

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SIBUDI (SINERGI BUDAYA INDONESIA)  
BERBANTUAN KARTU KORSA BHINNEKA BERBASIS GAMIFIKASI PADA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR**

Rusman Iyonu<sup>1</sup>, Candra Cuga<sup>2</sup>, Aina Nurdiyanti<sup>3</sup>, Nurainun<sup>4</sup>, Reska Putri Ismail<sup>5</sup>,  
Rustam I. Husain<sup>6</sup>

<sup>12345</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri  
Gorontalo

[rusmaniyonu19@gmail.com](mailto:rusmaniyonu19@gmail.com)<sup>1</sup>, [candracuga@ung.ac.id](mailto:candracuga@ung.ac.id)<sup>2</sup>, [ainanurdiyanti@ung.ac.id](mailto:ainanurdiyanti@ung.ac.id)<sup>3</sup>,  
[nurainun@ung.ac.id](mailto:nurainun@ung.ac.id)<sup>4</sup>, [reskaputriismail@ung.ac.id](mailto:reskaputriismail@ung.ac.id)<sup>5</sup>, [rustam.husain@ung.ac.id](mailto:rustam.husain@ung.ac.id)<sup>6</sup>.

**ABSTRACT**

This research aims to develop SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) teaching materials assisted by Kartu Korsa Bhinneka based on gamification in Civics Education (PKn) learning on the material of Indonesian cultural diversity in elementary schools as a solution to the limited use of learning media in the classroom. In its implementation, the researcher applied a gamification approach with the expectation of creating an enjoyable learning process and presenting a more lively and meaningful classroom atmosphere. The development of SIBUDI teaching materials assisted by Kartu Korsa Bhinneka uses the ADDIE development model which includes five stages, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. However, this research was only carried out up to the implementation stage and limited formative evaluation due to the time limitations possessed by the researcher. The validation results from material experts, media experts, language experts, and user experts show that the SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) teaching materials assisted by Kartu Korsa Bhinneka based on gamification obtained an average score of 94.7% which is stated to be very feasible to be used by teachers and students in elementary schools. In addition, the results of the limited trial show a student response percentage of 92.4% which is in the very practical category. Thus, this research successfully shows that SIBUDI teaching materials assisted by Kartu Korsa Bhinneka based on gamification can become a relevant solution and provide an alternative learning media that is interesting and interactive in Civics Education learning, especially on the material of Indonesian cultural diversity. The limited trial of this research was conducted at MIM Unggulan Kota Gorontalo as the research location.

Keywords: Civics Education, SIBUDI Teaching Materials, Kartu Korsa Bhinneka, Gamification, Elementary School.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) berbantuan Kartu Korsa Bhinneka berbasis gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar sebagai solusi atas keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaannya, peneliti menerapkan pendekatan gamifikasi dengan harapan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, serta menghadirkan suasana kelas yang lebih hidup dan bermakna. Pengembangan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap implementasi dan evaluasi formatif terbatas karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Hasil validasi dari para ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna menunjukkan bahwa bahan ajar SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) berbantuan Kartu Korsa Bhinneka berbasis gamifikasi memperoleh nilai rata-rata 94,7% yang dinyatakan sangat layak digunakan oleh guru dan siswa di sekolah dasar. Selain itu, hasil uji coba terbatas menunjukkan persentase respons siswa sebesar 92,4% yang berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka berbasis Gamifikasi dapat menjadi solusi yang relevan serta memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran PKn, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Uji coba terbatas penelitian ini dilaksanakan di MIM Unggulan Kota Gorontalo sebagai lokasi penelitian.

**Kata Kunci:** Pendidikan Kewarganegaraan, Bahan Ajar SIBUDI, Kartu Korsa Bhinneka, Gamifikasi, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu upaya terencana yang dirancang untuk membentuk manusia secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap hidup. Melalui pendidikan, setiap orang dipersiapkan untuk menjadi pribadi yang mandiri, mampu berpikir logis, dan memiliki tanggung jawab terhadap lingkungannya. Dalam konteks kehidupan berbangsa, pendidikan memegang peranan penting dalam mencetak generasi

yang sanggup menjawab tuntutan zaman serta bersaing di tengah perubahan global yang begitu cepat. Lebih dari sekadar transmisi ilmu, pendidikan juga menjadi alat pelestari nilai-nilai budaya serta penguat identitas nasional yang mulai terkikis akibat penetrasi budaya global. Oleh sebab itu, pendidikan tidak semata berfokus pada aspek akademis, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter dan kepribadian bangsa Indonesia.

Sebagai pijakan hukum yang mengarahkan peran pendidikan, arah dan tujuan pendidikan nasional Indonesia telah ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Undang-Undang tersebut ditegaskan bahwa pendidikan harus mampu menggali dan mengembangkan potensi manusia agar menjadi pribadi yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, dan mampu bertindak secara mandiri serta bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan diharapkan dapat melahirkan warga negara yang aktif berpartisipasi, berpikir terbuka, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan serta semangat kebersamaan dalam keberagaman (Habe & Ahiruddin, 2017). Ini menjadi bukti bahwa pendidikan nasional tidak hanya menargetkan kecerdasan logis semata, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebajikan dan kebangsaan. Pendidikan yang demikian akan menumbuhkan generasi yang mampu menjaga nilai kemanusiaan dalam kehidupan bernegara.

Salah satu mata pelajaran yang dirancang secara khusus untuk memperkuat nilai-nilai kebangsaan adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Melalui PKn, siswa sejak usia dini terutama di jenjang sekolah dasar diajarkan untuk memahami peran mereka sebagai warga negara yang memiliki hak dan kewajiban. Pelajaran ini bertujuan membantu siswa membangun kesadaran tentang pentingnya toleransi, hidup

berdampingan, serta menjunjung semangat persatuan dalam keberagaman. Nilai-nilai ini menjadi pokok utama karena Indonesia adalah bangsa yang majemuk dan membutuhkan pengelolaan keberagaman secara adil dan bijaksana. Dengan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu meresapi arti penting kebersamaan dalam perbedaan. Oleh karena itu, PKn memainkan peran strategis dalam membangun karakter bangsa yang berlandaskan Pancasila dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika (Ismail et al., 2025). Maka tak berlebihan jika PKn disebut sebagai fondasi penting dalam membentuk manusia yang bermoral, cinta bangsa, dan memiliki semangat hidup bersama yang kuat.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran kewarganegaraan yang memuat nilai-nilai *peace education* dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya sikap cinta damai dan menolak kekerasan. Melalui pembelajaran tersebut, siswa juga dapat belajar menghargai perbedaan serta membangun hubungan sosial yang rukun dalam kehidupan bermasyarakat (Cuga et al., 2019).

Meskipun demikian, terdapat penelitian yang mengungkapkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal PKn dan kenyataan di lapangan. beberapa penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran PKn di sekolah dasar

belum sepenuhnya mampu mewujudkan tujuan tersebut secara optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran PKn memang dapat meningkatkan perhatian serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Namun, bentuk keaktifan yang muncul masih didominasi oleh respons terhadap materi dan soal, sementara kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar yang bersifat eksploratif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung masih terbatas (Gede et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menstimulasi partisipasi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Kondisi seperti ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif sangat diperlukan dalam mata pelajaran PKn. Dalam situasi ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mendorong siswa berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran (Wijayanti et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilaksanakan di kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo pada tanggal 10 September 2025 melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, diperoleh informasi bahwa pembelajaran PKn telah berlangsung dengan cukup baik. Guru menggunakan media PowerPoint untuk menyampaikan materi pembelajaran dan buku ajar cetak sebagai sumber belajar utama. Kuis digital telah digunakan sebagai bentuk penguatan dan evaluasi pembelajaran, namun penggunaannya masih jarang sehingga guru lebih sering memberikan tugas dan soal-soal yang terdapat dalam buku cetak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital mampu meningkatkan antusiasme siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (OB/26/02/2025; W/GURU/26/02/2025). Namun, pemanfaatan media pembelajaran masih didominasi oleh penyajian materi secara digital yang lebih menekankan pada pemahaman konseptual, sementara keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung dan konkret masih terbatas. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia belum tergambar secara menyeluruh dan kontekstual.

Selain itu, buku ajar PKn yang digunakan di MIM Unggulan Kota Gorontalo menyajikan materi keragaman budaya secara umum

dengan cakupan yang terbatas. Beberapa daerah di Indonesia hanya disajikan secara singkat sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai keberagaman budaya antar daerah. Kondisi ini menyebabkan siswa belum sepenuhnya memahami perbedaan dan kekhasan budaya dari berbagai wilayah Indonesia.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang dirancang secara sistematis, relevan dengan konteks pembelajaran, serta diperkaya dengan tampilan visual yang menarik agar mampu menunjang kegiatan belajar di kelas secara lebih optimal. Kehadiran unsur visual dalam bahan ajar dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan terstruktur sekaligus menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, dikembangkan bahan ajar SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) yang didukung oleh Kartu Korsia Bhinneka berbasis gamifikasi. Bahan ajar ini mengintegrasikan penyajian materi dengan elemen visual dan aktivitas permainan edukatif sehingga diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa, menumbuhkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Pengembangan tersebut juga sejalan dengan konsep *deep learning* yang menekankan pentingnya partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, serta terbentuknya pemahaman yang lebih

mendalam dalam proses belajar (Megasari et al., 2025).

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

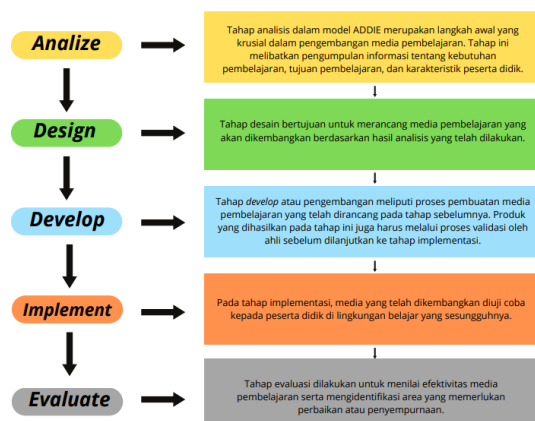
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Fayrus & Slamet (2022) menjelaskan bahwa R&D merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada pembuatan suatu produk sekaligus melakukan pengujian terhadap tingkat keberfungsian. Mengacu pada pandangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada proses perancangan dan pengembangan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsia Bhinneka serta pelaksanaan uji penggunaannya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Proses pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model ini dipilih karena menyajikan alur kerja yang terstruktur dan sistematis dalam kegiatan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran, dimulai dari identifikasi kebutuhan hingga tahap penilaian terhadap produk yang telah diterapkan. Pelaksanaan setiap tahap dilakukan secara berurutan dengan menyesuaikan kondisi dan kebutuhan pengembangan media di MIM Unggulan Kota Gorontalo.

### **2. Prosedur Penelitian**

Pengembangan bahan ajar

SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka dilaksanakan dengan mengacu pada model ADDIE sebagai kerangka kerja utama. Branch, (2009) menyatakan bahwa model ADDIE mencakup lima tahapan pokok, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement,* dan *Evaluate*, yang disusun secara berurutan dan saling berkaitan. Model tersebut dijadikan pedoman operasional dalam merancang, memproduksi, serta menilai kelayakan bahan ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan. Prosedur pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. adaptasi model ADDIE menurut Branch

Gambar tersebut menampilkan model pengembangan ADDIE yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Penerapan setiap tahap dilakukan secara terstruktur dan berkesinambungan, dimulai dari kegiatan identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, perencanaan desain bahan ajar dan media pembelajaran, proses pengembangan produk, pelaksanaan uji coba dalam situasi pembelajaran

nyata, hingga tahap evaluasi untuk melihat kesesuaian dan ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Seluruh rangkaian tahapan tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kondisi pembelajaran di MIM Unggulan Kota Gorontalo, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya terancang secara sistematis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan di lapangan.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik yang memungkinkan peneliti mengamati fenomena atau perilaku dalam konteks alamiah, sehingga menjadikannya metode yang tepat untuk penelitian eksploratif dan kajian mendalam mengenai interaksi sosial (Romdona et al., 2025). Metode ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperoleh data secara langsung tanpa intervensi yang dapat memengaruhi perilaku subjek yang diamati.

Dalam berbagai bidang penelitian, observasi sering digunakan untuk memahami pola interaksi, kebiasaan, serta respons individu atau kelompok terhadap situasi tertentu. Misalnya, dalam proses penelitian, observasi dapat digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka, tingkat partisipasi siswa, serta interaksi antara guru dan siswa di kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo.

## **2. Wawancara**

Wawancara merupakan metode penelitian pengumpulan data yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih pribadi dan faktual. Melalui teknik ini, peneliti dapat meminta responden untuk mengungkapkan secara langsung pengalaman dan persepsi subjektif mereka. Meskipun wawancara dapat disesuaikan dalam perolehan data, wawancara memerlukan keterampilan komunikasi yang efisien agar dapat berkomunikasi secara efektif. (Romdona et al., 2025). Selain itu, wawancara memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk menggali informasi lebih dalam dengan menyesuaikan pertanyaan berdasarkan respons yang diberikan oleh responden. Hal ini memungkinkan eksplorasi data yang lebih kaya, terutama dalam memahami konteks sosial, budaya, serta pengalaman individu secara lebih mendalam, sumber data dalam wawancara tersebut yaitu wali kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo.

## **3. Angket**

Angket adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dijalankan dengan cara memberikan sebuah pertanyaan-pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk menjawab pertanyaan. Kuesioner digunakan untuk proses validasi bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pengguna. Lembar validasi yang diberikan pada ahli media, ahli materi, ahli bahasa,

ahli pengguna mempunyai penilaian yang berbeda. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi aspek tampilan, ahli materi menilai aspek konten materi, ahli bahasa menilai ketepatan, kejelasan, dan keterbacaan bahasa, sedangkan ahli pengguna menilai aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta keberfungsian bahan ajar dan media dalam proses pembelajaran. Tujuan diteruskannya lembar validasi kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pengguna ini adalah untuk mengetahui kelayakan ataupun kualitas dari bahan ajar dan media pembelajaran yang akan dikembangkan (Romdona et al., 2025). Melalui teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan data secara sistematis berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh responden. Evaluasi dari para ahli dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai kriteria agar bahan ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan standar yang diharapkan. Proses penilaian dilakukan secara objektif guna mengidentifikasi kelebihan serta aspek yang masih perlu diperbaiki.

Instrumen kuesioner disusun dalam bentuk angket dengan skala penilaian lima kategori skor, yaitu STL (sangat tidak layak), TL (tidak layak), CL (cukup layak), L (layak), dan SL (sangat layak). Skala penilaian ini digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai tingkat kelayakan bahan ajar dan media pembelajaran berdasarkan Penilaian para ahli.

#### **4. Dokumentasi**

Studi dokumentasi adalah proses pengumpulan dan pemeriksaan data secara tertulis berupa foto, karya seni, dan perangkat lainnya. Studi dokumentasi sering digunakan dalam penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu fenomena berdasarkan bukti-bukti yang telah terdokumentasi sebelumnya (Nilamsari, 2014). Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi foto, saat observasi, hasil angket siswa, hasil wawancara dengan guru, dan hasil observasi siswa di kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo.

#### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

##### **1. Hasil Penelitian Bahan ajar SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) berbantuan Kartu Korsa Bhinneka berbasis Gamifikasi**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk inovatif berupa bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka, bahan ajar SIBUDI yang didesain khusus menggunakan Microsoft PowerPoint sehingga materi dapat ditampilkan secara visual, runtut, dan menarik melalui perpaduan teks, gambar, animasi, serta unsur multimedia. Di dalamnya terdapat QR code yang terhubung dengan video tentang fakta budaya Indonesia agar siswa dapat belajar lebih aktif dan mandiri. Bahan ajar ini juga memuat CP, TP, dan ATP sebagai panduan pembelajaran bagi guru, serta dilengkapi kuis dan LKPD

digital untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan (Cuga, C, et al 2023). Sementara Media pembelajaran Kartu Korsa Bhinneka dibuat lebih inovatif yang terdiri dari empat elemen utama, yaitu kartu materi, kartu peran, penutup mata, dan buku panduan permainan. Setiap komponen dirancang selaras dengan materi Menghargai Keragaman Budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo. Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch, sebagai kerangka kerja yang memecah proses perancangan pembelajaran menjadi tahapan yang terstruktur dan logis. Setiap tahap saling berkaitan, di mana hasil dari satu tahap menjadi dasar bagi tahap berikutnya.

Secara umum, model ADDIE mencakup lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, seluruh tahapan dilaksanakan hingga tahap evaluasi, namun evaluasi yang dilakukan bersifat formatif. Evaluasi formatif difokuskan untuk menilai kualitas produk selama proses pengembangan berlangsung, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara langsung sebelum bahan ajar dan media diimplementasikan secara lebih luas. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan bahan ajar dan media pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga menarik dan

interaktif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian ini akan dilakukan di kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo. Berikut merupakan uraian setiap tahap penelitian, di mana proses pengembangan bahan ajar SIBUDI dan media pembelajaran Kartu Korsa Bhinneka dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

a. *Analyze* (Analisis)

Temuan analisis memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn pada materi Keragaman Budaya di kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo masih menunjukkan sejumlah kendala, terutama pada penggunaan media dan penerapan strategi pembelajaran. Media yang dimanfaatkan, seperti PowerPoint, video pembelajaran yang bersumber dari YouTube, serta buku paket, belum dirancang secara khusus sesuai karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Proses penyampaian materi juga masih berlangsung secara dominan satu arah, sehingga kedalaman pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia belum terbentuk secara optimal karena cakupan materi yang tersedia masih terbatas.

Ditinjau dari pendekatan pembelajaran, peran guru masih lebih menonjol dalam menjelaskan materi, sementara partisipasi siswa belum tersebar secara menyeluruh. Walaupun terdapat kegiatan tanya jawab, interaksi yang terjadi belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses

belajar. Kondisi ini berdampak pada masih ditemukannya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih partisipatif, terstruktur, dan berorientasi pada keaktifan siswa.

Sementara itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki pandangan positif terhadap mata pelajaran PKn serta menyadari pentingnya mempelajari Keragaman Budaya. Namun demikian, variasi penyampaian materi yang terbatas menyebabkan sebagian siswa merasakan kejenuhan. Mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik, interaktif, serta mengombinasikan penyajian materi secara digital dengan media konkret, dan unsur permainan dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, pengembangan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka berbasis gamifikasi dipandang sebagai alternatif yang tepat untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap awal, peneliti terlebih dahulu menyusun rancangan berupa buku materi PKn untuk siswa kelas IV.I dengan pokok bahasan Keragaman Budaya Indonesia. Buku tersebut dirancang dalam format cetak dan berisi tujuan pembelajaran, paparan materi, dan ilustrasi penunjang. Penyusunan produk awal

ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan serta kesesuaian dengan capaian pembelajaran di sekolah dasar. Berikut ini bentuk rancangan awal dari buku materi PKn yang telah dirancang dalam penelitian ini.



Gambar 2. Buku Materi

Desain buku Materi Ajar Pendidikan Kewarganegaraan berjudul “Cara Menghargai Keragaman Budaya di Indonesia” menampilkan nuansa nasionalis dan edukatif melalui peta Indonesia berlatar lembut serta ilustrasi anak-anak berpakaian adat dari lima provinsi di Indonesia yaitu Aceh, Jawa Barat, Kalimantan Selatan, Gorontalo, dan Papua. Warna krem berpadu dengan aksen merah dan coklat menciptakan kesan hangat dan harmonis, sementara tipografi yang jelas memperkuat karakter pembelajaran dasar. Secara keseluruhan, desain ini mencerminkan semangat persatuan dalam keberagaman serta menanamkan nilai-nilai Pancasila dan cinta tanah air sejak dini.

Produk yang telah dirancang kemudian diajukan kepada ahli untuk melalui proses penilaian dan memperoleh saran perbaikan. Hasil telaah menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk cetak dinilai kurang optimal dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Validator merekomendasikan agar materi dikembangkan ke dalam format digital yang lebih interaktif dan terintegrasi agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Menindaklanjuti rekomendasi tersebut, peneliti melakukan pengembangan lanjutan dengan mengubah buku materi cetak menjadi bahan ajar digital yang diberi nama SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia). Produk ini dikemas dalam bentuk PowerPoint interaktif yang tidak hanya memuat uraian materi PKn, tetapi juga dilengkapi kuis, LKPD, video pembelajaran, serta tayangan fakta menarik mengenai budaya Indonesia. Transformasi ini bertujuan menghadirkan bahan ajar pembelajaran yang lebih komunikatif, praktis digunakan, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Dalam rangka mengoptimalkan penggunaan bahan ajar SIBUDI, peneliti mengembangkan seperangkat media pendukung yang dirancang secara terpadu. Perangkat tersebut tidak hanya mencakup Kartu Korsla Bhinneka, tetapi juga dilengkapi buku panduan serta kotak atau dus penyimpanan kartu sebagai bagian dari satu kesatuan produk.

Keseluruhan komponen ini dirancang untuk menghadirkan unsur permainan yang bertujuan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang tersedia dalam SIBUDI. Berikut disajikan tampilan media pendukung yang telah dirancang sebagai bagian dari satu paket produk pembelajaran.



Gambar 3. Kartu Korsa Bhinneka

Kartu Korsa Bhinneka merupakan media permainan berbasis peran yang memadukan strategi, kebersamaan, dan nilai edukatif melalui desain visual yang menarik. Permainan ini terdiri dari empat peran utama, yaitu Perusak Harmoni, Pewarta Kearifan, Pahlawan Kebijakan, dan Warga. Tiga kartu peran yakni Perusak Harmoni, Pewarta Kearifan, Pahlawan Kebijakan memiliki tampilan depan berwarna dasar krem dengan bingkai biru yang konsisten di setiap kartu, serta dilengkapi deskripsi tugas singkat untuk memudahkan pemain memahami peran mereka. Bagian belakangnya berlatar hitam pekat dengan satu elemen utama berupa kode QR yang, ketika dipindai, menampilkan

penjelasan peran secara lebih lengkap.

Berbeda seperti kartu peran, kartu warga dirancang dengan tampilan warna yang berbeda pada bagian depannya yang menyesuaikan ciri khas lima wilayah, yaitu Aceh, Jawa Barat, Kalimantan Selatan, Gorontalo, dan Papua, namun tetap menggunakan bingkai berwarna biru sebagai unsur yang menyatukan keseluruhan desain. Variasi warna tersebut dimaksudkan untuk merepresentasikan nilai keberagaman budaya yang menjadi fokus utama dalam permainan. Pada bagian belakang kartu warga digunakan latar berwarna hitam yang dilengkapi kode QR serupa, tetapi ketika dipindai kode tersebut akan mengarahkan pengguna pada video pembelajaran yang membahas keragaman budaya dari daerah yang diwakili. Kombinasi warna krem, biru, dan hitam pada Kartu Bhinneka menciptakan keselarasan antara tampilan visual, fungsi media, serta nilai edukatif yang ingin disampaikan. Untuk menunjang penggunaan media dalam kegiatan belajar, produk ini juga dilengkapi dengan buku panduan dan kotak penyimpanan kartu sebagai satu paket media pembelajaran. Buku panduan disusun sebagai pedoman yang menjelaskan cara penggunaan media, aturan permainan, serta tahapan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada tahap akhir, peneliti menyelaraskan isi bahan ajar digital dengan konten yang terdapat pada setiap kartu permainan agar sesuai

dengan indikator pembelajaran. Penyesuaian ini dilakukan untuk memastikan keterpaduan antara materi, aktivitas, dan tujuan yang ingin dicapai. Hasilnya adalah produk akhir berupa bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka yang terintegrasi secara sistematis dalam mendukung pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia di sekolah dasar.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya dalam rangkaian model ADDIE meliputi pengembangan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka sekaligus pelaksanaan penilaian oleh para ahli. Kegiatan penilaian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas produk melalui perbaikan yang dilakukan berdasarkan berbagai masukan yang diberikan. Bahan ajar dan media pembelajaran yang telah dikembangkan direncanakan untuk dinilai tingkat kelayakannya oleh dosen ahli maupun guru selaku ahli pengguna. Sebelum proses penilaian tersebut berlangsung, media diperbaiki terlebih dahulu guna memperoleh gambaran awal mengenai kelayakannya. Langkah ini menjadi bagian penting agar bahan ajar dan media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar memenuhi standar mutu dasar dan siap memasuki tahap lanjutan.

Seluruh hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli selanjutnya dihimpun dan disajikan dalam bentuk tabel agar tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dapat terlihat

dengan lebih jelas dan sistematis. Penyajian data tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hasil validasi terhadap bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka yang dinilai oleh dosen ahli serta guru sebagai ahli pengguna. Rincian hasil validasi kelayakan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Nama	Jenis validasi	Presentase kelayakan	Ket
1.	Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd., MCE	Ahli Materi	91,1%	Sangat layak
2.	Aina Nurdiyanti, M.Pd	Ahli Materi	95,5%	Sangat layak
3.	Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd., MCE	Ahli Media	93,3%	Sangat layak
4.	Ade Mahniar, S.Pd., M.Pd	Ahli Media	93,3%	Sangat layak
5.	Prof. Dr. Rusmin Husain, M.Pd	Ahli Bahasa	95%	Sangat layak
6.	Ani Talib S.Pd	Ahli Pengguna	100%	Sangat layak
Total nilai perolehan			568,2	Sangat layak
Nilai rata-rata			94,7%	

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dosen ahli dan guru selaku ahli pengguna, produk yang dikembangkan mencapai skor kelayakan rata-rata sebesar 94,7% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi standar yang ditetapkan serta dinyatakan pantas untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

d. *Implement* (uji coba terbatas)

Produk bahan ajar SIBUDI yang dipadukan dengan Kartu Korsa Bhinneka selanjutnya diimplementasikan melalui uji coba

terbatas di kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo pada 12 Januari 2026 dengan jumlah peserta 28 siswa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya, sementara guru berperan sebagai pengamat untuk mencermati jalannya penggunaan media dan dinamika interaksi siswa di kelas.

Sesudah pembelajaran berakhir, pengumpulan data dilakukan menggunakan angket respons siswa dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak" yang memuat indikator kesungguhan, motivasi, keaktifan, minat, serta sikap terhadap nilai keragaman budaya. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif guna mengetahui kecenderungan tanggapan siswa terhadap penerapan media.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memberikan tanggapan positif, dengan capaian persentase 92,4% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan semangat, ketertarikan, dan partisipasi aktif siswa, sekaligus memperkuat sikap positif terhadap nilai kebhinekaan. Dengan demikian, bahan ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak dan praktis digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

## **PEMBAHASAN**

Melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), peneliti berhasil menghasilkan bahan ajar SIBUDI yang didukung oleh Kartu Korsa Bhinneka sebagai sarana penyampaian materi keragaman budaya Indonesia. Materi yang dikembangkan berfokus pada pengenalan unsur-unsur budaya daerah yang meliputi bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik tradisional, senjata tradisional, lagu daerah, makanan khas, serta upacara adat. Seluruh materi tersebut merepresentasikan budaya dari beberapa wilayah di Indonesia, yaitu Aceh, Jawa Barat, Kalimantan Selatan, Gorontalo, dan Papua.

Proses pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dalam penelitian ini tidak terlepas dari dukungan kajian dan kontribusi ilmiah yang telah dihasilkan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Hasil-hasil penelitian terdahulu memberikan dasar yang kokoh, baik dari sisi konseptual maupun implementatif, dalam merancang bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa saat ini. Melalui kajian terhadap berbagai penelitian relevan tersebut, peneliti memperoleh referensi, digunakan sebagai landasan dalam menyusun dan menyempurnakan bahan ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan. Oleh sebab itu, pemaparan selanjutnya menyajikan ringkasan hasil penelitian yang relevan sebagai pijakan utama dalam

pengembangan produk penelitian ini. Dalam kajian penelitian tersebut menunjukkan penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Cuga et al., 2024).

Berangkat dari temuan tersebut, bahan ajar SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) berbantuan Kartu Korsa Bhinneka dikembangkan dengan menghadirkan kebaruan pada penggabungan materi dengan tampilan visual interaktif dan media konkret berbasis kartu dengan pendekatan permainan peran dan dukungan teknologi digital. Keunikan bahan ajar dan media pembelajaran ini terletak pada sintesis antara materi yang dikemas secara sistematis dan permainan edukatif berbasis role playing, nilai-nilai kebangsaan yang berlandaskan Bhinneka Tunggal Ika, serta penyajian materi keragaman budaya Indonesia secara kontekstual. Bahan ajar dan media pembelajaran ini dirancang untuk mendorong keterampilan berpikir kritis, diskusi kelompok, kerja sama, dan pengambilan keputusan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Bahan ajar SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) berbantuan Kartu Korsa Bhinneka dikembangkan sebagai satu kesatuan produk pembelajaran yang saling terintegrasi. Bahan ajar SIBUDI

memuat perangkat pembelajaran yang terdiri atas Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), materi pembelajaran yang dilengkapi barcode yang terhubung ke video fakta menari budaya, kuis, LKPD digital, serta video panduan penggunaan Kartu Korsa Bhinneka guna memudahkan guru dan siswa dalam memahami alur permainan. Sementara itu, Kartu Korsa Bhinneka berfungsi sebagai media permainan edukatif yang terdiri atas kartu peran, buku panduan permainan, serta atribut pendukung permainan seperti penutup mata. Seluruh materi yang disajikan mencakup unsur-unsur keragaman budaya Indonesia, meliputi bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik tradisional, senjata tradisional, lagu daerah, makanan khas, dan upacara adat yang merepresentasikan wilayah Aceh, Jawa Barat, Kalimantan Selatan, Gorontalo, dan Papua. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran PKn di kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo, khususnya keterbatasan dalam mengeksplorasi materi dan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar konkret dan mendalam. Data analisis diperoleh melalui observasi

wawancara dengan guru serta angket respon siswa terhadap pembelajaran PKn, yang kemudian dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan dan karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap desain difokuskan pada perancangan tampilan visual bahan ajar dan media pembelajaran, struktur permainan, serta penyusunan materi keragaman budaya yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI. Seluruh komponen bahan ajar dan media pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi Canva dan CapCut dengan memperhatikan aspek keterbacaan, warna, ilustrasi, dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk bahan ajar dan media yang siap digunakan, kemudian di validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna untuk memastikan kelayakan dan kualitas media.

Setelah melalui tahap perbaikan, bahan ajar SIBUDI yang dipadukan dengan Kartu Korsa Bhinneka selanjutnya di implementasikan pada uji coba terbatas yang melibatkan 28 siswa kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo dengan materi Keragaman Budaya Indonesia. Hasil pelaksanaan uji coba menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran tersebut mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran

secara lebih mendalam dan bermakna. Selain itu, penerapan bahan ajar SIBUDI dan Kartu Korsa Bhinneka turut mendukung pengembangan empat keterampilan dasar siswa, yaitu kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Bahan ajar dan Media pembelajaran ini dirancang tidak hanya untuk membantu pemahaman materi, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap nasionalisme serta membentuk karakter siswa agar menjadi warga negara yang cerdas, berkepribadian, dan mampu menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Selanjutnya tahap evaluasi, difokuskan pada penilaian kelayakan bahan ajar dan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan melalui evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran melalui kegiatan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan serta menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka berbasis gamifikasi. Selanjutnya pada tahap implementasi melalui uji coba terbatas kepada siswa, dengan menggunakan angket respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kemudahan penggunaan serta pemahaman siswa terhadap bahan ajar dan media pembelajaran

tersebut dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam (Sari Pusvyta, 2019)

Konsep tersebut juga dapat dijelaskan melalui kerucut pengalaman Edgar Dale, bahwa penggunaan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsah Bhinneka termasuk dalam kategori pengalaman belajar konkret pada tahap “melakukan”. Pada tahap ini, siswa tidak hanya menyimak materi yang disampaikan, tetapi turut terlibat dalam aktivitas nyata seperti berdiskusi, bermain peran, bekerja sama, serta memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi keragaman budaya Indonesia. Keterlibatan langsung tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna.

Bahan ajar SIBUDI berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang disajikan secara visual dan terstruktur, sedangkan media Kartu Korsah Bhinneka dirancang sebagai media permainan edukatif berbasis bermain peran. Dalam permainan ini, setiap siswa memperoleh peran

rahasia yang harus dijalankan selama proses pembelajaran, sehingga tercipta interaksi sosial yang dinamis dan penuh keterlibatan. Melalui aktivitas diskusi, pengambilan keputusan, penyampaian pendapat, serta pemecahan masalah, siswa dilatih untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan berkolaborasi dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pola aktivitas tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang ditekankan dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale.

Dalam konteks kerucut pengalaman, bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsah Bhinneka berada pada tingkatan pengalaman belajar yang memiliki potensi tinggi dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi. Melalui pengalaman belajar yang konkret dan keterlibatan langsung, siswa tidak hanya memahami konsep keragaman budaya Indonesia secara kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap menghargai perbedaan dan memperkuat nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsah Bhinneka yang telah dikembangkan mendapatkan hasil yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan berdasarkan acuan dari berbagai penelitian serta diperkuat pada hasil uji coba dan respon guru dan siswa terhadap media.

Selain dianalisis melalui kerucut pengalaman Edgar Dale, tingkat keterlibatan dan semangat belajar siswa selama penerapan

bahan ajar SIBUDI yang dipadukan dengan Kartu Korsa Bhinneka juga dapat dipahami melalui perspektif *Self-Determination Theory* (SDT). SDT merupakan teori motivasi yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan pada tahun 1985, yang menjelaskan bahwa motivasi belajar seseorang akan berkembang secara optimal apabila kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi (Tarumingkeng, 2025).

Dalam pembelajaran yang menerapkan pendekatan gamifikasi, terpenuhinya kebutuhan psikologis siswa mencakup dimensi kemandirian, kemampuan diri, dan relasi sosial. Apabila siswa memperoleh ruang untuk terlibat secara aktif, memiliki keyakinan bahwa mereka mampu menuntaskan tugas yang diberikan, serta menjalin interaksi yang harmonis dengan teman sekelas, maka dorongan belajar yang muncul dari dalam diri akan berkembang lebih kuat. Oleh sebab itu, penggunaan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka tidak sekadar berperan sebagai alat penyampai materi, melainkan juga sebagai media yang memfasilitasi pemenuhan kebutuhan psikologis siswa sehingga partisipasi mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih maksimal.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar SIBUDI (Sinergi Budaya Indonesia) berbantuan Kartu Korsa Bhinneka berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV.I MIM Unggulan Kota Gorontalo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Analisis kebutuhan awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran PKn yang selama ini memanfaatkan media digital seperti PowerPoint dan kuis digital belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat nyata dan mendalam bagi siswa. Materi dalam buku ajar yang digunakan juga masih memiliki cakupan terbatas sehingga pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia belum terbentuk secara komprehensif. Kondisi tersebut menegaskan perlunya pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran yang lebih variatif, konkret, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Perancangan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tuntutan materi pembelajaran. Bahan ajar dan media pembelajaran ini mengombinasikan penyajian materi melalui PPT Interaktif "SIBUDI" dengan media permainan edukatif berupa media pembelajaran Kartu Korsa Bhinneka. Desain bahan ajar dan media pembelajaran disusun secara terstruktur, memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta mendukung pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar.

Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran ini dilaksanakan melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna. Hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan para validator sebagai Upaya berkontribusi dalam meningkatkan mutu bahan ajar dan media pembelajaran, baik dari aspek isi materi, kejelasan bahasa, maupun kualitas tampilan visual.

Impelentasi dan evaluasi bahan ajar dan media pembelajaran memperlihatkan bahwa penggunaan bahan ajar SIBUDI berbantuan Kartu Korsa Bhinneka mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari siswa. Bahan ajar dan media pembelajaran ini mampu memotivasi siswa, membuat siswa aktif selama proses pembelajaran, serta membantu siswa dalam memahami materi Keragaman Budaya Indonesia dengan lebih mudah. Dengan demikian, bahan ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai alternatif bahan ajar dan media pembelajaran PKn yang lebih interaktif dan bermakna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. In Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia (Vol. 53, Nomor 9).
- Cuga, C., Astuti, N. N. N. D., & Adhani, Y. (2024). Learning Pancasila Through Garuda AR Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 404-414.
- Cuga, C., Budimansyah, D., & Maftuh, B. (2020, March). The effectiveness of peace education learning models toward students' understanding of peace-loving and anti-violence. In *2nd Annual Civic Education Conference (ACEC 2019)* (pp. 432-436). Atlantis Press.
- Cuga, C., Patilima, N. A. H., & Isnanto, I. (2023). Meningkatkan wawasan keberagaman sosial budaya siswa melalui pembelajaran pkn berbasis media interaktif berbantuan lkpd live worksheets di sekolah dasar. 8(2), 294–304.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Gede, D., Lerianti, M., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2024). *Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas*

- III Sekolah Dasar. 4(3), 318–326.
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Ismail, R. P., Aries, N. S., Nurdiyanti, A., & Monoarfa, F. (2025). Penguatan Karakter Kebangsaan Melalui Pembelajaran PKN Pada Siswa SDN 4 Kwandang. 6, 126–132.
- Marlinda, A., Hanim, N., & Eriawati. (2023). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Atlas Jamur Makroskopis Pada Materi Kingdom Fungi. *Prosiding Seminar Nasional Biotik XI 2023*, 11(1), 81–89.
- Megasari, I. I., Nurhidayah, D. D., & Dewantara, K. H. (2025). Implementasi Deep Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran PPKn Menurut Visi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. 11(2), 1–11.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif/Lexy J. Moleong.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 8(2), 177–1828. <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>
- Rahmahwati et al. (2024). Penerapan Media Role Playing Untuk Meningkatkan Kerja Sama. 09.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data. 3(1), 39–47.
- Sari, E. K. (2024). Pengembangan Media Interaktif Slide Keragaman Budaya Sekolah Dasar Else (Elementary School Education). 8(3), 65–71.
- Sari Pusvyta. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57. 1.
- Sugiyono, D. (2014). Metode penelitian pendidikan.
- Tarumingkeng, R. C. (2025). Teori Motivasi Self-Determination Theory (SDT) Deci dan Ryan.
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2, 124–133. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>