

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEBERAGAMAN
BANGSA INDONESIA DALAM BINGKAI BHINNEKA
TUNGGAL IKA DENGAN MEDIA *NUSA CARD*
BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Alfina Damayanti
NIM 22220024**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEBERAGAMAN
BANGSA INDONESIA DALAM BINGKAI BHINNEKA
TUNGGAL IKA DENGAN MEDIA *NUSA CARD*
BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

OLEH :
ALFINA DAMAYANTI
22220024

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan Media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*” disusun oleh:

Nama : Alfina Damayanti
NIM : 22220024
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Pembimbing I,



Sely Ayu Lestari, M.Pd
NIDN. 0731039701

Bojonegoro, 09 Juli 2026

Pembimbing II,



Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0703048504

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan Media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*” disusun oleh:

Nama : Alfina Damayanti
NIM : 22220024
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, tanggal 16 Juli 2026

Bojonegoro, 22 Juli 2026

Ketua,



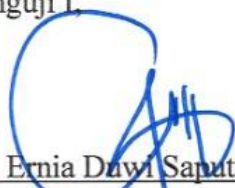
Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris,



Sely Ayu Lestari, M.Pd.
NIDN. 0731039701

Penguji I,



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN 0707019001

Penguji II,



Neneng Rika J. K. S.Pd., M.H.
NIDN 0719048901

Rektor,

Dr. Dra Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Terus melangkah dengan doa, bertahan dengan usaha, dan percaya bahwa setiap proses akan berakhir dengan hasil terbaik pada waktunya”

(Alfina Damayanti)

“Allah tidak membebani manusia melainkan sesuai kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Tugas manusia hanya berjuang, bukan memaksakan hasil. Kita punya kendala tapi Allah punya kendali. Yakinlah jika Allah sudah ikut andil, maka tidak ada kata mustahil.”

(Ustadz Hanan Attaki)

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Skripsi ini sebagai bentuk nyata dari perjuangan selama masa studi di IKIP PGRI Bojonegoro. Karya ini secara khusus saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta dan tersayang, yaitu Bapak Gunari dan Ibu Sri Munangsih yang menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, kasih sayang tulus, pengorbanan, dukungan, serta kepercayaan yang selalu diberikan. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan besarnya cinta dan jasa yang telah diberikan. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu bentuk bakti dan kebanggaan untuk Bapak dan Ibu.
2. Kepada kakak kandung penulis, Nammira Wahyuningsih dan Moch. Zaenur Firman Syah, terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, semangat, serta motivasi yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan nasihat, dan selalu mengingatkan penulis untuk tidak menyerah dalam menyelesaikan pendidikan ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.
3. Ibu Sely Ayu Lestari, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan

waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.

4. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terutama untuk Ima, Alfida, Alia, terima kasih telah menjadi teman yang selalu ada, memberikan semangat, dan menemani penulis dalam setiap proses.
5. Untuk teman dekat penulis sejak SMA yaitu Ajeng dan Aina, terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan semangat, dan selalu mendukung penulis dalam setiap proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya, yang pernah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Dengan tulus mendampingi, menguatkan, dan memberikan kasih sayang di saat penulis merasa lelah dan ragu, kehadirannya telah menjadi alasan untuk tetap bertahan dan melangkah maju. Meskipun takdir tidak mengizinkan untuk menemani hingga akhir penyusunan skripsi ini, setiap doa, dukungan, dan kenangan yang ditinggalkan telah menjadi jejak yang menguatkan serta akan selalu hidup dalam setiap pencapaian penulis.
7. Dan terakhir, kepada diri saya sendiri, terima kasih telah berani memulai, sabar menjalani, dan kuat menyelesaikan. Perjalanan ini tidak mudah, tetapi kamu berhasil melewatinya.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfina Damayanti

NIM : 22220024

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas, akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**Pengembangan Bahan Ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai
Bhinneka Tunggal Ika dengan Media *Nusa Card* berbantuan *Artificial
Intelligence***

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 8 Juli 2026



Alfina Damayanti
NIM 22220024

ABSTRAK

Damayanti, Alfina. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan Media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing I Ibu Sely Ayu Lestari, M.Pd., Pembimbing II Ibu Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Nusa Card*, *Artificial Intelligence*, Keberagaman Bangsa Indonesia, Bhinneka Tunggal Ika

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mendorong guru untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket sehingga siswa memerlukan bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu membantu memahami keberagaman budaya Indonesia secara kontekstual. Oleh karena itu, dikembangkan bahan ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*, menganalisis tingkat kevalidan, kelayakan, dan keefektifan bahan ajar dan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bojonegoro dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII B sebagai kelas kontrol dan kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur, angket, validasi ahli, serta pretest dan posttest. Analisis data menggunakan Indeks *Aiken's V*, analisis persentase, dan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar dan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence* berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan model ADDIE. Hasil validasi memperoleh nilai 0,93 dari ahli materi dan 0,92 dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil angket kelayakan pengguna menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak, sedangkan uji keefektifan berdasarkan *N-Gain* pada kelas eksperimen memperoleh nilai 0,76 (76%) dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence* memenuhi kriteria valid, layak, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII SMP.

ABSTRACT

Damayanti, Alfina. (2026). "Development of Teaching Materials on Indonesian Diversity within the Framework of Bhinneka Tunggal Ika Using Nusa Card Media Assisted by Artificial Intelligence". Thesis. Pancasila and Civic Education Study Program, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Advisor I Sely Ayu Lestari, M.Pd., Advisor II Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd.

Keyword: *Teaching Materials, Nusa Card, Artificial Intelligence, Indonesian Diversity, Bhinneka Tunggal Ika*

The rapid development of technology in education encourages teachers to develop innovative teaching materials that meet students' learning needs. In the topic of Indonesian Diversity within the Framework of Bhinneka Tunggal Ika, learning activities are still predominantly based on textbooks, making it necessary to provide teaching materials that are more engaging, interactive, and capable of helping students understand Indonesia's cultural diversity in a contextual manner. Therefore, teaching materials on Indonesian Diversity within the Framework of Bhinneka Tunggal Ika using Nusa Card media assisted by Artificial Intelligence were developed.

This study aimed to describe the development process of the teaching materials, as well as to analyze their validity, feasibility, and effectiveness. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research was conducted at SMP Negeri 7 Bojonegoro with 32 students of Class VII B as the control group and 32 students of Class VII D as the experimental group. Data were collected through unstructured interviews, questionnaires, expert validation sheets, and pretest and posttest. The data were analyzed using Aiken's V Index, percentage analysis, and N-Gain.

The results showed that the teaching materials and Nusa Card media assisted by Artificial Intelligence were successfully developed following the ADDIE model. The validation results obtained a score of 0.93 from the material expert and 0.92 from the media expert, both categorized as highly valid. The user feasibility questionnaire indicated that the product was categorized as highly feasible, while the effectiveness test using the N-Gain score in the experimental class yielded a score of 0.76 (76%), which was categorized as effective. Based on these findings, it can be concluded that the teaching materials on Indonesian Diversity within the Framework of Bhinneka Tunggal Ika using Nusa Card media assisted by Artificial Intelligence are valid, feasible, and effective, making them suitable as an alternative teaching material for seventh-grade Civic Education learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan Media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di IKIP PGRI Bojonegoro.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pengembangan bahan ajar dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bimbingan, bantuan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Ibu Sely Ayu Lestari, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) IKIP PGRI Bojonegoro sekaligus

Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan waktu, arahan, dan saran yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Fifi Zuhriah, S.PD., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan arahan, saran, bimbingan, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan IKIP PGRI Bojonegoro yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Ibu Yeni Indrastuti, S.Pd., M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 7 Bojonegoro yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Dewi Lutviatun, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII SMP Negeri 7 Bojonegoro yang telah membantu penulis dengan baik selama proses pengambilan data penelitian.
8. Siswa-siswi kelas VII B dan VII D SMP Negeri 7 Bojonegoro, atas kerja sama yang baik selama proses penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dalam isi maupun sistematika penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki penelitian ini di masa mendatang.

Bojonegoro, 8 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	14
A. Kajian Pustaka.....	14
B. Kerangka Teoretis	24
1. Bahan ajar.....	24
2. Media pembelajaran	30
3. Media Pembelajaran <i>Nusa Card</i>	37
4. Pendidikan Pancasila di SMP.....	40

5. Materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai <i>Bhinneka Tunggal Ika</i>	41
6. Artificial Intelligence	42
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Pendekatan Penelitian	49
B. Prosedur Penelitian	50
C. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	56
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	60
E. Teknik Analisis Data	68
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
A. Hasil Penelitian	81
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	81
2. Perencanaan (<i>Design</i>)	92
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	101
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	124
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	141
B. Pembahasan	143
BAB V PENUTUP	167
A. Kesimpulan	167
B. Saran	169
DAFTAR RUJUKAN	171
LAMPIRAN	177

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Saat Ini dan Penelitian Sebelumnya	20
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	62
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	63
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan	64
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Kelayakan Pengguna	66
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	67
Tabel 3. 6 Kriteria Penskoran Lembar Validasi Ahli.....	69
Tabel 3. 7 Kriteria Skala Likert.....	69
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Media	70
Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat N-Gain	71
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Keefektifan N-Gain	71
Tabel 3. 11 Kriteria Uji Validitas.....	74
Tabel 3. 12 Kriteria Reliabilitas Instrumen Soal	77
Tabel 3. 13 Kriteria Kesukaran Soal	78
Tabel 3. 14 Kriteria Daya Pembeda Soal	80
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Bahan Ajar	96
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Media <i>Nusa Card</i>	98
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	120
Tabel 4. 4 Hasil Rata-Rata Uji Validasi Ahli Media	120
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	121
Tabel 4. 6 Hasil Rata-rata Uji Validasi Ahli Materi	121
Tabel 4. 7 Uji Validitas Instrumen Soal.....	125
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas	126
Tabel 4. 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	127
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran	127
Tabel 4. 11 Hasil Uji Daya Pembeda	128
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda	129
Tabel 4. 13 Hasil Pretest pada Uji Coba Kelas Kontrol	130
Tabel 4. 14 Hasil Posttest pada Uji Coba Kelas Kontrol	132
Tabel 4. 15 Hasil Uji N-Gain Skor pada Uji Coba Kelas Kontrol	133
Tabel 4. 16 Tafsiran Efektifitas N-Gain pada Uji Coba Kelas Kontrol.....	134
Tabel 4. 17 Hasil Pretest Kelas Eksperimen	135

Tabel 4. 18 Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	137
Tabel 4. 19 Hasil N-Gain Skor pada Uji Coba Kelas Eksperimen.....	138
Tabel 4. 20 Tafsiran Efektifitas N-Gain pada Uji Coba Kelas Eksperimen.....	139
Tabel 4. 21 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar dan Media <i>Nusa Card</i>	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	48
Gambar 4. 1 Respon Siswa Tentang Bahan Ajar	83
Gambar 4. 2 Respon Siswa Tentang berbantuan <i>Artificial Intelligence</i>	84
Gambar 4. 3 Respon Siswa terhadap Penyusunan Bahan Ajar dan Media	85
Gambar 4. 4 Respon Siswa Tentang Penyajian Materi	85
Gambar 4. 5 Respon Siswa Terhadap Penyajian Bahan Ajar dan Media.....	86
Gambar 4. 6 Respon Siswa tentang Pendukung Penyajian Bahan Ajar dan Media	87
Gambar 4. 7 Respon Siswa tentang Bentuk Evaluasi Bahan Ajar	88
Gambar 4. 8 Respon tentang Bentuk Potrait Bahan Ajar Keberagaman.....	89
Gambar 4. 9 Respon Siswa tentang Bentuk Bahan Ajar dan Media.....	90
Gambar 4. 10 Respon Siswa pada Kebutuhan Media	91
Gambar 4. 11 Struktur Tata Letak Bahan Ajar	93
Gambar 4. 12 Struktur Tata Letak <i>Nusa Card</i> bagian Depan	94
Gambar 4. 13 Struktur Tata Letak <i>Nusa Card</i> bagian Belakang.....	94
Gambar 4. 14 Cover Bahan Ajar Keberagaman.....	102
Gambar 4. 15 Halaman Kata Pengantar	103
Gambar 4. 16 Halaman Petunjuk Belajar dan Penggunaan <i>Nusa Card</i>	104
Gambar 4. 17 Halaman Ajakan Berdoa	106
Gambar 4. 18 Halaman Daftar Isi	107
Gambar 4. 19 Halaman Materi.....	108
Gambar 4. 20 Halaman Latihan Soal	109
Gambar 4. 21 Halaman Daftar Pustaka.....	110
Gambar 4. 22 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Depan Kategori Rumah Adat	111
Gambar 4. 23 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Belakang Kategori Rumah Adat.....	112
Gambar 4. 24 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Depan Kategori Suku Bangsa	113
Gambar 4. 25 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Belakang Kategori Suku Bangsa.....	114
Gambar 4. 26 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Depan Kategori Pakaian Adat	114
Gambar 4. 27 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Belakang Kategori Pakaian Adat	115
Gambar 4. 28 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Depan Kategori Tarian Daerah.....	116
Gambar 4. 29 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Belakang Kategori Tarian Daerah	117
Gambar 4. 30 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Depan Kategori Makanan Khas	118
Gambar 4. 31 Desain <i>Nusa Card</i> bagian Belakang Kategori Makanan Khas.....	119
Gambar 4. 32 Revisi Halaman Materi.....	123
Gambar 4. 33 Petunjuk Bahan Ajar dan Media <i>Nusa Car</i>	123
Gambar 4. 34 Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol	131
Gambar 4. 35 Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian.....	177
Lampiran 2	Surat Keterangan Selesai Penelitian	177
Lampiran 3	Lembar Pedoman Wawancara.....	178
Lampiran 4	Lembar Validasi Ahli Materi 1	183
Lampiran 5	Lembar Validasi Ahli Materi 2	186
Lampiran 6	Lembar Validasi Ahli Media	189
Lampiran 7	Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa	192
Lampiran 8	Lembar Angket Kelayakan Pengguna.....	195
Lampiran 9	Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest	197
Lampiran 10	Hasil Pretest dan Posttest.....	199
Lampiran 11	Hasil Uji Validitas Instrumen Soal.....	203
Lampiran 12	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	204
Lampiran 13	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Soal	205
Lampiran 14	Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Soal	206
Lampiran 15	Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I	207
Lampiran 16	Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II.....	208
Lampiran 17	Surat Keterangan Selesai Bimbingan	209

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa, dan negara (Habe & Ahiruddin, 2017). Pendidikan merupakan pilar utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mempersiapkan generasi muda menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Melalui proses pendidikan, peserta didik dibekali nilai moral, etika, dan prinsip kewarganegaraan yang berfungsi membangun kehidupan masyarakat yang rukun dan maju. Di Indonesia, Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting karena berperan dalam menanamkan nilai-nilai dasar negara, termasuk nilai persatuan dan kesatuan dalam keberagaman yang terkandung dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk mengembangkan karakter siswa agar memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara, mampu menghargai perbedaan, serta dapat berpartisipasi aktif dalam memajukan bangsa (Kemendikdasmen, 2022)

Indonesia merupakan negara majemuk serta memiliki suku, agama, budaya, ras yang sangat beragam. Keberagaman tersebut menjadi kekayaan bangsa yang bernilai, namun memiliki tantangan tersendiri dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai

Bhinneka Tunggal Ika merupakan materi kelas VII SMP, yang dirancang untuk mengenalkan siswa pada konsep keberagaman sebagai fondasi identitas nasional.

Hasil observasi di sekolah, wawancara langsung dengan guru Pendidikan Pancasila serta siswa menunjukkan bahwa meskipun guru telah menggunakan media dalam proses pembelajaran, pemanfaatannya masih belum optimal dan menghadapi tantangan. Media pembelajaran yang digunakan juga umumnya terbatas pada slide *PowerPoint* dan buku teks, yang dinilai kurang menarik bagi siswa kelas VII. Kondisi ini berpotensi membuat pemahaman siswa terhadap materi keberagaman menjadi bersifat hafalan, menurunkan motivasi belajar, serta menghambat internalisasi nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika secara optimal.

Menurut Arsyad (Arsyad, 2017), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang perhatian, minat, dan aktivitas belajar siswa. Media yang kurang variatif dan minim interaksi berpotensi membuat pembelajaran menjadi monoton, sehingga tujuan pembelajaran, khususnya dalam penilaian dan sikap sulit tercapai secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana & Rivai, 2017) yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaiannya dengan karakter siswa dan tujuan pembelajaran.

Pada materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, penggunaan media yang bersifat informatif saja dinilai belum cukup. Materi ini menuntut peserta didik tidak hanya mengetahui fakta keberagaman, tetapi juga memahami makna persatuan, toleransi, dan kerja

sama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar dan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui interaksi, diskusi, dan pengalaman belajar yang bermakna. (Daryanto, 2016) menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat mengaktifkan siswa secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pemanfaatan media pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dinilai efektif untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik adalah media berbasis kartu (*card-based learning*). Media kartu memiliki karakteristik sederhana, fleksibel, mudah digunakan, serta mampu menyajikan informasi secara ringkas dan terfokus. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media kartu dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran karena menyajikan materi secara konkret, visual, dan interaktif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran (Yuli Anggraeni & Fironika Kusumadewi, 2025).

Pada konteks materi keberagaman bangsa Indonesia, media kartu ini relevan karena dapat menampilkan representasi konkret berupa gambar serta informasi singkat yang menggambarkan keberagaman di Indonesia. Oleh karena itu, dikembangkanlah media *Nusa Card* sebagai bahan ajar Pendidikan Pancasila yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika secara lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami.

Perkembangan teknologi pendidikan termasuk *Artificial Intelligence* (AI) menawarkan peluang baru dalam pengembangan bahan ajar. *Artificial Intelligence* dalam pengembangan bahan ajar menjadi inovasi yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. AI dalam pendidikan berfungsi untuk mendukung pembelajaran adaptif, memberikan umpan balik otomatis, membantu personalisasi pembelajaran serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Zawacki-Richter et al., 2019). Pemanfaatan AI dalam media pembelajaran juga sejalan dengan arah kebijakan transformasi digital pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia (Wang et al., n.d.).

Dengan demikian, meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran, inovasi tetap diperlukan agar media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi berkembang menjadi bahan ajar yang interaktif dan kontekstual. Pengembangan bahan ajar dan media berbasis media kartu edukatif seperti *Nusa Card* menjadi alternatif solusi yang relevan, karena mampu mengombinasikan visualisasi, aktivitas kelompok, dan pembelajaran kolaboratif.

Bahan ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* akan disusun dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI). Penggunaan AI dalam media *Nusa Card* memungkinkan pengembangan bahan ajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang mendorong berpikir kritis dan sikap reflektif terhadap nilai keberagaman. Skripsi ini bertujuan untuk melaksanakan pengembangan

Research and Development (R&D) bahan ajar keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media kartu berbantuan *Artificial Intelligence (AI)*.

Pengembangan bahan ajar dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence* dinilai urgen karena diharapkan mampu menjadi bahan ajar yang inovatif dan relevan, mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, serta mampu memperkuat internalisasi nilai persatuan dan Bhinneka Tunggal Ika melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*).

Selain itu, hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn memerlukan pendekatan yang lebih aktif dan inovatif agar nilai-nilai kebangsaan dapat terinternalisasi dengan baik. Penelitian yang dilakukan oleh (Zuhriah, 2021) menemukan bahwa pembelajaran PPKn dengan strategi interaktif mampu meningkatkan sikap nasionalisme siswa. Temuan tersebut menguatkan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah tidak lagi memadai untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang nilai persatuan dan karakter kebangsaan. Dengan demikian, dibutuhkan bahan ajar dengan media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Selaras dengan itu, (Lestari et al., 2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan yang disajikan secara menarik dan kontekstual berkontribusi nyata dalam memperkuat sikap ideologi Pancasila pada peserta siswa. Temuan ini menegaskan perlunya bahan

ajar dengan media pembelajaran yang relevan, mudah dipahami, dan dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence* menjadi langkah strategis untuk menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual bagi siswa kelas VII SMP.

Berdasarkan latar belakang masalah dan urgensi pengembangan media di atas, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian guna menghasilkan produk bahan ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence* yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn, khususnya dalam membangun kesadaran akan keberagaman di kalangan siswa Kelas VII SMP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan bahan ajar keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*?
2. Bagaimana desain bahan ajar keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*?

3. Bagaimana keefektifan bahan ajar keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan bahan ajar keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*.
2. Untuk mengetahui desain bahan ajar keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*.
3. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya terkait pengembangan bahan ajar dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence* pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas bahan ajar inovatif

berbasis kartu berbantuan AI dalam meningkatkan aktivitas, motivasi, dan pemahaman konsep peserta didik. Penelitian ini juga menambah referensi dalam penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1. Membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika secara lebih konkret, visual, dan kontekstual melalui bahan ajar dengan media *Nusa Card* berbantuan *Artificial Intelligence*
2. Meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial, karena media *Nusa Card* mendorong permainan edukatif dan diskusi kelompok.
3. Menanamkan nilai persatuan, toleransi, dan Bhinneka Tunggal Ika melalui pengalaman pelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa

b. Bagi Guru

1. Memberikan alternatif bahan ajar dan media inovatif yang mudah digunakan untuk menyampaikan materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bhinneka Tunggal Ika.

2. Membantu guru menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan, tidak hanya berpusat pada metode ceramah.
3. Menjadi contoh bahan ajar media siap pakai yang dapat dimodifikasi atau dikembangkan lebih lanjut dengan dukungan *Artificial Intelligence* untuk materi Pendidikan Pancasila lainnya.

c. Bagi Sekolah

1. Menjadi bahan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam program peningkatan mutu pendidikan.
2. Mendorong sekolah untuk memperkaya media pembelajaran non-digital yang efektif digunakan meskipun fasilitas teknologi terbatas.
3. Memberikan contoh baik dalam implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan penguatan karakter.

d. Bagi Penulis

1. Menambah pengalaman penulis dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar inovatif melalui pendekatan *Research and Development (R&D)*.
2. Meningkatkan pemahaman penulis mengenai kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
3. Mengembangkan keterampilan penulis dalam menyusun, memvalidasi, dan menguji kelayakan bahan ajar dengan media berbantuan *Artificial Intelligence*.

4. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk berkontribusi menghasilkan produk bahan ajar yang aplikatif dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik.

e. Bagi Peneliti Lain

1. Menjadi referensi bagi penelitian pengembangan bahan ajar atau media pembelajaran, khususnya di bidang Pendidikan Pancasila m.
2. Memberi gambaran lengkap mengenai proses *Research and Development (R&D)* mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, validasi, uji coba produk
3. Dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan, seperti pengembangan *Nusa Card* versi digital, integrasi AI yang lebih luas atau uji efektivitas pada skala yang lebih besar.

E. Spesifikasi Produk

Bahan ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika ini merupakan bahan ajar berbasis digital dalam bentuk file pdf. Media pembelajaran *Nusa Card* media edukatif berbentuk fisik berupa kartu dua dimensi (2D). Bahan ajar dan media ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika melalui pendekatan visual, permainan, dan diskusi kelompok. Media ini dikembangkan untuk peserta didik Kelas VII SMP. Berikut spesifikasi produknya:

1. Bahan ajar Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika ini berbentuk file PDF yang dapat diakses siswa melalui

laptop, komputer, atau smartphone. Berisi teks, ilustrasi, dan gambar terkait keberagaman bangsa Indonesia. Materi dikembangkan dengan bantuan *Artificial Intelligence* untuk mendukung penyusunan konten, ilustrasi, dan penyajian materi secara interaktif. File PDF dilengkapi dengan latihan soal untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai nilai dan makna Bhinneka Tunggal Ika

2. Media *Nusa Card* berbentuk fisik dengan ukuran $\pm 12 \times 8$ cm dan ketebalan 260-300 gsm, terdiri dari lima kategori dengan warna berbeda untuk memudahkan identifikasi. Setiap kategori memuat 6 daerah berbeda di Indonesia. Kartu bersifat bolak-balik, dengan bagian depan menampilkan gambar budaya (rumah adat, suku, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas), nama budaya atau daerah asal, serta ikon kategori. Bagian belakang memuat deskripsi singkat budaya, siri khas atau keunikan, nilai-nilai persatuan dan toleransi serta contoh sikap menghargai keberagaman. Pengembangan media *Nusa Card* ini juga dibantu oleh *Artificial Intelligence*, sehingga ilustrasi, penjelasan singkat, dan penyajian informasi lebih konsisten dan interaktif. Kartu terbuat dari *art carton/ ivory* tebal dengan laminasi glossy atau doff agar tahan lama dan dicetak full color untuk memperjelas ilustrasi budaya.
3. Komponen bahan ajar dalam dile PDF dan *Nusa Card* fisik memungkinkan siswa memahami konsep keberagaman budaya secara mandiri dan interkatif melalui kegiatan observasi, pengelompokan, diskusi, dan presentasi.

4. Bahan ajar dalam file PDF dilengkapi dengan penjelasan materi, contoh, dan latihan soal untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai nilai dan makna Bhinneka Tunggal Ika.
5. *Nusa Card* fisik mendukung pembelajaran kolaboratif, memfasilitasi siswa dalam membandingkan, mengelompokkan, dan menganalisis informasi budaya dari berbagai daerah secara nyata, interaktif, dan mudah dipahami.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini dilandasi oleh beberapa asumsi dasar. Pertama, peserta didik kelas VII SMP diasumsikan telah memiliki kemampuan membaca dan memahami informasi singkat sehingga dapat menerima isi kartu dengan baik. Guru juga diasumsikan mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Student Team Achievement Division (STAD)* atau *Teams Games Tournament (TGT)*, sehingga penggunaan *Nusa Card* dapat berlangsung efektif di kelas. Selain itu, diasumsikan bahwa siswa menyukai media visual, sehingga desain kartu yang berwarna, bergambar, dan sederhana dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok juga diasumsikan dapat berjalan lancar karena siswa sudah mampu bekerja sama dan berkomunikasi. Informasi budaya yang disajikan pada kartu diasumsikan bersumber dari referensi yang akurat, sehingga media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar yang valid. Lingkungan kelas pun diasumsikan mendukung pelaksanaan diskusi, permainan, dan pengelompokkan kartu. Dengan asumsi-

asumsi tersebut, *Nusa Card* diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa tentang keberagaman budaya dan nilai persatuan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Media *Nusa Card* hanya mampu menyajikan informasi singkat sehingga tidak dapat menggantikan penjelasan guru atau sumber belajar yang lebih mendalam. Selain itu, jumlah kartu yang terbatas membuat keberagaman budaya Indonesia tidak dapat tercakup sepenuhnya dalam satu produk media. Meskipun menggunakan bahan cetak tebal, *Nusa Card* tetap memiliki risiko rusak jika sering digunakan oleh banyak siswa. Media ini juga lebih cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual, sehingga efektivitasnya dapat berbeda bagi siswa auditori atau kinestetik. Kualitas hasil belajar juga sangat bergantung pada kemampuan guru mengelola diskusi dan permainan kartu, bukan semata-mata pada media yang digunakan.

Penelitian ini umumnya diuji dalam lingkup terbatas, misalnya satu kelas atau satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Keterbatasan lainnya adalah media tidak dapat menampilkan unsur budaya yang memerlukan audio atau gerak, seperti musik daerah atau gaya tarian. Waktu pembelajaran yang terbatas juga dapat membatasi penggunaan seluruh kartu dalam satu pertemuan. Selain itu, variasi kesiapan siswa dalam bekerja kelompok dapat memengaruhi efektivitas penggunaan *NUSA CARD*. Dengan berbagai keterbatasan tersebut, hasil penelitian tetap memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kartu untuk materi keberagaman budaya Indonesia.