



## **Kartu Nusantara Cinta Indonesia: Media Edukatif Untuk Mengenalkan Keragaman Budaya pada Siswa SDN Menadi**

**Hana Nur Fadlilah<sup>1</sup> Lina Erviana<sup>2</sup> Suryatin<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan, Pacitan, Jawa Timur, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [fadlilahhana2@gmail.com](mailto:fadlilahhana2@gmail.com)<sup>1</sup> [linapagsdojs@gmail.com](mailto:linapagsdojs@gmail.com)<sup>2</sup> [suryatin733@gmail.com](mailto:suryatin733@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*Cultural diversity education at Menadi Public Elementary School has utilized various methods and supporting media, such as posters and a cultural snakes-and-ladders game. Although these materials have received positive and enthusiastic responses from students, their use has not been optimal because they focus on memorization and repetition of information presented by the teacher. Therefore, there is a need to develop new learning media to introduce cultural diversity and provide a learning-through-play experience. This study aims to: 1) determine the feasibility of the "Kartu Nusantara Cinta Indonesia" (KUNCI) media for introducing cultural diversity to sixth-grade students at Menadi Public Elementary School, and 2) determine the responses of teachers and sixth-grade students at Menadi Public Elementary School to the use of the "Kartu Nusantara Cinta Indonesia" (KUNCI) media in the learning process. The researcher used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development procedure. The use of the R&D method and the ADDIE development procedure demonstrates a systematic process whose validity can be accounted for. The research subjects were sixth-grade students at Menadi Public Elementary School, consisting of 6 students in the pilot test phase and 17 students in the field test phase. The findings of this study indicate that the Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) media meets the following criteria: 1) The media expert validation yielded an average percentage of 85% in the "Very Acceptable" category, while the content expert validation yielded an average percentage of 89% in the "Very Acceptable" category. 2) The product trial results achieved a 98% score in the "Very Good" category, and this improved to a 100% score in the "Very Good" category during the field test. The researchers' observations and interviews with teachers indicated that the Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) learning medium is effective in introducing students to Indonesia's cultural diversity through play-based learning activities.*

**Keywords:** Educational Media, Cultural Diversity, Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI)

### **Abstrak**

Pembelajaran keragaman budaya di SD Negeri Menadi telah memanfaatkan berbagai metode dan media penunjang seperti poster serta ular tangga budaya. Meskipun mendapat respon positif dan antusias dari siswa, tetapi penggunaan media tersebut belum optimal karena berfokus pada hafalan dan pengulangan informasi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran baru untuk mengenalkan dan memberikan pengalaman belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk, 1) Mengetahui kelayakan media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) untuk mengenalkan keragaman budaya pada siswa kelas VI SD Negeri Menadi, dan 2) Mengetahui respon guru serta siswa kelas VI SD Negeri Menadi terhadap penggunaan media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan prosedur pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penggunaan metode dan prosedur pengembangan ADDIE menunjukkan alur yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Menadi sebanyak 6 siswa pada tahap uji coba dan 17 siswa pada tahap uji lapangan. Hasil temuan pada penelitian menunjukkan bahwa media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) memenuhi kriteria, yaitu: 1) Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata presentase 85% dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan validasi ahli materi memperoleh rata-rata presentase 89% dengan kategori "Sangat Layak". 2) Hasil uji coba produk memperoleh presentase 98% dengan kategori "Sangat Baik", dan mengalami peningkatan pada hasil uji lapangan memperoleh presentase 100% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil observasi peneliti dan wawancara respon guru menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) mampu



mengenalkan keragaman budaya Indonesia kepada siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain. Media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) membantu siswa mengembangkan sikap menghargai perbedaan budaya dan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Keragaman Budaya, Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Memahami dan menghargai keragaman budaya telah menjadi pembahasan penting di era globalisasi yang berdampak pada interaksi lintas budaya yang semakin luas. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keragaman kompleks dibuktikan dengan kondisi geografis dan sosial yang kompleks. Konsep kesatuan dan keutuhan nasional diwujudkan dalam semboyan “Bhineka Tunggal Ika”, hal ini yang harus dipahami masyarakat kita untuk mengakui keragaman budaya, bukan hanya sekedar persatuan. Menurut Koentjoroningrat (2009:144) budaya adalah keseluruhan sistem keyakinan, perilaku, dan hasil penemuan manusia yang diperoleh melalui pendidikan sehingga membentuk ruang lingkup dalam bermasyarakat. Pendapat Sugianto (2023), keragaman budaya merupakan keragaman aspek budaya seperti bahasa, adat istiadat, nilai moral, karakteristik yang membentuk identitas masyarakat. Keragaman budaya berfungsi sebagai fondasi persatuan di tengah keragaman budaya yang disatukan dalam nilai luhur Pancasila. Aurilia *et.al* (2025) menyatakan keragaman budaya merupakan modal sosial yang mampu memperkuat persatuan bangsa dan sarana memperkenalkan Indonesia di kancah global. Pentingnya pelestarian keragaman budaya merupakan tanggung jawab bersama dalam menjaga warisan bangsa. Melalui pembelajaran keragaman budaya di sekolah bertujuan untuk mengenalkan keragaman budaya, membentuk karakter toleransi, saling menghargai, dan rasa bangga terhadap budaya bangsa. Latifah *et.al* (2021) menjelaskan bahwa pendidikan tentang keragaman budaya harus dirancang secara sistematis sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya pembelajaran keragaman budaya masih mengalami kendala.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Menadi, proses pembelajaran keragaman budaya dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan penggunaan media poster budaya serta media ular tangga budaya dengan buku penunjang LKS dan buku teks. Selain itu, hasil wawancara guru menyampaikan pembelajaran keragaman budaya juga dilakukan dengan mencicipi makanan khas tradisional, permainan tradisional, dan ikut berpartisipasi pada acara budaya. Pembelajaran mendapatkan respon antusias dari siswa, tetapi guru menyadari penggunaan media pembelajaran poster dan ular tangga budaya belum sepenuhnya optimal karena menekankan hafalan dan berfokus pada pengulangan informasi yang disampaikan oleh guru. Kondisi tersebut memunculkan urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang lebih interaktif dan membantu siswa berpikir kritis dalam mengenalkan keragaman budaya. Paradigma pendidikan modern mengacu pada sistem pembelajaran adaptif, sebagai bentuk peralihan dari pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penghafalan informasi dan berorientasi pada kelulusan ujian (*surface learning*) menuju pendekatan pembelajaran mendalam yang berfokus pada pemahaman konsep serta kompetensi siswa (*deep learning*) Hastuti *et.al* (2025). Pembelajaran yang efektif diharapkan mampu memberikan ruang untuk siswa mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Selaras dengan teori *learning through play* yang menyoroti bahwa permainan yang terorganisir dapat menghubungkan motivasi intrinsik dengan hasil belajar Parker *et.al* (2022). Selaras dengan hal tersebut, media edukatif yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang

konkret melalui aktivitas visual dan interaksi langsung antar siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan penggunaan media permainan mampu meningkatkan kualitas belajar keragaman budaya. Taurista *et al.*, (2024) menerangkan bahwa pemanfaatan kartu *educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, media *educaplay* masih bergantung pada perangkat digital dan akses internet. Penelitian juga dilakukan oleh Akbar *et.al.*, (2024) mengembangkan media *flashcard* berbasis budaya kulinaer lokal Bima dengan tingkat kelayakan sangat baik. Azizah *et.al.*, (2025) juga meneliti terkait pengembangan media kartu untuk mengenalkan keragaman budaya Provinsi Jawa Barat. Sedangkan Sofirin *et.al.*, (2025) meneliti tentang kartu budaya berbasis gambar, video, dan kuis secara digital.

Berdasarkan hasil studi awal di SD Negeri Menadi dan penelitian relevan, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis belajar sambil bermain yang dapat digunakan secara luring yang memuat representasi dari pendekatan *learning through play*. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) sebagai media berbentuk kartu yang dimodifikasi dari permainan UNO. Media ini memuat informasi budaya berupa rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas dari 38 provinsi yang ada di Indonesia. Harapannya media ini mampu membantu guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media edukatif berupa kartu yang mengkombinasikan permainan UNO dengan materi keragaman budaya dari 38 provinsi di Indonesia serta pendekatan *learning through play* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian mengembangkan media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) dengan tujuan mengetahui tingkat kelayakan melalui validasi ahli dan mendeskripsikan respon guru serta siswa dalam penggunaan media pada proses pembelajaran.

### Penelitian Terdahulu yang Relevan

| No | Penulis/ Tahun                                                                                                                                                            | Judul                                                                                                                                                | Tujuan                                                                                                                                                                                                | Metode                                                            | Hasil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Kontribusi dan relevansi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pungky Selvia Taurista, Lusi Noviana Dewi, Alifvia Novita Putri Romadhoni, Mirza Sheila Sofiana, Dzulhijatul Awal Zuroida, Anik Puji Rahayu, dan Nurita Primasatya (2024) | Implementasi <i>Game Educaplay</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4 | Implementasi <i>game</i> berbasis <i>educaplay</i> sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku kelas 5 SDN Banjaran 4. | Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart | Hasil penggunaan permainan <i>educaplay</i> pada materi keberagaman budaya indonesiaku dapat meningkat secara signifikan. Dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 76,67% dengan tingkat penyelesaian 66,67%. Sedangkan pada siklus II nilai siswa meningkat menjadi 91,11% dengan tingkat penyelesaian 81,48%. Penelitian menunjukkan penggunaan permainan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi belajar. Media <i>educaplay</i> menawarkan proses | Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu berfokus pada materi keragaman budaya yang bertujuan mengenalkan pemahaman siswa tentang kekayaan budaya Indonesia sejak dini. Adapun perbedaan penelitian yaitu media <i>educaplay</i> merupakan implementasi media digital yang dapat diakses menggunakan internet, sedangkan media Kartu Nusantara |



|   |                                                                              |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                |                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                              |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                |                                                                        | pembelajaran yang menarik, interaktif, dan visual yang mudah dipahami. Variasi penggunaan media pembelajaran berpengaruh mengatasi ketidaktertarikan siswa pada pembelajaran yang monoton.                                                                                       | Cinta Indonesia (KUNCI) berbentuk kartu yang dapat diakses tanpa adanya internet.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 2 | Muh. Rijalul Akbar, Sri Hardiningsih Hanafi, Ulfa Widayati, dan Ramli (2024) | Kelayakan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegrasi pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima) | Melakukan evaluasi kelayakan media pembelajaran <i>flashcard</i> interaktif dan menguji efektivitas dalam mengenalkan dan melestarikan budaya lokal Bima.                                                      | Pengembangan ( <i>Research &amp; Development</i> ) dengan model ADDIE. | Hasil validasi dari ahli media dinilai sangat layak dengan skor rata-rata 4,63. Media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis leksikon kuliner Bima terbukti mendukung pengenalan budaya lokal Bima berupa kuliner tradisional, sehingga menumbuhkan apresiasi budaya pada siswa. | Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu dikembangkan dalam bentuk sama berupa media kartu yang berperan untuk mengenalkan keragaman budaya dan upaya pelestarian budaya untuk mendukung pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis leksikon kuliner Bima berfokus pada kuliner Bima, sedangkan media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) mengusung keragaman budaya nusantara secara luas. |
| 3 | Hana Hasna Azizah dan Ahmad Mulyadiprana (2025)                              | Pengembangan Alat Pembelajaran Kartu <i>Kuartet</i> Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar                                                 | Mengembangkan alat pembelajaran berbasis kartu kuartet, mengetahui kelayakan produk media kartu kuartet, dan mengetahui respon siswa terhadap penggunaan alat pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman | Pengembangan ( <i>Research &amp; Development</i> ) dengan model 4D.    | Validator ahli media menunjukkan kelayakan dengan skor 71,42%, ahli materi 73,33%, dan ahli pedagogik menunjukkan sangat layak dengan skor 95,55%. Respon siswa menandakan media tersebut efektif meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa mencapai 89,73%.      | Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu menekankan teori <i>learning through play</i> sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Adapun perbedaannya                                                                                                                                                                                                                                                         |

|   |                                                                  |                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                  |                                                                                                                                   | budaya Indonesia di kelas IV.                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | yaitu kartu kuartet berfokus pada elemen budaya di Jawa Barat, sedangkan Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) mencakup elemen nusantara secara luas. Struktur kartu <i>kuartet</i> yang tetap berbeda dengan Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) yang fleksibel.                                                                                                                                        |
| 4 | Muhammad Sofirin, Abdul Rahim, dan Khotim Hanifudin Najib (2025) | Pengembangan Media Interaktif <i>Flash Card</i> dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul | Mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa flash card, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran flash card interaktif berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran flash card interaktif dalam pembelajaran keragaman budaya. | Pengembangan ( <i>Research &amp; Development</i> ) dengan model ADDIE. | Hasil validasi ahli media menunjukkan presentase 92% yang dinilai sangat layak, sedangkan ahli materi menunjukkan presentase 95% karena isi materi akurat, relevan, sesuai kurikulum dan mudah dipahami siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa media tersebut layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya. | Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu dirancang sebagai upaya dalam mendukung pembelajaran kontekstual. Adapun perbedaannya yaitu media interaktif berbasis digital berisi gambar, video, deskripsi, dan kuis sedangkan media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) berfokus pada materi yang dikembangkan dengan kode, gambar, dan stimulus berpikir kritis. |

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media edukatif Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) serta menguji kelayakan media dan mendeskripsikan respon guru dan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memberikan tahap secara sistematis. Model ADDIE dipilih untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan layak untuk diimplementasikan bagi siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Menadi. Objek penelitian Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) yang dirancang untuk mengenalkan keragaman budaya Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI. Subjek penelitian terdiri dari 2 ahli

media, 2 ahli materi, 6 siswa pada uji coba, dan 17 siswa pada uji lapangan. Pemilihan subjek dilakukan secara *pursposive* sesuai kebutuhan penelitian pengembangan. Media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) dikembangkan dalam bentuk kartu edukatif yang dimodifikasi dari permainan UNO terdiri dari 3 jenis kartu, yaitu: kartu *game*, kartu *wild*, dan kartu aksi. Konten media memuat 3 unsur budaya yaitu, rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas dari 38 provinsi di Indonesia. Media yang dikembangkan juga dilengkapi kotak penyimpanan dan buku petunjuk dalam memainkan kartu. Perancangan grafis dilakukan melalui aplikasi *Canva*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara terhadap guru kelas, dan penyebaran angket respon siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses pengembangan dan implementasi media. Variabel penelitian meliputi kelayakan media dan respon guru serta siswa. Kelayakan diukur oleh ahli media dan ahli materi yang kompeten. Respon pengguna diukur melalui wawancara guru dan angket respon siswa setelah implementasi media. Data analisis kuantitatif berupa hasil validasi dan angket respon dihitung menjadi presentase tingkat kelayakan menurut Dr. Riduwan (2010). Selain itu, data kualitatif berupa kritik saran validator dan hasil wawancara guru dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan.

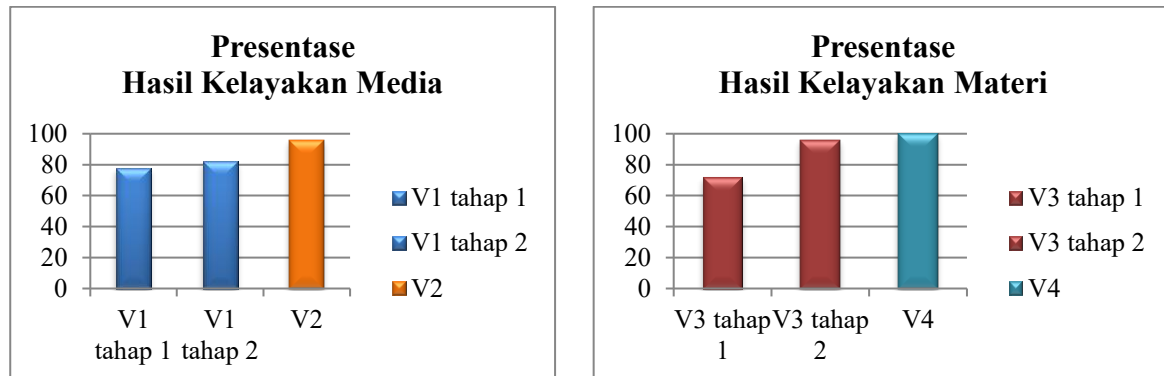
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Menadi, Kabupaten. Pacitan, Jawa Timur. Pembelajaran keragaman budaya pada siswa kelas VI di sekolah tersebut menerapkan metode dan media yang beragam seperti poster dan ular tangga. Perolehan respon positif pada penggunaan media tersebut masih memiliki urgensi yaitu, berfokus pada penghafalan dan pengulangan informasi yang disampaikan oleh guru. Pentingnya pengembangan media edukatif Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) berbasis belajar sambil bermain pada penelitian ini harapannya menjadi inovasi baru dalam mendukung pembelajaran keragaman budaya di sekolah. Berikut merupakan alur dan hasil penelitian yang dilakukan: 1) *Analyze* (Analisis) dilakukan melalui hasil observasi, proses pembelajaran keragaman budaya dilakukan dengan beberapa metode seperti ceramah, diskusi, dan penggunaan media pembelajaran poster serta ular tangga budaya. Guru berupaya dalam penggunaan buku teks dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS), guna menunjang proses pembelajaran. Hasil wawancara, menunjukkan bahwa guru mengajak siswa untuk mencicipi makanan khas tradisional, permainan tradisional, dan ikut berpartisipasi dalam acara budaya.

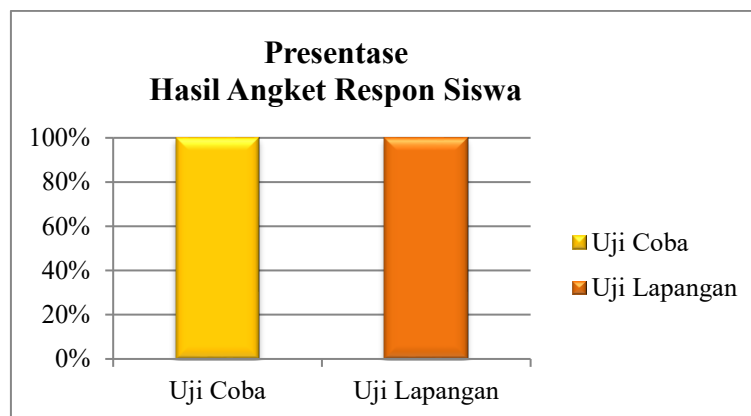
Tahap selanjutnya yang dilakukan 2) *Design* (Desain) dikembangkan dan dimodifikasi dari permainan UNO. Proses desain dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, penyusunan materi, penyusunan rancangan media, dan identifikasi alat serta bahan. Penyusunan yang disesuaikan dengan pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI. Adapun elemen budaya memuat rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas dari 38 provinsi di Indonesia. Penyusunan rancangan media disesuaikan dengan rancangan materi berupa unsur warna, tata letak elemen budaya, asal daerah, dan kode daerah. Identifikasi alat dan bahan, peneliti memilih kertas jenis *art paper* 260gsm dan dilakukan laminasi pada tahap proses akhir. Alat yang digunakan mengembangkan melalui aplikasi *Canva* untuk membantu visualisasi elemen yang tercantum. Adapun tahap 3) *Development* (Pengembangan) dilakukan melalui tiga tahap yaitu, proses pengembangan grafis, proses pencetakan media fisik, dan penilaian ahli. Proses pengembangan grafis melalui *Canva* desain kartu, tempat penyimpanan, dan buku saku. Proses pencetakan media fisik menggunakan media digital dan penyempurnaan produk melalui laminasi. Penilaian ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan produk oleh

validator ahli media dan validator ahli materi. Presentase validasi ahli media memperoleh rata-rata penilaian 85% dan validasi ahli materi memperoleh presentase rata-rata penilaian 89%. Berikut merupakan hasil kelayakan dari validator ahli;



**Gambar 1. Presentase Hasil Kelayakan Validasi Ahli**

Tahap 4) *Implementation* (Implementasi) dilakukan setelah produk telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh validator. Implementasi dilakukan melalui tahap uji coba yang dilakukan bersama 6 siswa, perolehan hasil respon siswa melalui penyebaran angket memperoleh presentase 98%. Tahap revisi produk dilakukan dan disesuaikan dengan saran validator dan respon uji coba, kemudian di implementasikan melalui uji lapangan yang dilakukan bersama 17 siswa dengan perolehan respon siswa dengan presentase 100%. Pelaksanaan 5) *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan pada setiap tahapan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Berikut merupakan hasil respon siswa terhadap penggunaan media edukatif Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI);



**Gambar 2. Presentase Hasil Angket Respon Siswa**

## Pembahasan

Tingginya hasil validasi diatas menunjukkan bahwa media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) memenuhi kriteria media pembelajaran yang layak digunakan. Validasi ahli media memperoleh rata-rata presentase 85% dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan validasi ahli materi memperoleh rata-rata presentasi 89% dengan kategori "Sangat Layak". Beberapa saran diberikan validator meliputi penyempurnaan petunjuk penggunaan, kotak penyimpanan, dan penyesuaian penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan sintaks. Seluruh masukan tersebut digunakan sebagai dasar proses revisi sehingga diperoleh produk yang lebih baik sebelum diimplementasikan kepada siswa.. Temuain Akbar *et.al.*, (2024) memperkuat penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa media pembelajaran berbasis

kartu yang diintegrasikan pada keragaman budaya memiliki potensi yang tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Namun media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) memiliki karakteristik berbeda dengan mengintegrasikan permainan UNO dengan unsur keragaman budaya nasional sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan melalui tahap uji coba untuk mengetahui respon awal. Selama uji coba, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, namun beberapa masih mengalami kesulitan sehingga perlu adanya penjelasan ulang dan pendampingan. Hasil angket menunjukkan presentase 98% dengan kategori "Sangat Baik". Media yang diimplementasikan kemudian di revisi dan diimplementasikan kembali pada uji lapangan. Hasil implementasi menunjukkan seluruh siswa mengikuti pembelajaran dengan baik serta menunjukka rasa ingin tahu yang tinggi terhadap keragaman budyya Indonesia. Berdasarkan angket respon siswa media memperoleh kategori "Sangat Baik" dengan presentasi mengalami peningkatan di angka 100%. Peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *learning through play* melalui media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Hasil penelitian ini mendukung Parker *et.al.*, (2022) yang menjelaskan bahwa aktivitas bermain sambil belajar dapat meningkatkan partisipasi aktif, komunikasi, dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Taurista *et al.*, (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar pada materi keragaman budaya. Perbedaannya media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) tidak bergantung pada koneksi internet dan aplikasi digital sehingga lebih fleksibel digunakan dengan kondisi pembelajaran terutama di sekolah keterbatasan digital. Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya. Keunggulan media tidak hanya terletak pada aspek visual dan mekanisme tetapi mendorong siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, serta berdampak pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) berpotensi menjadi alternative media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi pembelajaran bermakna sesuai karakteristik siswa.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media edukatif Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) dengan metode *Research and Development* menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya siswa kelas VI. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 85% dan ahli materi memperoleh presentase 89% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran. Implementasi memperoleh respon positif dari guru dan siswa, dengan hasil perolehan pada tahap uji coba sebesar 98% dan mengalami peningkatan pada tahap uji lapangan sebesar 100% dengan kategori Sangat Baik. Penggunaan media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, fan menyenangkan melalui kegiatan belajar sambil bermain. Salin meningkatkan pemahaman materi, juga mendorong komunikasi, kolaborasi, dan partisipasi aktif siswa, serta membantu siswa dalam menganal budaya dan menerapkan sikap toleransi. Oleh karena itu, media Kartu Nusantara Cinta Indonesia (KUNCI) dapat menjadi alternative media pembelajaran yang inovatif dan emndukung pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M.R., Hanafi, S.H. and Widayati, U. (2024) 'Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegrasi pada Budaya Lokal ( Leksikon Kuliner Bima )', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4, pp. 1405–1417. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>.
- Dinda Aurilia, Hendri Marhadi, Z.A. (2025) 'Analisis Keragaman Budaya Dalam Masyarakat Multikultural pada Pembelajaran IPS di SD', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, 11, pp. 243–250. Available at: <https://doi.org/ISSN> Cetak: 2477-5673.
- Dr. Riduwan, M.B.A. (2010) *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*.
- Hana Hasna Azizah, Ahmad Mulyadiprana, A.M. (2025) 'Pengembangan Alat Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), pp. 112–124.
- Hastuti, S., Ahlun Ansar, J and Hermawan, N. (2025) 'Penerapan Teknologi Deep Learning Dalam Pendidikan Digital', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), pp. 359–65. Available at: <https://jpion.org/index.php/jpi359>
- Koentjoroningrat, P.D. (2009) *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Latifah, N., Marini, A. and Maksum, A. (2021) 'Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), pp. 42–51. Available at: <https://doi.org/Pendidikan Multukultural di Sekolah Dasar>.
- Parker, R., Thomsen, B.S. and Berry, A. (2022) 'Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice', *Frontiers in Education*, 7(February), pp. 1–12. Available at: <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>.
- Sofirin, M., Rahim, A. and Najib, K.H. (2025) 'Pengembangan Media Interaktif Flash Card dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul', *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), pp. 9742–9749. Available at: <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.
- Sugianto, T. (2023) 'TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra, Volume 03 No. 06 Tahun (2023)', *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, 03(06), pp. 13–16.
- Taurista, P.S. et al. (2024) 'Implementasi Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4', *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(4), pp. 320–327. Available at: <https://jiped.org/index.php/JSPG>.