

**PENGEMBANGAN MEDIA SUBUYA UNTUK MENINGKATKAN
PENGUATAN KARAKTER BERKEBHINEKAAN GLOBAL
SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Nur Inayah

Universitas Pendidikan Indonesia

nurinayah20@upi.edu

Nurdinah Hanifah

Universitas Pendidikan Indonesia

nurdinah.hanifah@upi.edu

Dety Amelia Karlina

Universitas Pendidikan Indonesia

dety@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh krisis identitas nasional yang dialami siswa akibat pengaruh globalisasi, yang menyebabkan melemahnya nilai-nilai budaya lokal. Kurangnya media pembelajaran pendidikan Pancasila yang menarik dan interaktif dalam upaya meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media SUBUYA untuk meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate). Data data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi ahli materi dan media, angket respon siswa, serta pretest dan posttest karakter berkebhinekaan global siswa. Analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Hipotesis dan Uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SUBUYA sangat layak digunakan dengan persentase rata-rata penilaian siswa pada uji coba skala kecil sebesar 95%, skala besar 90,58%, dan implementasi dalam pembelajaran 92,37%. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, sementara uji N-Gain menghasilkan nilai 0,7504 yang berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media SUBUYA terbukti efektif dalam meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa.

Kata Kunci: Karakter, Berkebhinekaan Global, Krisis Identitas Nasional

Abstract

This research is motivated by the national identity crisis experienced by students due to the influence of globalization, which has weakened local cultural values. The learning media for Pancasila education are less interesting and interactive in an effort to improve the strengthening of students' global diversity character. This study aims to develop SUBUYA media to improve the strengthening of global diversity character of 5th grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate). Data were collected through interviews, validation of material and media expert questionnaires, student response questionnaires, and pretests and posttests of students' global diversity character. Data analysis used Normality Test, Hypothesis Test and N-Gain Test. The results showed that SUBUYA media was very feasible to use with an average percentage of student assessments in small-scale trials of 95%, large-scale 90.58%, and implementation in learning 92.37%. The results of the hypothesis test showed a significance value of 0.000, while the N-Gain test produced a value of 0.7504 which is in the high category. Based on these results,

SUBUYA media has proven to be effective in increasing the strengthening of students' global diversity character.

Keywords: Character, Global Diversity, National Identity Crisis



© Author(s) 2025

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

PENDAHULUAN

Keberagaman Indonesia baik dari segi budaya, suku, agama, bahasa, dan adat istiadat dapat menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga persatuan dan keharmonisan bangsa. Salah satu tantangan yang menjadi sorotan terjadi saat ini adalah adanya krisis identitas nasional pada siswa. Menurut Zulfa & Najicha identitas nasional adalah karakteristik khas yang berfungsi sebagai pembeda atau penanda suatu bangsa.¹ Identitas ini sebagai dasar yang kuat untuk membangun dan menjaga keutuhan negara.² Identitas nasional sendiri merupakan jati diri bangsa yang terbentuk atas kesatuan tujuan dan cita-cita bersama yang membedakan dengan bangsa lain. Identitas bangsa sendiri mencakup nilai-nilai, tradisi, adat istiadat, bahasa, sejarah, dan budaya yang menjadi ciri khas suatu bangsa. Karakteristik unik yang dimiliki bangsa Indonesia meliputi nilai-nilai, tradisi, adat istiadat, bahasa, sejarah, dan budaya.

Seiring berkembangnya IPTEK, terjadi proses keterbukaan budaya-budaya luar yang dapat dilihat dengan mudah oleh seluruh penjuru dunia, dengan kata lain terjadi proses mendunia atau globalisasi. Globalisasi adalah suatu proses yang memungkinkan negara-negara dan masyarakat di seluruh dunia saling terhubung melalui pertukaran informasi, teknologi, dan budaya yang mudah diakses, sehingga berpotensi mengikis nilai-nilai budaya.³ Krisis identitas nasional yang terjadi pada siswa disebabkan oleh pengaruh arus globalisasi. Dalam era ini, siswa sebagai generasi muda semakin terpengaruh oleh budaya luar, sehingga budaya luar perlahan mulai terabaikan.⁴ Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta arus budaya global yang mudah diakses melalui berbagai platform media sosial, telah menyebabkan terjadinya pergeseran nilai dan orientasi hidup pada

¹ Aulia Zulfa and Fatma Ulfatun Najicha, "Urgensi Penguatan Identitas Nasional Dalam Menghadapi Society 5.0 Di Era Globalisasi," *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 3, no. 2 (August 23, 2022), <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v3i2.6267>.

² Hatta Utwun Billah et al., "Kesadaran Berpancasila Dalam Mempertahankan Identitas Nasional," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (May 8, 2023), <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1373>.

³ Zainudin Hasan et al., "Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Identitas Budaya Lokal Dan Pancasila," *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology* 1, no. 2 (July 1, 2024), <https://doi.org/10.57235/jalakotek.v1i2.2385>.

⁴ Daffa Salsabila et al., "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional," *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa* 2, no. 2 (May 24, 2023), <https://doi.org/10.58192/populer.v2i2.841>.

generasi muda. Kondisi ini menuntut perhatian serius dalam upaya memperkuat identitas nasional dan membentuk karakter bangsa yang dapat bertahan di tengah gempuran pengaruh budaya asing.

Krisis identitas yang dialami siswa bukan hanya sekedar kehilangan jati diri, tetapi juga berdampak perilaku negatif. Maghfirani & Romelah menjelaskan bahwa siswa yang mengalami krisis ini cenderung bersifat berlawanan dengan karakter bangsa Indonesia, seperti tidak religius, tidak disiplin, malas, rasis, kurang rasa ingin tahu, kurang cinta tanah air, tidak tanggung jawab dan sering berkonflik.⁵ Menurut Erikson krisis identitas terjadi ketika seseorang mulai menganalisis dirinya dan mempertimbangkan pandangan orang lain.⁶ Oleh karena itu, sangat penting untuk menekankan upaya mengatasi masalah ini di lingkungan pendidikan, salah satu solusinya adalah melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter tidak hanya sekedar menanamkan nilai-nilai moral dasar kepada siswa, tetapi juga membentuk sikap, perilaku, dan pola pikir yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Pendidikan karakter bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan hidup, seperti kemampuan untuk berinteraksi dengan sesama, bertanggung jawab terhadap pilihan diri sendiri, dan menjaga etika dalam aspek kehidupan. Pendidikan karakter juga membantu siswa mengenali dan menghargai perbedaan budaya di sekitar mereka, serta menjadi individu yang berintegritas. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi telah mewadahi pendidikan karakter di sekolah melalui pengamalan Profil Pelajar Pancasila yang merupakan tujuan dari kurikulum Merdeka. Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Profil ini mencakup enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.⁷

Salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter yang perlu ditekankan di era globalisasi saat ini adalah penguatan karakter berkebhinekaan global. Berkebhinekaan global adalah keadaan di mana seseorang mempertahankan budaya luhur dan identitas mereka, tentu juga mau untuk berinteraksi dengan budaya lain sehingga tumbuh rasa saling menghargai tanpa

⁵ Raudya Tuzzahra Maghfirani and Siti Romelah, "Implementasi Nilai Kebhinekaan Global Dalam Profil Pelajar Pancasila Untuk Menghadapi Krisis Identitas Nasional," *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1, no. 5 (July 20, 2023), <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.327>.

⁶ Seriyanti, "Upaya Mengatasi Krisis Identitas Nasional Generasi Z Setelah Pemberlakuan New Normal," *Formosa Journal of Multidisciplinary Research* 1, no. 4 (September 26, 2022), <https://doi.org/10.55927/fjmr.v1i4.1268>.

⁷ Jamaludin Jamaludin et al., "Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (July 21, 2022), <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2553>.

mengabaikan nilai-nilai budaya luhur bangsa.⁸ Karakter ini mencakup kemampuan untuk memahami, menghargai, dan bekerja sama dengan individu dari berbagai latar belakang budaya, agama, suku, dan ras yang berbeda. Hal ini sangat penting mengingat Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya, dan memiliki peran strategis dalam dunia internasional.

Pentingnya karakter berkebhinekaan global menurut Rohman adalah untuk mendorong pelajar Indonesia agar berjiwa nasionalis dan menjaga budaya luhur serta jati diri lokal mereka, sambil tetap terbuka terhadap ide-ide baru dan mampu berinteraksi dengan budaya lain di tingkat global.⁹ Dewi menambahkan bahwa karakter berkebhinekaan global dirancang untuk membentuk warga negara global yang berpengetahuan luas, humanis, toleran, dan bertanggung jawab.¹⁰ Karakter ini memberikan wawasan global yang solid sebagai modal sosial bagi siswa sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang unggul, partisipatif, dan kompetitif. Berdasarkan hal tersebut penguatan karakter berkebhinekaan global tidak hanya penting untuk keterlibatan sebagai warga negara global, tetapi juga berperan langsung dalam memperkuat identitas siswa. Dengan mengembangkan pemahaman dan penghargaan terhadap keragaman, siswa dapat memperkuat jati diri mereka sebagai individu yang memiliki identitas nasional yang kuat, namun tetap terbuka dan toleran terhadap perbedaan.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang seharusnya berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai kebhinekaan global dalam praktiknya membuat siswa merasa cepat bosan karena metode pengajaran yang monoton, media dan interaksi yang kurang menarik dalam proses belajar mengajar. Penelitian Wandini mengungkapkan bahwa rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini disebabkan oleh pembelajaran yang membosankan dan terlalu menekankan pada hafalan.¹¹ Temuan serupa disampaikan oleh Maryola yang menjelaskan bahwa rendahnya antusiasme siswa berkaitan dengan minimnya penggunaan media kreatif, serta pembelajaran yang

⁸ Irdayani Djasman Pakiding, Arnida, and Muh Akbar Amir, "Systematic Literature Review (SLR) : Implementasi Profil Pelajar Pancasila Melalui Penguatan Karakter Murid Smp Kota Makassar," *JURNAL ILMIAH PENA* 16, no. 01 (June 21, 2024), <https://ojs.unpatompo.ac.id/index.php/jip/article/view/302>.

⁹ Muhammad Fatkhur Rohman, Rizka Novi Irmaningrum, and Ahmad Ipmawan Kharisma, "Analisis Dimensi Berkebhinekaan Global Profil Pelajar Pancasila Terhadap Fenomena Bullying Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (July 9, 2024), <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.531>.

¹⁰ Agil Nanggala, Dinie Anggraeni Dewi, and Syifa Nailul Muna Aljamaliah, "Analisis Implementasi Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) Dalam Memperkuat Karakter Berkebhinekaan Global Peserta Didik Sekolah Dasar," *Abdi Pandawa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (June 10, 2024), <https://doi.org/10.33592/ap.v4i1.4130>.

¹¹ Rora Rizki Wandini et al., "Merubah Pandangan Siswa Yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (August 31, 2022), <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5557>.

berpusat pada hafalan dan buku teks saja.¹² Akibatnya, siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang relevan dan interaktif untuk memperkuat karakter kebhinekaan mereka.

Oleh sebab itu, inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi penting. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan teknologi digital, khususnya melalui media pembelajaran interaktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berperan penting dalam memicu motivasi siswa, menarik minat mereka terhadap materi yang disampaikan, serta mendorong pengembangan keterampilan belajar dan berinovasi.¹³ Hal ini sejalan dengan pendapat Faiz & Kurniawaty yang menekankan pentingnya keseimbangan antara pendidikan karakter dan kemajuan teknologi.¹⁴ Salah satu metode yang dinilai efektif adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang menggabungkan tiga tipe belajar anak yaitu audio, audio-visual, dan visual melalui penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, mengarahkan pandangan dan pikiran peneliti untuk meneliti bagaimana solusi untuk meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global. Oleh karena itu perlu diadakannya penelitian untuk membuktikan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global. Maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media SUBUYA untuk Meningkatkan Penguatan Karakter Kebhinekaan Global Siswa kelas 5 Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) merupakan proses yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau melengkapi produk yang telah ada yang dengan cara yang dapat dipertanggungjawabkan.¹⁵ Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009) dengan lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Berikut adalah gambar pengembangan menggunakan model ADDIE.

¹² Lala Maryola, Raras Retno, and Dahlia Novarianing Asri, “Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5, no. 0 (July 18, 2024), <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5508>.

¹³ Nadia Kustianingsari, “Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya,” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (August 24, 2015), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072>.

¹⁴ Aiman Faiz and Imas Kurniawaty, “Urgensi Pendidikan Nilai Di Era Globalisasi,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (March 11, 2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>.

¹⁵ Setya Yuwana, Titik Indarti, and Faizin, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran* (Malang: UMMPress, 2023).



Gambar 1. Alur Model ADDIE

Desain penelitian yang digunakan pre-eksperimental *One group pretest-posttest*.

$$O_1 \rightarrow x \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pretest*

O_2 = *Posttest*

X = Perlakuan

Langkah selanjutnya setelah proses pengembangan selesai adalah menguji media dapat meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa dengan memberikan lembar angket *pretest* yang berfungsi sebagai penilaian awal karakter siswa sebelum pemberian perlakuan media kemudian angket *posttest* untuk melihat karakter setelah pemberian media dalam pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan selama beberapa bulan di salah satu SD Negeri di kabupaten Sumedang Selatan, Jawa Barat dengan partisipan sebanyak 26 siswa kelas 5A. Teknik analisis data yang digunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif yakni Uji Normalitas, Uji Hipotesis, dan Uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan-tahapan pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

A. Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah pertama yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan di lapangan yang akan diatasi melalui suatu media. Wawancara dilakukan kepada wali kelas 5A di SD Negeri Sukaraja I dengan memperoleh temuan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah sudah mendukung proses pembelajaran seperti *infocus* dan *Tablet* serta berdasarkan pernyataan wali kelas bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki gawai dan diperbolehkan untuk dibawa ke sekolah. Selain itu, karakter siswa dalam menghargai akan beragamnya budaya dan berkomunikasi dengan teman antar budaya belum optimal serta media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan untuk mendukung penguatan karakter berkebhinekaan global kurang bervariasi. Menurut pemaparan wali kelas, media pembelajaran yang disenangi siswa terdapat aspek audio visual di dalamnya. Pernyataan tersebut diperkuat dalam penelitian Suryani media audio visual dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan

mudah, menyajikan informasi dengan jelas, dan mengatasi kendala terkait ruang, waktu, dan Indera.¹⁶ Oleh karena itu peneliti tertarik membuat media yang mengintegrasikan audio visual untuk meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

B. Tahap Design (Desain)

Analisis telah dilaksanakan, tahap berikutnya adalah desain yaitu dilakukannya perancangan media yang akan dikembangkan menjadi sebuah produk. Tahapan ini meliputi penyusunan materi, pembuatan *flowchart*, dan pembuatan *storyboard*. Dalam membuat desain, peneliti memanfaatkan beberapa aplikasi seperti canva, padlet, dan powtoon. Langkah pertama adalah proses menyusun materi, peneliti terlebih dahulu menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta tema yang relevan. Setelah materi selesai disusun lalu mengintegrasikannya dengan desain tampilan media.

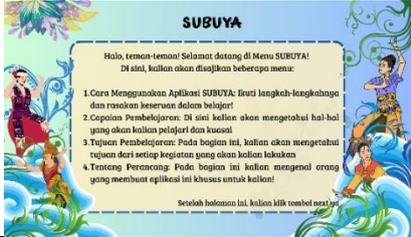
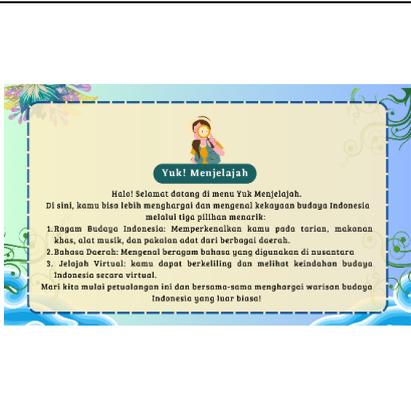
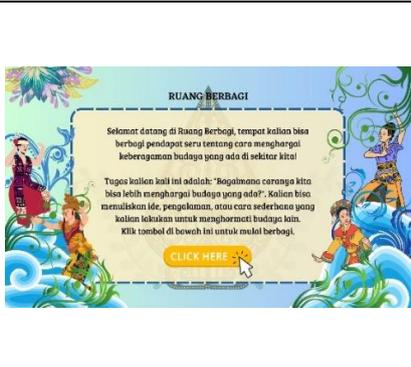
Tabel 1. Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian
Bhineka Tunggal Ika	Peserta didik menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Selanjutnya adalah proses pembuatan *flowchart*. *Flowchart* merupakan serangkaian tahapan yang digambarkan dalam bentuk diagram untuk memecahkan masalah.¹⁷ *Flowchart* berperan penting dalam memvisualisasikan langkah-langkah kerja yang akan dilakukan, mulai dari penyajian materi dan interaksi pengguna dengan media. Diagram ini bertujuan sebagai panduan alur kerja media, sehingga setiap fitur dan konten dapat tersusun dengan sistematis. Melalui *flowchart* pengembang lebih mudah memastikan semua komponen media sesuai dengan desain yang direncanakan. Di bawah ini adalah gambar *flowchart*

¹⁶ Ade Irma Suryani, Sesvina Gemini Putri, and Sry Apfani, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (April 30, 2023), <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.7880>.

¹⁷ Fariz Yudo Prasetyo, Sutarman, and Saucha Diwandari, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi* 5, no. 1 (January 10, 2024), <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.565>.

<p>3</p>	 <p style="text-align: center;">SUBUYA</p> <p>Halo, teman-teman! Selamat datang di Menu SUBUYA! Di sini, kalian akan disajikan beberapa menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cara Menggunakan Aplikasi SUBUYA: Iuri langkah-langkahnya dan rasakan keseruan dalam belajar! 2. Capaian Pembelajaran: Di sini kalian akan mengetahui hal-hal yang akan kalian pelajari dan kuasai! 3. Tujuan Pembelajaran: Pada bagian ini, kalian akan mengetahui tujuan dari setiap kegiatan yang akan kalian lakukan! 4. Tentang Perancang: Pada bagian ini kalian mengenal orang yang membuat aplikasi ini khusus untuk kalian! <p style="text-align: center;">Serlah halaman ini, kalian klik tombol next!</p>	<p style="text-align: center;">Menu SUBUYA</p> <p>Menu SUBUYA menyajikan bagaimana cara penggunaan media ini, Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan tentang perancang media.</p> <p>Terdapat <i>button</i>: Kembali, Selanjutnya, <i>Home</i> (Menu utama), Musik <i>on</i> atau <i>off</i></p>
<p>4</p>	 <p style="text-align: center;">BERKEBHINEKAAN GLOBAL</p> <p style="text-align: center;">Berkebhinekaan Global</p> <p>Halo, teman-teman! Selamat datang di Menu Berkebhinekaan Global! Di sini, kalian akan belajar tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Berkebhinekaan Global: Apa itu keberagaman? 2. Pentingnya Berkebhinekaan: Mengapa keberagaman itu penting? 3. Berkebhinekaan dalam Kehidupan Sehari-Hari: Apa yang dapat kita lakukan dalam menghargai keberagaman setiap hari? <p>Selain itu, ada Quotes dari Tokoh yang inspiratif dan cerita bergambar yang seru untuk membantu kalian memahami keberagaman dengan cara yang menyenangkan. Yuk kita belajar!</p>	<p style="text-align: center;">Menu Berkebhinekaan Global</p> <p>Menu Berkebhinekaan Global menyajikan sebuah cerita bergambar dan video yang menjelaskan pengertian, pentingnya, dan cara menerapkan berkebhinekaan global di kehidupan sehari-hari. Kemudian juga terdapat <i>quotes</i> atau kalimat motivasi dari tokoh terkenal.</p> <p>Terdapat <i>button</i>: Kembali, Selanjutnya, <i>Home</i> (Menu utama), Musik <i>on</i> dan <i>off</i></p>
<p>5</p>	 <p style="text-align: center;">Yuk! Menjelajah</p> <p>Halo! Selamat datang di menu Yuk Menjelajah. Di sini, kamu bisa lebih menghargai dan mengenal kekayaan budaya Indonesia melalui tiga pilihan menarik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ragam Budaya Indonesia: Memperkenalkan kamu pada tarian, makanan khas, alat musik, dan pakaian adat dari berbagai daerah. 2. Bahasa Daerah: Mengenal beragam bahasa yang digunakan di Nusantara 3. Jelajah Virtual: kamu dapat berkeliling dan melihat keindahan budaya Indonesia secara virtual. <p>Mari kita mulai petualangan ini dan bersama-sama menghargai warisan budaya Indonesia yang luar biasa!</p>	<p style="text-align: center;">Menu Yuk Menjelajah</p> <p>Pada menu yuk menjelajah, terdapat sub menu yaitu ragam budaya Indonesia untuk mengenalkan berbagai keberagaman budaya kepada siswa seperti tarian daerah, makanan khas, pakaian adat, dan alat musik, Bahasa Daerah, dan Jelajah virtual serta ruang diskusi bertujuan untuk memperluas wawasan pengguna dan memiliki rasa bangga terhadap budaya Indonesia.</p> <p>Terdapat <i>button</i>: Kembali, Selanjutnya, <i>Home</i> (Menu utama), Musik <i>on</i> dan <i>off</i></p>
<p>6</p>	 <p style="text-align: center;">MENU RAGAM BUDAYA</p>	<p style="text-align: center;">Menu Ragam Budaya</p> <p>Pada menu ini pengguna dapat memilih ikon belajar yang telah disajikan yang kemudian akan diarahkan ke halaman peta Indonesia untuk memilih provinsi yang ingin pengguna ketahui tujuannya untuk pengguna dapat mempelajari budaya yang spesifik dari setiap provinsi yang dipilih dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif.</p> <p>Terdapat <i>button</i>: Kembali, <i>Home</i> (Menu utama), Musik <i>on</i> dan <i>off</i></p>
<p>7</p>	 <p style="text-align: center;">RUANG BERBAGI</p> <p>Selamat datang di Ruang Berbagi, tempat kalian bisa berbagi pendapat seru tentang cara menghargai keberagaman budaya yang ada di sekitar kita!</p> <p>Tugas kalian kali ini adalah: "Bagaimana caranya kita bisa lebih menghargai budaya yang ada?". Kalian bisa menuliskan ide, pengalaman, atau cara sederhana yang kalian lakukan untuk menghormati budaya kita.</p> <p>Klik tombol di bawah ini untuk mulai berbagi.</p> <p style="text-align: center;">CLICK HERE</p>	<p style="text-align: center;">Ruang Berbagi</p> <p>Pada ruang berbagi ini merupakan wadah interaktif untuk pengguna mengungkapkan pendapatnya bagaimana cara menghargai budaya yang beragam tentunya setelah mengenal berbagai budaya pada ikon ragam budaya, jelajah virtual, dan bahasa daerah bertujuan agar pengguna terkhususnya siswa dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman terhadap pentingnya saling menghargai terhadap budaya yang berbeda.</p>

		Terdapat <i>button</i> : Kembali, Home (Menu utama), Musik on dan off
8		<p>Peta Indonesia</p> <p>Ketika pengguna menekan ikon belajar pada menu Ragam Budaya baik itu makanan daerah, pakaian adat, tarian, dan alat music maka akan muncul peta indonesia</p> <p>Terdapat <i>button</i>: Kembali, Home (Menu utama), Musik on dan off</p>
9		<p>Menu Diskusi Budaya</p> <p>Pada menu ini pengguna akan disajikan sebuah cerita tentang pertemuan siswa dari berbagai daerah, kemudian setelah membaca cerita tersebut pengguna menjawab beberapa pertanyaan yang harus dilakukan sebagai bentuk refleksi dan bertanggungjawab terhadap pengalaman kebhinekaan.</p> <p>Terdapat <i>button</i>: Kembali, Selanjutnya, Home (Menu utama), Musik on dan off</p>
10		<p>Menu Interaksi Antar Teman</p> <p>Pada menu ini disajikan 3 sub menu yaitu cerita interaksi budaya dan kunci persatuan serta semua berteman. Sub menu cerita interaksi budaya yakni cerita bergambar anak-anak dari daerah yang berbeda-beda, dan sub menu kunci persatuan diberikan sebuah video pembelajaran sebagai bentuk komunikasi dan interaksi antar budaya. Sedangkan semua berteman menyajikan video yang berkaitan dengan berkeadilan sosial menyayangi teman.</p>
11		<p>Menu Mari Bermain</p> <p>Pada menu ini disajikan permainan yaitu kuis Nusantara berupa pilihan ganda. Pada permainan ini terdapat skor perolehan pengguna saat bermain.</p>

C. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini setelah desain media telah dibuat, desain tersebut diubah menjadi bentuk sebuah aplikasi interaktif bernama SUBUYA yang berbasis android. Proses pengembangan ini menggunakan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator*. Aplikasi *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi yang setiap orang dapat dengan mudah menggunakannya tanpa perlu memiliki keahlian pemrograman. *Smart Apps Creator* menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan aplikasi interaktif, seperti teks, gambar, video, dan kuis, yang dapat diintegrasikan sesuai dengan keinginan pengembang. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menentukan hasil akhir aplikasi dapat dijalankan di berbagai perangkat, baik berbasis android ataupun IOS. Media

yang telah selesai dikembangkan perlu melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi merupakan tahap yang penting untuk memastikan bahwa media yang dibuat layak dan berkualitas sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validasi ini penting dalam memastikan bahwa media yang dibuat dapat mendukung tujuan pembelajaran dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut adalah hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Pernyataan Penilaian	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Total Skor
Kelayakan Materi			
Materi memenuhi kebutuhan siswa	4	4	8
Penyajian materi sesuai dengan capaian pembelajaran	4	4	8
Isi Materi			
Penyajian materi dilakukan secara sistematis	4	4	8
Materi disajikan dengan menarik	4	4	8
Materi membantu siswa memahami konsep kebhinekaan global	4	4	8
Materi memberikan dorongan kepada siswa untuk menghargai kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari	4	4	8
Kelayakan Bahasa			
Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa	4	4	8
Penggunaan tata bahasa dan ejaan yang tepat	4	4	8
Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan siswa	4	4	8
Kalimat yang disajikan tidak berbelit-belit	4	4	8
Total Perolehan Skor			80
Skor Maksimal			80
Hasil (%)			100%
Sangat Layak dan dapat digunakan			

Validasi dilakukan oleh 2 ahli materi yang ahli dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan bahwa materi sangat layak dan dapat digunakan dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 100%.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Pernyataan Penilaian	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Jumlah
Kelayakan tampilan			
Jenis huruf (font) yang digunakan jelas dan mudah dibaca	3	4	7
Ukuran font memudahkan untuk membaca	4	4	8
Komposisi warna dan teks sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	8
Gambar yang disajikan menarik perhatian siswa	4	3	7
Desain media sesuai dengan tingkat pemahaman dan karakteristik siswa	4	4	8
Kesesuaian materi			
Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi kebhinekaan global	4	4	8
Gambar yang ditampilkan memudahkan siswa dalam memahami materi	4	4	8
Kemanfaatan Media			
Media mudah diakses oleh siswa	4	3	7
Media memberikan pemahaman tentang keberagaman budaya dan nilai-nilai kebhinekaan	4	4	8
Media mendorong siswa untuk berinteraksi dengan budaya lain	4	4	8
Media mendorong siswa memanfaatkan pengalamannya kebhinekaannya	4	4	8
Media mendorong siswa memiliki pemahaman dan tindakan berkeadilan sosial	4	4	8
Total Perolehan Skor			93
Skor Maksimal			96
Hasil (%)			96,87%
Sangat Layak dan dapat digunakan			

Validasi media juga dilakukan oleh dua ahli media untuk memperkuat kelayakan dan kualitas media. Hasil perolehan persentase rata-rata kedua ahli media sebesar 96,87%, yang masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan, dengan catatan setelah dilakukan revisi oleh ahli media 2, yakni penambahan suara bahasa daerah yang dipraktikan pada halaman menu bahasa daerah. Setelah revisi selesai, peneliti melaksanakan uji coba media baik dalam skala besar maupun kecil untuk menilai kelayakan dari perspektif pengguna.

D. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media SUBUYA diterapkan dalam pembelajaran kelas 5A di SD Negeri Sukaraja I. pembelajaran diawali dengan pemberian lembar *pretest* karakter berkebhinekaan

global kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana karakter berkebhinekaan global siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media SUBUYA. Kemudian dilanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media SUBUYA dan diakhiri dengan pemberian lembar *posttest* sebagai penilaian akhir dalam melihat bagaimana penguatan karakter berkebhinekaan global siswa setelah belajar menggunakan media SUBUYA. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* karakter berkebhinekaan global siswa kelas 5A.

Tabel 5. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Nama Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
RS 1	53	67
RS 2	36	64
RS 3	35	73
RS 4	49	67
RS 5	46	68
RS 6	54	70
RS 7	59	73
RS 8	53	69
RS 9	59	72
RS 10	53	70
RS 11	64	71
RS 12	66	75
RS 13	50	66
RS 14	49	68
RS 15	58	67
RS 16	61	72
RS 17	57	72
RS 18	55	73
RS 19	52	73
RS 20	49	68
RS 21	55	68
RS 22	55	70
RS 23	46	69
RS 24	50	63
RS 25	49	63
RS 26	52	72

Hasil *pretest* dan *posttest* karakter berkebhinekaan global dianalisis melalui proses uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan *Shapiro wilk*, karena jumlah subjek penelitian

kurang dari 50 orang. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi dengan normal atau tidak.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> karakter berkebhinekaan global	.946	26	.190
<i>Posttest</i> karakter berkebhinekaan global	.952	26	.261

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, nilai signifikansi untuk *pretest* dan *posttest* menunjukkan $> 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired t-test*. Berikut adalah hasil uji *paired t-test*

Tabel 7. Hasil Uji *Paired T-Test*

		Paired Differences				<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-16.84615	6.34786	1.24492	-19.41011	-14.28220	-13.532	25	.000

Hasil uji hipotesis diatas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berarti $< 0,05$. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkatan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa, dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji *N-Gain*.

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics

	<i>N</i>	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	26	.52	1.00	.7504	.12643
Valid N (listwise)	26				

Nilai *N-Gain* pada hasil diatas memperlihatkan bahwa rata-rata peningkatan karakter berkebhinekaan global siswa adalah 0,7504 yang termasuk pada kategori tinggi. Berdasarkan hal tersebut media SUBUYA dikatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa kelas 5 Sekolah Dasar dan berada dalam kategori tinggi.

E. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada Tahap ini, evaluasi digunakan sebagai penentuan kelayakan media yang dilihat berdasarkan angket respon siswa yang diberikan selama uji coba media, baik dalam skala kecil maupun skala besar, serta saat media diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini juga digunakan untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama penggunaan media dan menjadi masukan untuk perbaikan peningkatan kualitas media.

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa saat uji coba media dalam skala kecil, diperoleh persentase rata-rata sebesar 95% yang berarti termasuk kedalam kategori sangat layak. Namun, terdapat kendala dalam pelaksanaan ini, yaitu beberapa tombol interaksi tidak berfungsi dengan baik. Setelah dilakukan perbaikan, media diuji coba kembali dalam skala besar. Pada uji coba ini, hasil penilaian respon siswa terhadap media dengan persentase rata-rata sebesar 90,58% yang masih dalam kategori sangat layak meskipun terdapat penurunan dari hasil sebelumnya. Penurunan ini terjadi karena faktor jumlah siswa yang lebih banyak dari sebelumnya, masalah jaringan dalam mengunduh aplikasi pada perangkat *handphone* siswa serta keterbatasan memori.

Terakhir, penilaian respon siswa terhadap media saat proses pembelajaran mendapatkan perolehan persentase rata-rata sebesar 92,37% yang juga masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut media SUBUYA sangat layak digunakan dalam mendukung penguatan peningkatan karakter berkebhinekaan global.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media SUBUYA terbukti sangat layak dan efektif dalam meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian respon siswa terhadap media dengan persentase rata-rata 95% dengan kategori sangat layak pada saat uji coba media skala kecil, dan 90,58% pada saat uji coba media skala besar. Selain itu, hasil analisis *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi 0.000 yang mengartikan terdapat peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global setelah menggunakan media SUBUYA. Rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,7504 yang menunjukkan bahwa peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media SUBUYA dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung penguatan karakter berkebhinekaan global siswa secara efektif dan interaktif.

SARAN

Pengembangan ini masih memerlukan berbagai penyempurnaan agar dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran. Beberapa saran diberikan untuk meningkatkan kualitas media ini adalah media SUBUYA bisa dijadikan sebagai salah satu media dalam mengajarkan Pendidikan

Pancasila dengan cara yang lebih interaktif dengan selalu mengawasi ketika penggunaan media selama kegiatan berlangsung. Bagi pengembang berikutnya, disarankan membuat media lebih kreatif, mudah diakses, dan ramah pengguna. Jika dalam bentuk serupa yaitu aplikasi perlu memerhatikan kapasitas penyimpanan agar tidak memberatkan perangkat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Daffa Salsabila, Fasha Fatimah, Intan Nuraeni, Lussy Sri A, and Naufal Rifat Ra. "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional." *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa* 2, no. 2 (May 24, 2023). <https://doi.org/10.58192/populer.v2i2.841>.
- Faiz, Aiman, and Imas Kurniawaty. "Urgensi Pendidikan Nilai Di Era Globalisasi." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (March 11, 2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>.
- Hasan, Zainudin, Rachmat Fadhill Pradhana, Agel Pratama Andika, and Muhammad Ronald Dzaky Al Jabbar. "Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Identitas Budaya Lokal Dan Pancasila." *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology* 1, no. 2 (July 1, 2024). <https://doi.org/10.57235/jalakotek.v1i2.2385>.
- Hatta Utwun Billah, Maharani Ariya Yunita, Muhammad Ananda Pratama, and Maulia Depriya Kembara. "Kesadaran Berpancasila Dalam Mempertahankan Identitas Nasional." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (May 8, 2023). <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1373>.
- Jamaludin, Jamaludin, Shofia Nurun Alanur S. Alanur S, Sunarto Amus, and Hasdin Hasdin. "Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (July 21, 2022). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2553>.
- Kustianingsari, Nadia. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (August 24, 2015). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072>.
- Maghfirani, Raudya Tuzzahra, and Siti Romelah. "Implementasi Nilai Kebhinekaan Global Dalam Profil Pelajar Pancasila Untuk Menghadapi Krisis Identitas Nasional." *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1, no. 5 (July 20, 2023). <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.327>.
- Maryola, Lala, Raras Retno, and Dahlia Novarianing Asri. "Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5, no. 0 (July 18, 2024). <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5508>.
- Nanggala, Agil, Dinie Anggraeni Dewi, and Syifa Nailul Muna Aljamaliah. "Analisis Implementasi Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) Dalam Memperkuat Karakter Berkebhinekaan Global Peserta Didik Sekolah Dasar." *Abdi Pandawa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (June 10, 2024). <https://doi.org/10.33592/ap.v4i1.4130>.
- Pakiding, Irdayani Djasman, Arnida, and Muh Akbar Amir. "Systematic Literature Review (Slr) : Implementasi Profil Pelajar Pancasila Melalui Penguatan Karakter Murid Smp Kota Makassar." *JURNAL ILMIAH PENA* 16, no. 01 (June 21, 2024). <https://ojs.unpatompo.ac.id/index.php/jip/article/view/302>.

- Prasetyo, Fariz Yudo, Sutarman, and Saucha Diwandari. "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android." *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi* 5, no. 1 (January 10, 2024). <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.565>.
- Rohman, Muhammad Fatkhur, Rizka Novi Irmaningrum, and Ahmad Ipmawan Kharisma. "Analisis Dimensi Berkebhinekaan Global Profil Pelajar Pancasila Terhadap Fenomena Bullying Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (July 9, 2024). <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.531>.
- Seriyanti. "Upaya Mengatasi Krisis Identitas Nasional Generasi Z Setelah Pemberlakuan New Normal." *Formosa Journal of Multidisciplinary Research* 1, no. 4 (September 26, 2022). <https://doi.org/10.55927/fjmr.v1i4.1268>.
- Shalikhah, Norma Dewi. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran." *Warta LPM* 20, no. 1 (June 13, 2017). <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.
- Suryani, Ade Irma, Sesvina Gemini Putri, and Sry Apfani. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (April 30, 2023). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.7880>.
- Wandini, Rora Rizki, Dedek Alwina Sipahutar, Indi Rahmawati, Rahmi Diah, and Sulistia Harpani. "Merubah Pandangan Siswa Yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (August 31, 2022). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5557>.
- Yuwana, Setya, Titik Indarti, and Faizin. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang: UMMPress, 2023.
- Zulfa, Aulia, and Fatma Ulfatun Najicha. "Urgensi Penguatan Identitas Nasional Dalam Menghadapi Society 5.0 Di Era Globalisasi." *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 3, no. 2 (August 23, 2022). <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v3i2.6267>.