

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUMBU (LUDO MENGENAL BUDAYA) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NEGERI 7 WONOGIRI

Anicce Wati¹, Widia Darma², Tri Suyatno³

^{1,2,3}PGSD, Sekolah Tinggi Agamaa Buddha Negeri (STABN) Raden Wijaya
aniccewati5656@gmail.com¹, widiadarma91@radenwijaya.ac.id²
Trisuyatno@radenwijaya.ac.id³

ABSTRACT

Learning about cultural diversity in elementary schools plays an important role in shaping students' understanding of national identity. However, in reality, students' understanding of Indonesia's cultural diversity is still not optimal. This is caused by the use of learning media that is not yet varied and has not been able to actively engage students, resulting in low student interest in participating in the learning process. This study aims to determine the feasibility and effectiveness of the LUMBU (Ludo Mengenal Budaya) learning media on the topic of Indonesian cultural diversity for fifth-grade elementary school students. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The results of this study indicate that the developed LUMBU (Ludo Mengenal Budaya) learning media is categorized as highly feasible and effective. The average validation results from media experts and language experts reached 90%, which falls into the "very feasible" category. Student responses showed a percentage of 93% in the small-scale trial and 90% in the large-scale trial, while teacher responses reached 100% in both stages, all of which are categorized as very feasible. The effectiveness of the media was measured through pretest and posttest results, where the small-scale trial showed a result of 90%, and the large-scale trial showed a result of 78%, both categorized as effective.

Keywords: Learning Media, Cultural Diversity, Effectiveness

ABSTRAK

Pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap identitas nasional. Namun pada kenyataannya pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia masih belum optimal, yang disebabkan penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi serta belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran LUMBU (Ludo Mengenal Budaya) pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media LUMBU (Ludo Mengenal Budaya) yang sudah dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif. Hasil rata-rata validasi ahli media dan ahli bahasa yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik menunjukkan presentase 93% pada skala kecil dan 90% pada skala besar, serta respon guru menunjukkan presentase 100% pada kedua tahap yang termasuk kategori sangat layak. Efektivitas media dikatakan efektif dengan dilakukannya *pretest* dan *posttest*, uji coba skala kecil menunjukkan hasil 90%. Dan uji coba skala besar menunjukkan hasil 78% yang termasuk kategori efektif.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Keberagaman Budaya, efektivitas

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Tujuan pembelajaran di sekolah dasar adalah membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, serta menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya (Luthfiah et al., 2025). Implementasi nilai-nilai budaya dapat diwujudkan melalui kegiatan pengenalan keberagaman budaya Indonesia yang terintegrasi dalam pembelajaran.

Dalam kurikulum merdeka untuk tingkat sekolah dasar, materi tentang keberagaman budaya Indonesia di muat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran tentang keberagaman budaya Indonesia memiliki urgensi tinggi karena tidak hanya sebagai sarana penanaman nilai-nilai budaya, tetapi juga sebagai upaya memperkuat kesadaran peserta didik terhadap realitas Indonesia sebagai negara multikultural yang kaya akan warisan budaya. Indonesia merupakan negara

kepulauan yang memiliki keberagaman budaya yang sangat luas, meliputi rumah adat, pakaian adat, makanan khas, tarian daerah, alat musik tradisional, serta keberagaman suku dan bahasa. Keanekaragaman tersebut merupakan warisan budaya bangsa yang menjadi fondasi identitas nasional serta memperkuat persatuan dalam semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*.

Pemahaman terhadap keberagaman budaya tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan kekayaan budaya Indonesia tetapi juga untuk membentuk kesadaran peserta didik bahwa perbedaan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui pembelajaran di sekolah peserta didik di harapkan mampu memahami serta menghargai keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa.

Namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran tentang keberagaman budaya telah diberikan di sekolah dasar, pemahaman peserta didik terhadap keberagamann budaya Indonesia masih belum optimal (Iswari et al., 2021). Anak-anak usia sekolah

dasar saat ini dihadapkan pada arus globalisasi yang kuat sehingga cenderung lebih akrab dengan budaya asing dibandingkan dengan budaya lokal. Kondisi tersebut diberitakan oleh Radio Republik Indonesia RRI), 2025) yang mengungkapkan bahwa anak-anak saat ini lebih mengenal budaya asing daripada budaya Indonesia, sehingga berpotensi menimbulkan krisis identitas sejak usia dini. Fenomena ini menunjukkan pentingnya penguatan pembelajaran budaya di sekolah dasar agar peserta didik memiliki pemahaman dan kecintaan terhadap budaya bangsa sebagai bagian dari identitas nasional.

Pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya yang belum optimal dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi , peserta didik kesulitan memahami materi karena kurangnya pengalaman langsung dalam mengenal keberagaman budaya serta guru yang masih terpaku pada metode konvensional yang menakankan hafalan (Mutiara et al., 2025). Pembelajaran yang cenderung berorientasi pada hafalan membuat peserta didik kesulitan memahami secara mendalam dan hal ini

menimbulkan rasa takut bagi sebagian peserta didik (Karuniawati et al., 2024). Pembelajaran keberagaman budaya perlu dibuat lebih menarik dan inovatif agar peserta didik lebih mudah memahami keberagaman budaya Indonesia.

Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru kelas V di SD Negeri 7 Wonogiri. Dari hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik terlihat mengalami penurunan fokus belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan, karena dalam penyampaian materi masih cenderung masih berpusat pada guru, meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran seperti video yang bersumber dari aplikasi Youtube, LKPD dan Power Point untuk mendukung proses pembelajaran, penggunaan media tersebut belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung aktif, menyukai aktivitas bermain, serta membutuhkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, interaksi peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas dan lebih banyak

berperan sebagai penerima informasi. Kondisi ini berdampak pada motivasi belajar peserta didik belum optimal dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan data nilai ulangan harian materi keberagaman budaya Indonesia yang menunjukkan bahwa hanya 40% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata nilai 82 sedangkan 60% lainnya belum mencapai KKTP dengan rata-rata nilai 62.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan variasi media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya Indonesia yang terintegrasi dengan kegiatan bermain agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan masalah tersebut peneliti menawarkan alternatif inovatif dan praktis dalam penerapan media pembelajaran. Salah satu solusi yang peneliti maksud adalah pengembangan media pembelajaran LUMBU (Ludo Mengenal Budaya).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development). Merupakan pedekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan teori Robert Maribe Branch yang mengembangkan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Metode dan model ini dipilih peneliti dengan tujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran LUMBU (Ludo Mengenal Budaya).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 7 Wonogiri. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dengan subjek penelitian 10 peserta didik kelas VB dan uji coba skala besar dengan subjek penelitian 30 peserta didik kelas VA. Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas media LUMBU, berdasarkan respon tersebut. Data hasil uji coba diuji menggunakan uji *N Gain*.

$$\text{Rumus } N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Tabel 1. Kriteria Skor *N Gain*

Presentase (%)	Keterangan
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Hake, 1999)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu: analisis uji kelayakan, data dari hasil validasi ahli media dan ahli bahasa. Analisis data kelayakan menggunakan skala likert dengan interval 1 – 5 dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Skala penilaian Ahli media dan Ahli Bahasa

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Hidayat, 2021)

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase penilaian (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Data yang telah dianalisis dalam bentuk presentase kemudian disesuaikan berdasarkan kriteria kelayakan media sebagaimana tercantum pada tabel.

Tabel. 3 Kriteria Kelayakan Media

Presentase (%)	Kriteria
80 – 100 %	Sangat Layak
60 – 79 %	Layak
40 – 59 %	Cukup Layak
0 – 39 %	Kurang Layak

Sumber: (Riduwan, 2015)

Media yang dikembangkan dinyatakan “Layak” apabila hasil validasi dari ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik berada pada rentang presentase 60-79%, serta dikategorikan “Sangat Layak” apabila mencapai presentase 80-100%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu Media Pembelajaran LUMBU (Ludo Mengenal Budaya) materi Keberagaman Budaya Indonesia

kelas V SD Negeri 7 Wonogiri. Proses pengembangan dalam penelitian ini dapat diuraikan berdasarkan tahap pengembangan model ADDIE yang terdiri: 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation).

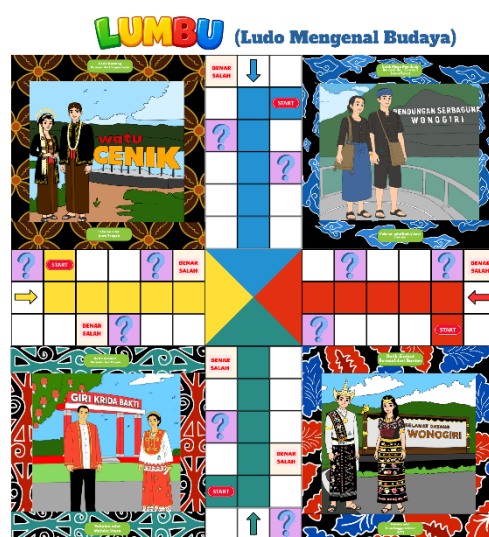
Tahap pertama adalah analisis (analysis). Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 7 Wonogiri. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila telah memanfaatkan media pembelajaran berupa video yang bersumber dari aplikasi Youtube, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta power point. Namun, penggunaan media tersebut belum sepenuhnya selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung aktif, menyukai aktivitas bermain, dan membutuhkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi pembelajaran masih bersifat satu arah. Sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2023), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan

perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis belajar sambil bermain.

Tahap kedua adalah Desain (Design). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Langkah pertama adalah merancang desain media dengan konsep yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, meliputi pembuatan papan permainan serta berbagai komponen pendukungnya. Menentukan konsep karakter yang akan ditampilkan sebagai ikon media dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal dari lokasi penelitian agar lebih kontekstual. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun aturan permainan, soal, materi, serta jawaban. Langkah selanjutnya adalah penyusunan instrumen penilaian produk untuk ahli media dan ahli bahasa serta guru dan peserta didik sebagai sasaran implementasi produk.

Tahap ketiga adalah Pengembangan (Development). Tahap ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran

LUMBU (Ludo Mengenal Budaya), dengan materi inti mengenal keberagaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Papan serta komponen media LUMBU dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva serta gambar karakter dalam media LUMBU di buat menggunakan aplikasi ibis paint X. Pada tahap ini, dilakukan juga pengujian oleh ahli media dan ahli bahasa untuk mendapatkan saran dan masukan yang mendukung penyempurnaan media.



Gambar 1. Papan LUMBU



Gambar 2. Buku Panduan



Gambar 3. Kartu Pertanyaan



Gambar 4. Kartu Benar-Salah



Gambar 5. Bintang



Gambar 6. Pion



Gambar 7. Dadu



Gambar 8. Box Lumbu

1. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor
Kualitas Tampilan	9
Keterbacaan	4
Mudah digunakan	3
Deskripsi Media	3
Petunjuk Penggunaan	3
Bantuan Belajar	4
Dampak bagi peserta didik	3
Dampak bagi guru	3
Jumlah	32
Jumlah Skor Maksimal	40
Presentase Skor	80%

2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Skor
Kaidah Bahasa	4
Ketepatan Ejaan	4
Kejelasan Kalimat	4
Kesesuaian Tingkat Perkembangan	4
Ketepatan Istilah	4
Konsistensi Istilah	4
Kejelasan Makna	4
Bahasa Komunikatif	4
Kejelasan Petunjuk	4
Keterbacaan Teks	4
Jumlah	40
Jumlah Skor Maksimal	40
Presentase Skor	100%

Setelah mendapatkan hasil dari 2 validator kemudian dihitung rata-rata. Berikut adalah rata-rata dari validator.

Tabel 7. Hasil Rata-Rata

Ahli Media	Ahli Materi	Rata-Rata
80%	100%	90%

Berdasarkan hasil rata-rata pada tabel 6, rata-rata dari ahli media dan ahli bahasa memperoleh 90%. Dilihat dari kriteria kelayakan pada tabel 3 tingkat kelayakan media LUMBU berada pada 80-100% dengan kategori sangat layak.

Tahap Impementasi (Implementation), pada tahap ini

setelah proses pembuatan media telah selesai dan dinyatakan layak uji, media kemudian diujicobakan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data melalui angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media. Hasil analisis dari angket digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah diuji, sehingga media yang dihasilkan dapat memberikan manfaat optimal dalam proses pembelajaran. Respon guru dan peserta didik dilakukan dua tahapan yaitu repon pada uji coba skala kecil yang dilaksanakan di kelas VB dengan melibatkan 10 peserta didik dengan hasil 93% dan respon pada uji coba skala besar di kelas VA dengan melibatkan 30 peserta didik dengan hasil 90%. Keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil respon guru untuk uji coba skala kecil mendapatkan hasil 100% dan uji coba skala besar mendapatkan 100%

sehingga media LUMBU dikatakan sangat layak.

Efektivitas media diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dua tahapan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dengan jumlah subjek yang berbeda. Berikut adalah hasil efektivitas media dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Tabel 8. Hasil efektivitas

Uji dan Subjek	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Rata-Rata N-Gain	Kategori
Skala kecil 10 peserta didik	53	95	90%	Efektif
Skala besar 30 peserta didik	60	92	78%	Efektif

Berdasarkan hasil uji efektivitas media LUMBU yang berada pada tabel 7 dapat diketahui bahwa pada uji coba skala kecil mendapatkan hasil

90% dan pada uji coba skala besar mendapatkan hasil 78% , sehingga media LUMBU masuk dalam kategori “Efektif”.

Tahap Evaluasi (evaluation), pada yahap evaluasi peneliti melakukan peniaian untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media LUMBU (Ludo Mengenal Budaya). Hasil evaluasi dilakukan sebagai dasar dalam memberikan masukan guna menyempurnakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan, jika terdapat kekurangan maka media tersebut akan diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan agar tujuan pengembangan media dapat tercapai secara optimal.

Media LUMBU (Ludo Mengenal Budaya) yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa keunggulan yang menjadikannya layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba pada skala kecil dan skala besar peserta didik menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media LUMBU, yang menandakan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media LUMBU di rancang dengan tampilan visual yang menarik melalui perpaduan warna

yang cerah dan gambar yang jelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar seperti didik. Media ini juga dilengkapi buku panduan untuk guru dan peserta didik yang disusun secara lengkap termasuk kunci jawaban dari semua pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan dan kartu benar-salah sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna. Dari segi kepraktisan media ini mudah digunakan serta dapat dibawa kemana-mana dan dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas. Karena seluruh komponen permainan di letakkan menjadi satu dalam satu box. Media LUMBU juga didukung oleh ilustrasi dan penggunaan bahasa yang sederhana sehingga mudah di pahami oleh pengguna.

Keterbatasan media LUMBU terletak Pada cakupan materi yang disajikan masih terbatas yaitu hanya pada pengenalan rumah adat dan pakaian adat di Indonesia sehingga belum mencakup keseluruhan materi keberagaman secara luas. Penggunaan media LUMBU juga memerlukan ruang yang cukup luas agar permainan dapat berlangsung dengan optimal.

E. Kesimpulan

Pengembangan media LUMBU (Ludo Mengenal Budaya) pada materi keberagaman budaya Indonesia dilakukan dengan tahapan ADDIE yaitu analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Media LUMBU telah melalui validasi ahli media dan ahli bahasa dengan hasil rata-rata 90% termasuk kategori sangat layak. Respon peserta didik dan guru menunjukkan hasil sangat positif dengan presentase 93% untuk uji coba skala kecil dan 90% untuk uji coba skala besar. Respon guru untuk skala kecil dan skala besar menunjukkan hasil 100% termasuk kategori sangat layak. Dalam penelitian ini pemahaman peserta didik mengalami peningkatan dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada uji skala kecil menunjukkan hasil sebesar 90% dan pada uji skala besar sebesar 78% yang termasuk kategori efektif. Sehingga penggunaan media LUMBU memiliki dampak pengaruh yang baik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- (RRI), R. R. I. (2025). *Gawat!Krisis Identitas, Anak Lebih Kenal Budaya Asing*. Radio Republik Indonesia.
<https://rri.co.id/hiburan/1864328/gawat-krisis-identitas-anak-lebih-kenal-budaya-asing>
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran* (edisi revi). RajaGrafindo Persada.
- Hake, R. R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES. Division D*, 1–4.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas&Reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275.
- Karuniawati, E., Nur, E. R., Rahma, E. A., & Tarsidi, D. Z. (2024). Transformasi Pembelajaran PKN: Dari Menghafal Menuju Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 9(2).
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Luthfiyah, A., Azzahra, N., Alghifari, A., & Kusumaningrum, H. (2025). *Optimalisasi Sarana dan Prasarana untuk Mendukung Proses Pembelajaran*. 1.
- Mutiara, S., Rizqi, N., Alif, A. N., Setiyoko, D. T., & Setiabudi, U. M. (2025). *Belajar Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia dalam Pelajaran IPS SD*. 9, 34446–34455.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (11th ed.). ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA, cv.