



Pengembangan Media Pixel Bhinneka Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Salma Harun ^{1*}, Candra Cuga ², Reska Putri Ismail ³, Muhammad Sarlin ⁴, Nurainun ⁵

Correspondensi Author

Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Universitas Negeri
Gorontalo, Indonesia

Email:

Salmaharun696@gmail.com
candracuga@gmail.com
reskaputriismail@ung.ac.id
sarlin_muh@ung.ac.id
nurainun@ung.ac.id

KeyWords :

Keberagaman
Indonesia;
Keterlibatan Siswa;
Media Pixel Bhinneka;
Pendidikan
Kewarganegaraan;
Sekolah Dasar.

Abstrak. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn yang masih didominasi metode ceramah dan terbatasnya penggunaan media interaktif sehingga berdampak pada pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Pixel Bhinneka serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek implementasi penelitian adalah 13 siswa kelas V SDN 1 Bulango Selatan. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pengguna, serta tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pixel Bhinneka memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 91,2% dengan kategori sangat layak, yang terdiri atas validasi ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 88,8%, dan ahli bahasa sebesar 90%. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh persentase sebesar 87,5% berdasarkan penilaian ahli pengguna dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 43,85 pada pre-test menjadi 93,08 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 49,23 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa media Pixel Bhinneka layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn.

Abstract. The background of this study was the low level of student engagement in Civic Education learning, which was still dominated by lecture-based methods and limited use of interactive media, thereby affecting students' understanding. This study aimed to develop the Pixel Bhinneka media and examine its feasibility, practicality, and effectiveness in Civic Education learning on the topic of Indonesia's ethnic and cultural diversity for fifth-grade elementary school students. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The implementation subjects were 13 fifth-grade students at SDN 1 Bulango Selatan. Data were collected through validation sheets completed by media experts, material experts,

language experts, user experts, as well as pre-test and post-test assessments. The results showed that the Pixel Bhinneka media obtained an average feasibility score of 91.2%, categorized as highly feasible, consisting of 95% from media expert validation, 88.8% from material expert validation, and 90% from language expert validation. In terms of practicality, the media obtained a score of 87.5% based on user expert assessment, categorized as highly practical. The effectiveness of the media was indicated by an increase in students' average score from 43.85 in the pre-test to 93.08 in the post-test, with an improvement of 49.23 points. These findings indicate that the Pixel Bhinneka media is feasible, practical, and effective for improving students' engagement and understanding in Civic Education learning.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman suku yang sangat kaya, meliputi suku, bahasa, adat istiadat, serta kesenian daerah yang tersebar dari Sabang sampai Merauke (Kristi et al., 2024). Keragaman ini menjadi identitas bangsa sekaligus kekuatan dalam membangun persatuan dan kesatuan (Jusniani et al., 2025). Pengenalan dan pemahaman mengenai keragaman suku sangat penting untuk membantu siswa menghargai perbedaan serta menumbuhkan sikap toleransi (Rahayu & Azizah, 2025). Pada jenjang sekolah dasar, anak-anak mulai membentuk pandangan mereka tentang dunia di sekitarnya (Muslimin & Rahim, 2024). Melalui pemahaman akan kekayaan suku bangsa, mereka belajar untuk tidak hanya menerima, tetapi juga menghargai perbedaan sebagai modal utama kekuatan bangsa (Riskawati et al., 2025).

Pembentukan karakter dan wawasan siswa tidak lepas dari kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pendidikan berbasis keberagaman suku bangsa bertujuan membimbing siswa agar peka terhadap lingkungan sekitar (Alifia et al., 2021). Pendekatan ini berkaitan erat dengan peningkatan keterampilan hidup karena memanfaatkan nilai-nilai budaya dan potensi lokal, sekaligus berfungsi sebagai sarana pelestarian keberagaman suku bangsa. Nilai-nilai tersebut dapat diintegrasikan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), khususnya di sekolah dasar sebagai fondasi pembentukan karakter. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan menumbuhkan rasa nasionalisme (Sulistiawati et al., 2023).

Namun, dalam praktiknya pembelajaran PKn di sekolah dasar masih sering diterapkan secara konvensional dan berpusat pada pendidik, sehingga partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Kondisi ini berdampak pada pemahaman siswa yang belum maksimal terhadap materi, termasuk materi mengenai keberagaman suku bangsa Indonesia. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dirasa belum cukup membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep keberagaman suku yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Dewi et al., 2025). Pendidik masih sering mengandalkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran sehingga penyajian materi menjadi kurang menarik, padahal materi keberagaman budaya seharusnya disajikan secara lebih visual dan kontekstual agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran bukan sekadar persoalan metode yang digunakan pendidik, melainkan juga berkaitan erat dengan minat belajar siswa. Minat belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan kontribusi sebesar 46,3% dan koefisien korelasi sebesar 68% (Sarlin, 2018). Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, temuan tersebut tetap relevan sebagai rujukan karena sama-sama membahas hubungan antara minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran berbasis sosial dan kehidupan masyarakat. Lebih lanjut, skor minat belajar siswa secara keseluruhan berada pada angka 50,4% yang tergolong dalam kategori cukup berminat (Sarlin, 2018). Data tersebut tidak digunakan untuk menggambarkan kondisi langsung di SDN 1 Bulango Selatan, tetapi menjadi pembandingan empiris bahwa minat belajar siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Temuan tersebut menegaskan bahwa upaya peningkatan hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari upaya membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik menjadi kebutuhan mendesak yang perlu diwujudkan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 1 Bulango Selatan pada kegiatan UNG Mengajar *Batch* 8, yaitu kegiatan asistensi mengajar dan pengamatan pembelajaran di sekolah, ditemukan bahwa dalam penyampaian materi PKn khususnya materi keragaman suku bangsa Indonesia, pendidik belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan konteks budaya yang ada di lingkungan sekitar siswa. Berdasarkan catatan observasi awal yang bersifat deskriptif, proses pembelajaran teramati masih didominasi oleh penyampaian informasi secara lisan, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar dan pencatat. Kondisi tersebut mengakibatkan suasana belajar cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga mempengaruhi motivasi belajar serta interaksi yang terbangun belum sepenuhnya optimal.

Pendidikan memegang peranan vital sebagai landasan pembentukan karakter dan pengembangan pengetahuan siswa. Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan proses tersebut. Salah satu upaya strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti media *Pixel Bhinneka*. *Pixel Bhinneka* merupakan media pembelajaran visual-interaktif yang memadukan unsur gambar digital atau piksel dengan nilai kebhinekaan yang mencerminkan keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Istilah "*Pixel*" menggambarkan penyajian materi secara visual dan digital, sedangkan "*Bhinneka*" merujuk pada semangat Bhinneka Tunggal Ika sebagai dasar pengenalan keberagaman kepada siswa. Media ini mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka. Dengan penggunaan media yang tepat, diharapkan siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Era globalisasi saat ini, pemahaman dan apresiasi terhadap keberagaman suku bangsa perlu terus diperkuat, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini menegaskan pentingnya penanaman nilai sejak usia dini agar siswa mengenal, memahami, dan menghargai kekayaan suku bangsa sebagai bagian dari jati diri mereka. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif melalui *Pixel Bhinneka* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam

pembelajaran PKn, khususnya pada materi keberagaman suku bangsa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Dengan adanya media ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, serta mampu menanamkan nilai-nilai kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana proses pengembangan media *Pixel Bhinneka* pada materi keberagaman suku bangsa Indonesia dalam pembelajaran PKn kelas V sekolah dasar; bagaimana kelayakan media *Pixel Bhinneka* pada materi keberagaman suku bangsa Indonesia dalam pembelajaran PKn kelas V sekolah dasar; dan bagaimana media *Pixel Bhinneka* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn pada materi keberagaman suku bangsa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji validitas produk yang digunakan dalam bidang pendidikan. Proses pelaksanaannya dilakukan melalui serangkaian tahapan yang bersifat sistematis, dimulai dari mengkaji berbagai hasil penelitian yang relevan sebagai dasar pengembangan produk, dilanjutkan dengan perancangan dan pembuatan produk berdasarkan temuan tersebut. Selanjutnya, produk yang telah dikembangkan diuji untuk mengetahui kelemahannya, kemudian dilakukan perbaikan dan penyempurnaan hingga diperoleh produk yang layak digunakan (Fayrus & Slamet, 2022).

Penelitian ini, pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE pada dasarnya merupakan model desain pembelajaran, tetapi dapat digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran. Model ini dipilih karena lebih sederhana, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran skala terbatas di kelas V sekolah dasar. Selain itu, ADDIE mampu memandu proses pengembangan media secara menyeluruh, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi produk akhir (Fayrus & Slamet, 2022).

Tahap *Analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas V dan pengamatan terhadap proses pembelajaran PKn di kelas V SDN 1 Bulango Selatan. Guru yang diwawancarai merupakan guru kelas yang mengampu pembelajaran PKn di kelas V, sehingga dianggap memahami karakteristik siswa, kondisi pembelajaran, serta kebutuhan media pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara sederhana yang memuat beberapa aspek, yaitu penggunaan media pembelajaran, kendala dalam penyampaian materi, keterlibatan siswa, dan kebutuhan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan media yang sesuai dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang komponen media *Pixel Bhinneka* yang meliputi *Flipbook* interaktif, permainan *Pixel Bhinneka World Quest*, buku panduan penggunaan, dan gim online Gimkit. *Flipbook* interaktif dirancang sebagai media penyampaian materi dalam bentuk digital yang memuat teks, gambar, ilustrasi, dan

aktivitas belajar. Permainan *Pixel Bhinneka World Quest* dikembangkan sebagai aktivitas pencarian kata berbasis materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia, sedangkan Gimkit digunakan sebagai platform kuis daring yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, Gimkit bukan dikembangkan dari awal oleh peneliti, melainkan dimanfaatkan sebagai platform evaluasi interaktif yang isi pertanyaannya disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain media disusun dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan visual, keterbacaan teks, kemenarikan warna dan ilustrasi, serta kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar.

Tahap Development meliputi proses pembuatan media *Pixel Bhinneka* sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Setelah media selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan menggunakan instrumen berupa lembar validasi sebagai prosedur utama untuk menjamin kualitas produk yang dikembangkan (Ayuningtias & Paksi, 2024). Validator dipilih berdasarkan kesesuaian bidang keahlian, kualifikasi akademik, serta pengalaman dalam bidang pembelajaran, media, materi, dan bahasa. Ahli media menilai aspek tampilan, desain, penggunaan media, dan interaktivitas. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Ahli bahasa menilai keterbacaan, kejelasan kalimat, ketepatan istilah, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, data kelayakan yang diperoleh dari para validator dianalisis dan dicocokkan dengan kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan (Gulo & Harefa, 2022).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Tidak layak

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa penentuan tingkat kelayakan media mengacu pada lima kategori penilaian yang disusun berdasarkan rentang persentase tertentu, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Klasifikasi tersebut digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kualitas media berdasarkan hasil validasi yang diperoleh. Media dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran apabila memperoleh persentase penilaian sekurang-kurangnya 61%. Apabila persentase yang diperoleh masih berada di bawah batas tersebut, maka media perlu diperbaiki dan disempurnakan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, semakin tinggi nilai persentase yang dicapai, semakin baik pula kualitas media berdasarkan aspek-aspek yang dinilai oleh para validator. Kriteria ini menjadi dasar dalam menentukan apakah media *Pixel Bhinneka* telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

Tahap Implementation dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 Bulango Selatan. Jumlah siswa yang terdaftar di kelas V adalah 16 orang, tetapi subjek yang mengikuti seluruh

rangkaian implementasi secara lengkap berjumlah 13 orang. Oleh karena itu, data pre-test, kegiatan pembelajaran, dan *post-test* dianalisis berdasarkan 13 siswa yang mengikuti seluruh tahapan penelitian secara lengkap. Tiga siswa lainnya tidak dimasukkan dalam analisis karena tidak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian secara lengkap. Dengan demikian, hasil penelitian ini dibatasi pada subjek yang mengikuti kegiatan secara utuh dan tidak digeneralisasikan untuk seluruh siswa yang terdaftar di kelas V.

Tahap ini, media *Pixel Bhinneka* diterapkan pada kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan *Flipbook Pixel Bhinneka* sebagai media penyampaian materi, *Pixel Bhinneka World Quest* sebagai sarana belajar secara berkelompok, serta Gimkit sebagai alat evaluasi yang bersifat interaktif. Implementasi media dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran PKn pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dengan alokasi waktu yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di kelas V. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pre-test, dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui *Flipbook Pixel Bhinneka*, aktivitas kelompok menggunakan *Pixel Bhinneka World Quest*, evaluasi interaktif menggunakan Gimkit, dan diakhiri dengan pemberian post-test. Urutan kegiatan tersebut disusun agar penggunaan media dapat diamati secara bertahap, mulai dari pemahaman materi, keterlibatan siswa dalam aktivitas kelompok, hingga evaluasi hasil belajar.

Selain penerapan media dalam pembelajaran, penilaian kepraktisan juga dilakukan oleh ahli pengguna, yaitu guru kelas V untuk mengetahui kemudahan penggunaan media selama proses pembelajaran karena kepraktisan merupakan indikator penting dalam menentukan keberhasilan implementasi media pembelajaran (Agustina & Nugroho, 2024). Selama kegiatan berlangsung, peneliti turut mengamati keterlibatan dan keaktifan siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Hasil penilaian kepraktisan yang diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk menentukan tingkat kepraktisan media *Pixel Bhinneka*. Kriteria kepraktisan media tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase Kepraktisan	Kriteria Kepraktisan
81–100%	Sangat praktis
61–80%	Praktis
41–60%	Cukup praktis
21–40%	Kurang praktis
0–20%	Tidak praktis

Berdasarkan Tabel 2, tingkat kepraktisan media ditentukan melalui beberapa kategori penilaian yang disusun berdasarkan rentang persentase tertentu, mulai dari kategori sangat praktis hingga tidak praktis. Kategori tersebut digunakan sebagai pedoman dalam menafsirkan hasil angket yang diberikan kepada guru sebagai ahli pengguna setelah menggunakan media pembelajaran. Suatu media dapat dinyatakan praktis apabila memperoleh persentase penilaian sekurang-kurangnya 61%, yang menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dan dapat diterapkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Pengukuran kepraktisan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media *Pixel Bhinneka* dapat digunakan oleh pengguna tanpa mengalami hambatan yang berarti. Dengan demikian, hasil penilaian kepraktisan menjadi salah satu indikator penting dalam memastikan bahwa media tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 1 Bulango Selatan.

Tahap *Evaluation* merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menilai kualitas

media *Pixel* Bhinneka setelah melalui proses pengembangan dan implementasi. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan melalui masukan dan saran yang diberikan oleh para validator sebagai dasar untuk melakukan perbaikan media. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diterapkan dalam pembelajaran dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Data hasil tes kemudian dianalisis untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar siswa dan selanjutnya dicocokkan dengan kriteria keefektifan yang telah ditetapkan. Adapun kriteria keefektifan media yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Persentase Keefektifan	Kriteria Keefektifan
81–100%	Sangat baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang
0–20%	Sangat kurang

Berdasarkan Tabel 3, tingkat keefektifan media ditentukan berdasarkan rentang persentase yang dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Kategori tersebut digunakan sebagai pedoman dalam menafsirkan hasil yang diperoleh setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran. Media dapat dikatakan efektif apabila persentase hasil yang diperoleh mencapai kategori baik atau sangat baik. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin besar pula kemampuan media dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kriteria keefektifan ini digunakan sebagai dasar untuk menilai sejauh mana media *Pixel* Bhinneka mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Analize (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan observasi dan pengumpulan informasi di lapangan (Ilahi, 2023). Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran PKn di kelas V SDN 1 Bulango Selatan, Desa Sejahtera, Kecamatan Bulango Selatan, pada tanggal 9 Februari 2026. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta media yang digunakan dalam penyampaian materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Analisis Pendekatan dan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada dasarnya mudah dipahami karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, pemahaman tersebut belum merata pada seluruh siswa. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama ketika pembelajaran berlangsung dalam bentuk penjelasan verbal dan penggunaan media cetak seperti buku ajar. Penggunaan media digital juga

telah dilakukan melalui video pembelajaran yang tersedia di YouTube, tetapi belum sepenuhnya mampu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan aktif seluruh siswa.

Berdasarkan dokumen modul ajar yang digunakan guru, kegiatan pembelajaran telah disusun secara sistematis yang terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan salam, doa, menyanyikan lagu nasional, mengecek kehadiran siswa, serta melakukan apersepsi dan motivasi belajar. Selanjutnya, pada kegiatan inti, modul ajar menggunakan pendekatan pembelajaran yang mencakup tahapan mengamati, menanya, mengeksplorasi atau menalar, mengasosiasi atau mencoba, serta mengomunikasikan. Dalam tahap ini, siswa diarahkan untuk mengamati materi dan mendiskusikan pengalaman terkait keberagaman suku bangsa dan budaya. Adapun pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.

Meskipun modul ajar telah memuat langkah-langkah pembelajaran yang cukup sistematis, dalam praktiknya proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan penggunaan bahan bacaan atau buku ajar sebagai sumber utama. Media pembelajaran yang digunakan belum banyak melibatkan aktivitas konkret atau permainan edukatif yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara langsung. Hal ini menyebabkan sebagian siswa kurang fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, ditemukan bahwa cakupan materi yang diajarkan lebih banyak berfokus pada keberagaman suku bangsa dan budaya di lingkungan rumah dan sekolah. Sementara itu, pembahasan mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dalam lingkup masyarakat dan negara belum dikembangkan secara mendalam pada saat kegiatan pembelajaran. Padahal, secara konseptual materi keberagaman suku bangsa dan budaya mencakup ruang lingkup yang luas, yaitu rumah, sekolah, masyarakat, dan negara. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara cakupan konseptual materi dengan implementasi pembelajaran di kelas. Pengenalan keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas pembelajaran, seperti pemanfaatan cerita rakyat dari berbagai daerah, pengenalan pakaian adat, rumah adat, lagu daerah, serta kegiatan tematik yang mengangkat keragaman budaya nasional untuk menumbuhkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan (Sianturi & Ndonga, 2025).

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merumuskan kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat interaktif dan mampu meningkatkan konsentrasi siswa, tetapi juga memperluas cakupan materi agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, dalam pengembangan media *Pixel Bhinneka*, peneliti menambahkan materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang tidak hanya berkaitan dengan lingkungan rumah dan sekolah, tetapi juga diperluas pada konteks masyarakat dan negara. Data hasil analisis ini kemudian dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan serta arah pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, tahap analisis menjadi landasan penting dalam memastikan bahwa media *Pixel Bhinneka* yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kondisi siswa di sekolah.

Analisis Hasil Kemampuan Awal Siswa

Berdasarkan hasil *pre-test* yang diikuti oleh 13 siswa, diketahui bahwa tingkat pemahaman awal terhadap materi keragaman budaya Indonesia masih belum optimal.

Tes yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda menunjukkan rata-rata nilai sebesar 43,85, dengan nilai tertinggi mencapai 90 dan nilai terendah sebesar 10. Rentang nilai tersebut menunjukkan adanya variasi kemampuan awal siswa yang cukup lebar. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengecekan kembali terhadap hasil penskoran jawaban siswa, dan seluruh nilai tetap digunakan karena tidak ditemukan kesalahan dalam proses penskoran. Mengingat penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan jumlah subjek terbatas, analisis kemampuan awal siswa dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil nilai *pre-test* yang diperoleh.

Sebanyak 9 siswa memperoleh nilai di bawah 50, sedangkan 4 siswa lainnya memperoleh nilai 50 atau lebih. Apabila mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah, hanya 1 siswa atau 7,7% yang mencapai KKM, sedangkan 12 siswa atau 92,3% belum mencapai KKM. Temuan tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan mudah dipahami. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media *Pixel Bhinneka* yang mengintegrasikan materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dengan aktivitas pembelajaran interaktif guna membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti menyusun desain awal media pembelajaran *Pixel Bhinneka* sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk siswa kelas V sekolah dasar. Tahap perancangan bertujuan menghasilkan gambaran awal produk yang sistematis sebelum memasuki tahap pengembangan. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran *Pixel Bhinneka* berfokus pada topik keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dalam kehidupan sehari-hari siswa. Cakupan materi tersebut meliputi konteks rumah, sekolah, masyarakat, dan negara, yang diwujudkan melalui contoh sikap menghargai perbedaan di lingkungan sekitar serta pengenalan beberapa suku bangsa dan budaya Indonesia, seperti suku Dayak, Baduy, Toraja, Nias, Sentani, Bali Aga, dan Gorontalo. Penyusunan materi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas tinggi dengan menggunakan bahasa yang sederhana, kalimat singkat, serta contoh yang kontekstual agar mudah dipahami.

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media *Pixel Bhinneka* serta menyusun instrumen pendukung berupa instrumen analisis kebutuhan dan instrumen validasi media. Instrumen validasi disusun untuk menilai kelayakan media sebelum dilakukan uji coba. Penyusunan instrumen mengacu pada prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan aspek kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik visual, kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa, serta ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan instrumen tersebut, peneliti menetapkan beberapa indikator utama sebagai acuan dalam perancangan media *Pixel Bhinneka*. Indikator tersebut meliputi kemudahan siswa dalam memahami aturan permainan, kejelasan petunjuk permainan, daya tarik desain visual melalui warna dan ilustrasi, dukungan desain media terhadap keterlibatan aktif siswa, serta kesesuaian media dengan materi dan kompetensi pembelajaran PKn. Indikator dukungan desain media terhadap keterlibatan aktif siswa digunakan untuk menilai potensi media dalam mendorong aktivitas belajar, sedangkan efektivitas media terhadap keterlibatan siswa dinilai setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran. Indikator ini menjadi dasar dalam merancang lingkungan belajar

berbasis permainan edukatif yang mendorong siswa belajar melalui pengalaman langsung. Perancangan media dilakukan dengan menyusun sketsa dan desain visual media *Pixel Bhinneka* menggunakan aplikasi Canva. Desain dibuat dengan memperhatikan aspek keterbacaan, kerapian tata letak, daya tarik visual, kesesuaian warna dan ilustrasi, serta kemudahan penggunaan agar media dapat digunakan secara optimal oleh guru dan siswa.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan produk akhir media *Pixel Bhinneka* setelah melalui proses pembuatan dan revisi berdasarkan saran serta masukan dari para validator. Media *Pixel Bhinneka* dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap perancangan. Komponen media yang dikembangkan meliputi *Flipbook Pixel Bhinneka*, permainan *Pixel Bhinneka World Quest*, buku panduan penggunaan, dan evaluasi interaktif menggunakan Gimkit. Pada tahap ini, *Flipbook Pixel Bhinneka* dikembangkan sebagai sumber belajar utama yang memuat materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Materi dalam *Flipbook* dilengkapi dengan teks singkat, gambar, ilustrasi, serta contoh keberagaman budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. *Pixel Bhinneka World Quest* dikembangkan sebagai permainan edukatif yang mendorong siswa untuk mengenali istilah, nama suku, dan unsur budaya melalui aktivitas kelompok. Buku panduan penggunaan disusun untuk membantu guru dan siswa memahami langkah-langkah penggunaan media secara sistematis. Sementara itu, Gimkit digunakan sebagai media evaluasi interaktif dengan soal-soal yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Media *Pixel Bhinneka* kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna. Berdasarkan saran dan masukan dari para validator, dilakukan beberapa perbaikan terhadap komponen media, baik dari aspek tampilan, isi materi, penggunaan bahasa, maupun kelengkapan panduan penggunaan. Perbaikan tersebut dilakukan agar media yang dikembangkan lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, mudah digunakan, serta mampu mendukung proses pembelajaran PKn pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Adapun tampilan desain sebelum dan sesudah perbaikan komponen media *Pixel Bhinneka* disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain Sebelum dan Sesudah Perbaikan Komponen Media *Pixel Bhinneka*

Media *Pixel Bhinneka* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa dan menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada tahap studi pendahuluan. Oleh karena itu, tahap pengembangan memiliki peranan penting dalam menjamin kualitas media pembelajaran sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

Setelah media *Pixel Bhinneka* dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna, tahap selanjutnya adalah implementasi media dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 1 Bulango Selatan yang berjumlah 13 orang. Sebelumnya, jumlah siswa yang terdaftar di kelas V adalah 16 orang, namun data yang dianalisis dalam penelitian ini hanya berasal dari 13 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran secara lengkap. Implementasi dilakukan untuk mengetahui penggunaan media *Pixel Bhinneka* dalam pembelajaran serta melihat pemahaman siswa setelah menggunakan media yang telah dikembangkan.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan penggunaan *Flipbook Pixel Bhinneka* sebagai sumber belajar utama. Siswa mempelajari materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang mencakup konteks kehidupan di rumah, sekolah, masyarakat, dan negara. Cakupan tersebut diperkuat melalui pengenalan contoh suku bangsa dan budaya Indonesia, yaitu suku Dayak, Baduy, Toraja, Nias, Sentani, Bali Aga, dan Gorontalo beserta unsur-unsur budayanya. Selama proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk membaca, mengamati gambar, dan berdiskusi mengenai informasi yang terdapat dalam *Flipbook*. Penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi budaya diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik.

Setelah mempelajari materi, siswa melanjutkan kegiatan dengan memainkan *Pixel Bhinneka World Quest* secara berkelompok. Pada kegiatan ini, setiap kelompok bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Kelompok yang berhasil menjawab soal dengan benar memperoleh Koin *Pixel Bhinneka* sebagai bentuk penghargaan atas hasil kerja sama dan ketepatan jawaban mereka. Kegiatan ini mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya.

Untuk memperkuat pemahaman siswa, pembelajaran dilanjutkan dengan penggunaan game online Gimkit. Melalui kegiatan ini, siswa dapat menjawab berbagai pertanyaan secara interaktif sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan Gimkit juga membantu siswa mengulang kembali materi yang telah dipelajari sekaligus melatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Selama implementasi berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam menggunakan media *Pixel Bhinneka*. Pengamatan dilakukan untuk melihat tingkat partisipasi siswa, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, antusiasme selama pembelajaran, serta keterlibatan mereka dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan. Peneliti juga memberikan arahan apabila terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami petunjuk atau tahapan penggunaan media.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk menilai hasil akhir pengembangan media *Pixel Bhinneka* setelah melalui proses analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini, evaluasi dilakukan melalui dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan media berlangsung. Kegiatan ini dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna atau guru. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan media *Pixel Bhinneka*. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan materi suku Bali Aga dan Gorontalo, penyesuaian ukuran tulisan agar lebih mudah dibaca, penyempurnaan penggunaan bahasa, serta perubahan panduan penggunaan dari bentuk brosur menjadi buku panduan yang lebih lengkap dan sistematis. Perbaikan tersebut bertujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan media *Pixel Bhinneka* dalam pembelajaran. Evaluasi ini dilaksanakan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa. *Pre-test* diberikan pada tahap analisis kemampuan awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media *Pixel Bhinneka*. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. *Post-test* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Pixel Bhinneka* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Kelayakan Media *Pixel Bhinneka*

Penilaian kelayakan media *Pixel Bhinneka* dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian media sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses penilaian melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian oleh ahli media difokuskan pada aspek tampilan, desain, simbol, daya tarik visual, serta kemudahan penggunaan media. Sementara itu, ahli materi menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep yang disajikan, dan keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran. Penilaian dari ahli bahasa diarahkan pada penggunaan bahasa, kejelasan penyampaian informasi, serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Adapun ahli pengguna memberikan penilaian terhadap penerapan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil keseluruhan penilaian kelayakan media *Pixel Bhinneka* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media *Pixel Bhinneka*

No.	Nama	Jenis Validasi	Persentase	Kategori
1	Ade Mahniar, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media	95%	Sangat Layak
2	Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi	88,8%	Sangat Layak
3	Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd.	Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
Nilai rata-rata			91,2%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media *Pixel Bhinneka* memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,2% dengan kategori sangat layak. Persentase tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 88,8%, dan ahli bahasa sebesar 90%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tingginya persentase yang diperoleh mengindikasikan bahwa media *Pixel Bhinneka* telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Hasil validasi ini juga menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga layak untuk diimplementasikan pada tahap selanjutnya.

Kepraktisan Media *Pixel* Bhinneka

Setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak, media *Pixel* Bhinneka selanjutnya diuji dari aspek kepraktisan untuk mengetahui kemudahan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan oleh ahli pengguna, yaitu guru kelas V SDN 1 Bulango Selatan, melalui penilaian terhadap berbagai aspek yang berkaitan dengan penggunaan media. Aspek tersebut meliputi kemudahan pengoperasian media, tingkat kemandirian siswa dalam menggunakannya, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, dukungan media terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, daya tarik tampilan, kesesuaian gambar dan simbol, keterbacaan teks, serta kesesuaian isi media dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Hasil penilaian ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kemudahan dan keberterimaan media *Pixel* Bhinneka ketika diterapkan dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan oleh ahli pengguna disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kepraktisan Media Pixel Bhinneka

No.	Nama	Jenis Validasi	Persentase	Kategori
1	Isnawati N. Botutihe, S.Pd.	Ahli Pengguna	87,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5, hasil penilaian yang diberikan oleh ahli pengguna menunjukkan bahwa media *Pixel* Bhinneka memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dan dapat diterapkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian kepraktisan mencerminkan bahwa media *Pixel* Bhinneka telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, serta mendukung guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Pixel* Bhinneka dapat digunakan tanpa mengalami kendala yang berarti sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Keefektifan Media *Pixel* Bhinneka

Efektivitas media *Pixel* Bhinneka diketahui melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 1 Bulango Selatan. Kedua tes tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah dan tingkat kesulitan yang sama pada *pre-test* maupun *post-test*. Hasil perbandingan nilai yang diperoleh siswa pada kedua tes tersebut disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test

Jenis Tes	Rata-rata Nilai
Pre-test	43,85
Post-test	93,08

Tabel 6 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Pixel* Bhinneka dalam pembelajaran. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 43,85 menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia masih tergolong rendah. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Pixel* Bhinneka, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 93,08.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *Pixel* Bhinneka mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Gambaran peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Aspek	Nilai
Rata-rata Pre-test	43,85
Rata-rata Post-test	93,08
Selisih Peningkatan	49,23

Mengacu pada Tabel 7, diperoleh selisih peningkatan hasil belajar sebesar 49,23 yang menunjukkan adanya perkembangan setelah penggunaan media *Pixel* Bhinneka dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang mendorong interaksi, kerja sama, dan pemahaman konsep (Arzfi et al., 2025). Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran memberikan kesempatan bagi mereka untuk membangun pengetahuan secara mandiri, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berpengaruh positif terhadap pemahaman serta penguasaan siswa pada mata pelajaran PKn (Nurainun et al., 2025). Media yang mampu memvisualisasikan konsep secara menarik terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar mereka.

Penggunaan media *Pixel* Bhinneka dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif berbasis budaya mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman mengenai nilai-nilai kebudayaan dan keberagaman, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Bustomi et al., 2025). Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media tersebut. Selain itu, penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Cuga et al., 2023).

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif serta pemahaman siswa dalam pembelajaran (Ismail, 2025). Hal ini sejalan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu media *Pixel* Bhinneka yang mengintegrasikan unsur permainan, visual, dan aktivitas kolaboratif mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif sehingga berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

Melalui pendekatan penelitian dan pengembangan *Research and Development*, peneliti berhasil menghasilkan media pembelajaran berupa media *Pixel* Bhinneka yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada

materi keberagaman suku bangsa dan budaya bagi siswa kelas V sekolah dasar. Media *Pixel Bhinneka* dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis digital. Media ini memanfaatkan *Flipbook* sebagai komponen utama untuk mendukung aktivitas belajar siswa secara interaktif dan menyenangkan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif dan menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Cuga et al., 2023).

Materi yang dikembangkan dalam media *Pixel Bhinneka* berfokus pada pemahaman konsep keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana serta dilengkapi dengan contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga memudahkan siswa memahami keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia secara lebih bermakna (Hidayah & Iskandar, 2025). Pengembangan media *Pixel Bhinneka* tidak lepas dari dukungan kajian ilmiah dan hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, partisipasi aktif siswa, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran secara efektif (López-Fernández et al., 2023). Oleh karena itu, kajian terhadap penelitian pendahuluan menjadi landasan konseptual bagi peneliti dalam merancang media *Pixel Bhinneka* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Media *Pixel Bhinneka* dikembangkan sebagai satu kesatuan media pembelajaran yang terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu *Flipbook Pixel Bhinneka*, *World Quest*, buku panduan penggunaan, dan game online Gimkit. *Flipbook* berfungsi untuk mengenalkan beberapa suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Buku panduan disusun untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami langkah-langkah penggunaan media. *World Quest* berfungsi sebagai permainan edukatif yang membantu siswa belajar tentang suku bangsa dan budaya melalui aktivitas kelompok. Gimkit digunakan untuk mengasah kembali pengetahuan siswa tentang keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia.

Keunggulan media *Pixel Bhinneka* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur permainan, visual, dan aktivitas belajar secara bersamaan. Pendekatan game-based learning terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Holly et al., 2024). Hal ini menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Sampanis, 2025). Selain itu, pada *Flipbook* ditambahkan QR *barcode* yang dapat diakses menggunakan perangkat digital. QR tersebut terhubung dengan materi yang berisi penjelasan singkat tentang keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Integrasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif melalui kombinasi media visual dan aktivitas permainan, sehingga memperkuat pemahaman siswa. Dari segi desain, media *Pixel Bhinneka* menggunakan warna-warna cerah yang berfungsi sebagai penanda kategori aktivitas. Hal ini membantu siswa mengenali jenis tugas serta memahami alur permainan secara sistematis.

Proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini memberikan langkah-langkah sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya masih didominasi metode verbal dan media cetak sehingga siswa kurang

aktif. Oleh karena itu, media *Pixel Bhinneka* dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperluas cakupan pemahaman materi.

Tahap implementasi, media *Pixel Bhinneka* digunakan secara langsung dalam pembelajaran dan menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif melalui kegiatan bermain, berdiskusi, serta berinteraksi dengan media. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Pixel Bhinneka* memperoleh penilaian sangat baik dari validator dan dinyatakan layak serta praktis digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Pixel Bhinneka* sehingga media tersebut efektif digunakan pada kelas V sekolah dasar. Peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan nilai, tetapi juga mengindikasikan adanya kontribusi penggunaan media *Pixel Bhinneka* terhadap pemahaman siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media *Pixel Bhinneka* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN 1 Bulango Selatan dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan. Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media *Pixel Bhinneka* memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 91,2% dengan kategori sangat layak. Apabila penilaian ahli pengguna sebesar 87,5% ikut diperhitungkan, maka rata-rata keseluruhan menjadi 90,3%. Hasil uji kepraktisan oleh guru sebagai ahli pengguna memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 43,85 pada *pre-test* menjadi 93,08 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 49,23 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Pixel Bhinneka* mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual, permainan, dan aktivitas interaktif dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran PKn yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif sedikit dan uji coba yang hanya dilakukan pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, menerapkan uji coba pada beberapa sekolah, serta mengembangkan cakupan materi budaya yang lebih luas agar efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Agustina, F. L., & Nugroho, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Pile of Cultural Blocks untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia kaya budaya kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1317–1327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>
- Alifia, H. N., Salma, D., Arifin, M. H., & Istianti, T. (2021). Internalisasi keberagaman budaya dengan pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(2), 100–111. <https://doi.org/10.22437/gentala.v6i2.15610>
- Arzfi, B. P., Montessori, M., & Rusdinal, R. (2025). Development of digital game based

- learning model teaching materials to improve learning outcomes in primary schools. *Educational Process: International Journal*, 15, Article e2025114. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.15.114>
- Ayuningtias, A. A. I., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran “Cultulearn” berbasis aplikasi pada materi keberagaman budaya di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9), 1839–1853.
- Bustomi, A. A., Khosiah, N., & Fathurrohman, A. (2025). Developing Pancasila learning strategies through culture-based interactive media in elementary schools. *Assyfa Learning Journal*, 3(1), 43–56. <https://doi.org/10.61650/alj.v3i1.622>
- 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. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(2), 294–304. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i2.17925>
- Dewi, D. A., Rustini, T., Komariah, K., Buldani, A. A., Somantri, D., & Adriansyah, M. I. (2025). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(3), 1252–1265. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i3.8678>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hidayah, R., & Iskandar, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) berbasis model kooperatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1101–1111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10536>
- Holly, M., Habich, L., & Pirker, J. (2024). GameDevDojo: An educational game for teaching game development concepts. In *Proceedings of the 19th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1–9). *Association for Computing Machinery*. <https://doi.org/10.1145/3649921.3649992>
- Ilahi, N. A. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran Etno Map dalam materi keberagaman budaya kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2).
- Ismail, R. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 6(2), 170–176. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v6i2.4687>
- Jusniani, N., Nopianti, H., Arreski, D. F., & Kewajiban, T. H. (2025). Peningkatan kompetensi guru Sekolah Dasar Islam Kreatif Kabupaten Cianjur melalui pelatihan numerasi berbasis kearifan lokal Cianjur dalam mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal IPMAS*, 5(2), 77–86. <https://doi.org/10.54065/ipmas.5.2.2025.615>
- Kristi, M. D., Wicaksono, A., & Ciciria, D. (2024). Pengembangan media peta keragaman budaya Indonesia (PKBI) pada materi persebaran keragaman budaya Indonesia. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 5(2), 97–108. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v5i2.9586>
- López-Fernández, D., Gordillo, A., Pérez, J., & Tovar, E. (2023). Learning and motivational impact of game-based learning: Comparing face-to-face and online formats on

- computer science education. *IEEE Transactions on Education*, 66(4), 360–368.
<https://doi.org/10.1109/TE.2023.3241099>
- Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2024). Penguatan literasi numerasi UPT SPF SDN Sangir melalui Fun Math with Games Educative dan edukasi data rapor pendidikan. *Jurnal IPMAS*, 4(3), 342–354. <https://doi.org/10.54065/ipmas.4.3.2024.501>
- Nurainun, N., Riandhana, T. E., Aries, N. S., Monoarfa, F., Ismail, R. P., Halifah, N., & Efendi, E. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran (audio visual) terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pancasila Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Gorontalo. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1400–1405. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1021>
- Rahayu, S., & Azizah, S. R. N. (2025). Literasi digital sebagai pilar pendidikan karakter di era teknologi. *Jurnal Literasi Digital*, 5(3), 286–299. <https://doi.org/10.54065/jld.5.3.2025.841>
- Riskawati, R., Hasmi, N., Ansar, A., & Baharuddin, H. (2025). Pengenalan dan pelatihan sistem sensor dan buzzer berbasis Arduino sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal IPMAS*, 5(3), 185–194. <https://doi.org/10.54065/ipmas.5.3.2025.1062>
- Sampanis, N. (2025). Innovative tangible interactive games for enhancing artificial intelligence knowledge and literacy in elementary education: A pedagogical framework. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2506.00651>
- Sarlin, M. (2018). Analisis minat belajar siswa terhadap perubahan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 104 Kota Utara Kota Gorontalo. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 1(1), 58–66. <https://doi.org/10.30605/cjpe.1.1.2018.76>
- Sianturi, R., & Ndonga, Y. (2025). Implementasi pendidikan karakter menghargai keberagaman suku dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *MUDABBIR: Journal Research and Education Studies*, 5(1), 904–915. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.1053>
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R&D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sulistiawati, S., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi media pembelajaran interaktif terhadap multikulturalisme sosial budaya anak sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29(1), 24–31. <https://doi.org/10.24114/jpbbp.v29i1.40800>