan pertimbangan dalam pengembangan program dan pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung penguatan karakter peserta didik, khususnya nilai toleransi, persatuan, dan kebhinekaan sesuai dengan Kurikulum Berbasis Cinta.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), serta menjadi bekal untuk melakukan penelitian selanjutnya di bidang pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dan kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu diberikan penegasan istilah sebagai berikut :

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perangkat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. “*Smart Culture Box*”

“*Smart Culture Box*” adalah media pembelajaran berbentuk kotak interaktif yang dirancang secara kreatif untuk membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia. Media ini memuat unsur visual,

permainan edukatif, dan aktivitas kelompok yang bertujuan menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan kepedulian terhadap keberagaman budaya. “*Smart Culture Box*” tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman yang mendorong peserta didik belajar melalui aktivitas langsung.

c. Keberagaman Budaya Indonesia

Keberagaman budaya Indonesia merupakan kondisi sosial masyarakat Indonesia yang terdiri atas berbagai suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, kesenian, rumah adat, pakaian adat, dan tradisi yang berbeda-beda. Keberagaman ini merupakan kekayaan bangsa yang harus dipahami, dihargai, dan dijaga sebagai wujud persatuan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “*Smart Culture Box*” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V di MIN 5 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pada tahap *Analysis* (Analisis), peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis karakteristik peserta didik, analisis materi Keberagaman Budaya Indonesia, serta analisis kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MIN 5 Tulungagung. Analisis ini dilakukan

untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik, khususnya terkait keterbatasan media pembelajaran dan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami nilai keberagaman budaya.

Tahap *Design* (Perancangan) dilakukan dengan merancang konsep media pembelajaran “*Smart Culture Box*” sesuai dengan tujuan pembelajaran dan prinsip Kurikulum Berbasis Cinta. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain media, menentukan isi materi, bentuk permainan edukatif, aktivitas kelompok, serta menyusun instrumen penilaian dan validasi media. Perancangan dilakukan agar media yang dikembangkan mampu menanamkan nilai toleransi, saling menghargai, dan kepedulian terhadap keberagaman budaya secara konkret dan menyenangkan.

Tahap *Development* (Pengembangan) merupakan tahap pembuatan media “*Smart Culture Box*” sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media secara fisik, melengkapi materi, gambar, permainan, serta petunjuk penggunaan media. Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari segi isi, tampilan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Kemudian melakukan uji coba produk yang meliputi uji coba kecil dan uji coba besar kepada peserta didik kelas V MIN 5 Tuungagung.

Tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran “*Smart Culture Box*” dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MIN 5 Tulungagung. Pada tahap ini, peserta

didik menggunakan media secara langsung melalui aktivitas bermain, diskusi, dan kerja kelompok sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Implementasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media serta respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi) merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menilai keefektifan dan kelayakan media “*Smart Culture Box*” secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi ahli, respon peserta didik, serta refleksi terhadap proses pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran “*Smart Culture Box*” mampu membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia serta menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan persatuan sesuai dengan nilai-nilai Kurikulum Berbasis Cinta.

Dengan demikian, penegasan operasional dalam penelitian ini menekankan bahwa media “*Smart Culture Box*” tidak hanya dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna.