

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan memainkan peran krusial dalam pembangunan suatu bangsa, berfungsi sebagai fondasi utama dalam pembentukan karakter individu serta kesadaran kewargaan dan literasi budaya (A. M. K. Akkari, 2020). Proses pendidikan harus mampu menciptakan landasan yang kuat bagi peserta didik untuk memahami budaya mereka sendiri dan mengembangkan rasa kewargaan yang mendalam (Banks, 2008). Salah satu tujuan utama pendidikan adalah membentuk warga negara yang cerdas dengan pemahaman yang baik tentang nilai-nilai kewargaan dan budaya (Director-General, 2015; Direktorat Jenderal Keaksaraan dan Kesetaraan, 2017). Literasi budaya dan kewargaan sangat penting sebagai fondasi bagi pembentukan identitas bangsa dan integrasi sosial (Ekawati & Falani, 2015). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi keharusan untuk meningkatkan pemahaman literasi budaya dan kewargaan di tingkat sekolah dasar.

Tantangan nyata muncul ketika Indonesia mengikuti *programme for international student assessment* (PISA), di mana hasil survei PISA 2019 menunjukkan bahwa tingkat literasi peserta didik berada pada peringkat 62 dari 72 negara. Menurut McComas (2018) rendahnya kemampuan membaca peserta didik dipengaruhi oleh pengajaran dan pembelajaran yang belum dilaksanakan secara optimal sesuai dengan asesmen nasional yang ditetapkan pemerintah. Hal ini menegaskan perlunya perhatian lebih terhadap literasi sebagai indikator kesejahteraan masyarakat yang lebih luas, bukan hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga sebagai kebutuhan esensial bagi individu (Rahman et al., 2021). Dengan demikian, peningkatan literasi budaya dan kewargaan di kalangan peserta didik menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik dan membangun masa depan bangsa yang lebih berdaya saing.

Berdasarkan capaian asesmen nasional (AN) untuk dimensi literasi dan numerasi peserta didik berada pada posisi indeks kompetensi pada tingkat mahir sedangkan untuk tingkat pembelajaran termasuk kategori sedang pada tahap kategori sudah baik (Pendidikan, 2022). Rendahnya literasi dan numerasi peserta didik Indonesia dipengaruhi kualitas guru, akses pendidikan, fasilitas terbatas, metode pembelajaran kurang inovatif, dan lingkungan belajar tidak kondusif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa literasi budaya dan kewargaan berperan penting dalam pendidikan, membentuk peserta didik yang memahami budaya, kehidupan bernegara, serta mendorong partisipasi aktif dan kritis dalam masyarakat. Namun, tantangan dalam meningkatkan literasi ini masih sangat nyata, terutama di daerah perbatasan seperti Kecamatan Entikong, Kalimantan Barat. Penelitian oleh Sari & Mutiara (2022) menunjukkan bahwa akses terhadap sumber belajar yang memadai dan kaya akan konten budaya dan kewargaan sangat terbatas di daerah perbatasan ini. Kondisi ini menyebabkan rendahnya tingkat literasi budaya dan kewargaan di kalangan peserta didik (Rambe, 2024). Berdasarkan pembahasan tersebut upaya strategis untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan, khususnya di daerah perbatasan, guna mewujudkan peserta didik yang aktif, kritis, dan partisipatif.

Literasi budaya dan kewargaan berperan penting dalam masyarakat majemuk yang memiliki keberagaman. Literasi ini menjaga dan memberikan pemahaman tentang pentingnya mengenal identitas diri sebagai pemilik kebudayaan tradisional dan kearifan dari setiap daerah, sehingga dapat menghindari perselisihan (Pratiwi & Asyarotin, 2019a). Menyadari hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik, serta memahami pentingnya menjaga semangat bernegara, adalah inti dari literasi kewargaan (Bauerlein, 2012). Serangkaian ide yang didasarkan pada warisan bersama dalam kemampuan untuk memahami dari kebudayaan sebagai identitas bangsa (Welsh & Wright, 2010). Literasi budaya dan kewargaan dapat disimpulkan bahwa meleknnya warga negara dalam melihat keragaman kebudayaan negara

yang begitu banyak sebagai identitas diri, yang harus dijaga dan dilestarikan sebagai bentuk wujud kecintaan terhadap budaya.

Literasi dalam pemahaman budaya dan kewargaan merupakan keterampilan penting di abad ke-21. Keberagaman bangsa kita, bahasa, adat istiadat, dan tradisi terancam oleh faksi-faksi yang menginginkan homogenitas, alih-alih merangkul kekayaan warisan budaya (Nudiati, 2020; Ramandanu, 2019; Safitri & Ramadan, 2022a; Yusuf, 2020). Literasi budaya dan kewargaan menumbuhkan toleransi terhadap perbedaan, membina masyarakat yang menjunjung multikulturalisme dengan menghargai dan menghargai keberagaman (Marlina & Halidatunnisa, 2022; Muniroh, 2020) Literasi ini membuka jalan bagi Indonesia yang dibangun atas dasar rasa hormat, membina komunitas yang merangkul perbedaan (Marlina & Halidatunnisa, 2022; Muniroh, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan mengeksplorasi pentingnya literasi budaya dan kewargaan sebagai fondasi dalam memperkuat multikulturalisme, toleransi, dan penghormatan terhadap keberagaman di Indonesia yang majemuk.

Literasi budaya dan kewargaan termasuk kedalam penguatan profil Pancasila peserta didik. Dimensi-dimensi tersebut menunjukkan bahwa profil Pancasila tidak hanya focus kemampuan kognitif tetapi sikap dan jati diri sebagai pewaris bangsa (Sufyadi, 2021). Literasi budaya dan kewargaan yang dapat menjadi dasar bagi peserta didik agar lebih memahami terkait dengan tugas dan fungsinya dalam lingkungan belajar dan masyarakat (Banks, 2008; Hodgson & Harris, 2022). Selain itu juga melalui ini dapat mengajarkan peserta didik betapa penting memahami keberagaman yang dimiliki untuk mewujudkan pendidikan yang lebih kolaboratif dan mandiri.

Kemampuan guru untuk mengenalkan literasi budaya dan kewargaan menjadi komponen sangat penting dalam pendidikan khususnya sekolah dasar. Kemampuan tersebut sejalan dengan tujuan dari literasi adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan mampu menumbuhkan kreativitas dalam melekat terhadap keadaan-keadaan disekitar (Häggröm &

Schmidt, 2020). Melalui membaca menjadi salah satu peningkatan literasi di sekolah (Gustiana et al., 2023). Pengetahuan dan wawasan yang dimiliki peserta didik terkait dengan proses membaca yang dapat melibatkan kemampuan dalam memahami informasi yang diperolehnya. Kemampuan literasi merupakan dasar utama bagi proses belajar serta memfasilitasi komunikasi dan interaksi dalam lingkungan sosial, serta memungkinkan individu untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (Lähdesmäki et al., 2022). Peran strategis guru dalam mengintegrasikan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar untuk membentuk generasi yang kreatif, kritis, dan peduli lingkungan sosial.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di empat sekolah di daerah perbatasan Entikong menunjukkan bahwa pelaksanaan penerapan literasi budaya dan kewargaan di sekolah belum dilaksanakan dengan efektif di sekolah. Lebih lanjut hasil penelitian Pranata et al (2024) menunjukkan bahwa literasi budaya di sekolah masih lemah, dengan banyak guru yang menggunakan metode konvensional dan belum menerapkan literasi digital. Berdasarkan wawancara dengan guru di empat sekolah yang diteliti hasil peserta didik belum sepenuhnya memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta masih kurang pengetahuan tentang nilai-nilai budaya lokal, termasuk baju adat dan aspek-aspek penting lainnya. Lebih lanjut sesuai dengan kondisi secara aktual literasi budaya dan kewargaan menjadi hal yang sangat penting pada konteks pendidikan di sekolah dasar (Safitri & Ramadan, 2022b). Kondisi dari pelaksanaan literasi tersebut berakibat pada lemahnya literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa guru kelas pada sekolah dasar di kecamatan Entikong bahwa literasi budaya di sekolah masih lemah. Banyak peserta didik dikelas IV yang kurang memahami pentingnya literasi budaya dan kewarganegaraan, yang dapat menghambat penerimaan dan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Kompetensi literasi budaya dan kewargaan di sekolah masih belum terlaksana

dengan baik (Yudiana et al., 2023). Pengenalan terhadap budaya dan kewargaan sudah guru ajarkan, namun permasalahannya tidak semua peserta didik berasal dari peserta didik yang memiliki berbagai macam latar belakang yang berbeda (Rahmawati et al., 2021). Literasi budaya dan kewargaan melibatkan pemahaman tentang budaya lokal, nasional, dan global, serta pemahaman akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab, implementasi literasi budaya kewargaan disetiap sekolah berbeda-beda tidak sepenuhnya peserta didik dan sekolah mampu menerapkan hal tersebut dengan baik, sehingga masih membutuhkan perhatian dan pengawasan.

Literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis; itu mencakup kemampuan untuk memproses informasi, berkomunikasi, dan mengatasi tantangan sehari-hari (Hasan et al., 2022; Tunardi, 2018). Kebesaran suatu bangsa ditentukan oleh masyarakatnya yang dibudidayakan, tingkat peradaban yang tinggi, dan kontribusi proaktif kepada komunitas global. Upaya literasi mencakup lebih dari sekadar memberantas buta huruf, mereka memberdayakan warga untuk berkembang dan berkolaborasi secara internasional untuk kesejahteraan global. Selain membaca dan menulis, literasi mencakup pemikiran teknis, politik, kritis, dan kesadaran lingkungan (Dewi, 2019; Pratiwi & Asyarotin, 2019a). Berkembang dan berkolaborasi untuk membentuk kesadaran untuk penunjang menyelesaikan masalah pada literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa catatan lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses sebelum pelaksanaan penelitian ditemukan bahwa dari empat sekolah yang akan dilakukan penelitian ditunjukkan sarana dan prasarana penunjang untuk terlaksananya literasi budaya dan kewargaan dengan belum efektif. Daerah perbatasan seperti kecamatan Entikong, akses terhadap sumber pendidikan yang berkualitas masih terbatas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pranata et al (2024) kondisi pada permasalahan kemampuan belum sesuai dengan harapan dan kompetensi literasi budaya dan

kewargaan. Guru belum melaksanakan penerapan literasi budaya dan kewargaan dan belum memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait dengan literasi budaya dan kewargaan selain itu juga terlihat pada sekolahan juga untuk penunjang kegiatan literasi-literasi termasuk untuk literasi dasar saja masih kurang efektif. Dalam pelaksanaan pembelajaran terlihat bahwa proses pembelajaran tidak diawali dengan penguatan literasi, atau langsung pada proses pembelajaran.

Pendidikan kewargaan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat (Nasution, 2013; Wahyu, 2022). Pendidikan kewargaan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pembelajaran PKn di SD memiliki peranan penting dalam membentuk pribadi peserta didik yang bertanggung jawab, dapat berkembang secara positif, dan berpikir kritis. Kewargaan artinya keanggotaan yang menunjukkan hubungan antara negara dengan warga negara (Winarno, 2006: 49). PKn SD berbeda dengan PKn pada jenjang SMP, SMA, maupun perguruan tinggi. PKn SD yang tercantum pada Permendiknas No. 22 tahun 2006 adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD RI 1945.

Namun, hasil penelitian lain menunjukkan perspektif yang berbeda, bahwa pendidikan budaya dan kewargaan dalam gaya literasi generasi milenial bisa lebih selektif dalam menyerap dan memproses informasi yang diterima (Pratiwi & Asyarotin, 2019a). Penelitian lanjutan juga menegaskan bahwa

dalam lingkungan sekolah, implementasi literasi budaya dan kewargaan dilakukan melalui kegiatan yang bertujuan memberikan pemahaman tentang keberagaman budaya serta hak dan kewajiban sebagai warga negara. Menurut Maimun et al. (2020) kegiatan literasi tersebut mampu membentuk karakter yang mencakup rasa cinta tanah air, rasa ingin tahu, toleransi, semangat nasionalisme, tanggung jawab, dan disiplin. Literasi penting untuk memperkuat kemampuan memahami peserta didik di sekolah dasar.

Peserta didik di kelas IV mengalami keterlambatan dalam memahami literasi budaya dan kewargaan, yang berhubungan dengan kurangnya fokus saat mendengarkan penjelasan guru dan kesulitan dalam memahami konten budaya. Penelitian oleh Safitri & Ramadan (2022c) menunjukkan bahwa literasi budaya yang lemah berdampak negatif pada penguasaan budaya dan pemahaman diri sebagai warga negara. Selain itu, penelitian Ahsani (2021) mengungkapkan bahwa peserta didik belum peka terhadap lingkungan sekitar, yang menghambat mereka dalam menguasai kebudayaan lokal. Pesatnya perkembangan teknologi juga menyebabkan berkurangnya empati dan sopan santun dikalangan peserta didik, serta kurangnya perhatian terhadap warisan budaya. Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya masih jarang dilakukan, padahal pendekatan *joyfull learning* yang menggunakan media sesuai karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minat belajar mereka. Oleh karena itu, dukungan dari guru dan orang tua sangat penting untuk mengoptimalkan keterampilan teknologi peserta didik serta mengimplementasikan pembelajaran yang lebih efektif.

Penggunaan media dalam proses penguatan literasi budaya merupakan salah satu cara untuk mengenalkan keragaman budaya di sekolah dasar. Lebih lanjut Puspitarini & Hanif (2019) media pembelajaran di gunakan untuk penunjang proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Sedangkan Sari & Bermuli (2021) penggunaan media pembelajaran dimanfaatkan untuk memperbaiki kinerja dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memberikan kemudahan bagi

peserta didik dalam pembelajaran terutama dalam memahami pembelajaran serta melalui media pembelajaran akan mengajarkan peserta didik menemukan konsep dalam pembelajaran (Dwijayani, 2019). Penggunaan media menjadi hal sangat penting dalam proses perbaikan pembelajaran sehingga lebih menyenangkan dan memberikan pengutan kepada peserta didik terutama dalam mengenalkan keragaman budaya untuk meningkatkan literasi budaya peserta didik.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti dengan media pembelajaran berbasis digital yang dinamai dengan media pembelajaran Go Buya (Go Budaya) menggunakan *gamification* dalam mengenalkan keragaman budaya untuk meningkatkan literasi budaya. Media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan peserta didik sekolah dasar, khususnya di wilayah perbatasan Entikong, kabupaten Sanggau, Kalimantan Barat. Media ini menggunakan pendekatan *game based education*, yang memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Media pembelajaran Go Buya di ciptakan oleh Tri Syamsijulianto Bersama tim pengembang. Sejalan dengan hal tersebut Halloran et al (2017) salah satu cara yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran, digunakan untuk mencoba melibatkan para peserta didik sepenuhnya dalam belajar berupa penggunaan permainan. Sehubungan dengan pernyataan mengenai media pembelajaran Go Buya, *Gamification* dapat meningkat pembelajaran dan pengenalan keragaman budaya melalui *game* yang positif bermanfaat dan memberikan edukasi (Sari et al., 2019a). Selain itu *game* dengan menggunakan *gamification* sebagai landasan pengembangan media pembelajaran Go Buya juga dapat dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Lebih lanjut, Bednar & Page (2007) menjelaskan *game* meningkatkan keterampilan sosial peserta didik serta dalam bermain juga pemain diarahkan secara sistematis dan akan berurutan.

Media pembelajaran Go Buya menjadi solusi untuk mengenalkan keragaman budaya. Pengenalan budaya kepada peserta didik dapat melalui



belajar sambil bermain. Melalui media pembelajaran Go Buya di harapkan dapat menjadi solusi khususnya untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Pengenalan keragaman budaya penting untuk diajarkan kepada peserta didik sehingga keragaman tetap ada. Media pembelajaran Go Buya merupakan media pembelajaran yang berbasis pada media berbasis *game* dengan konten pengenalan keragaman budaya untuk meningkatkan literasi budaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Pranata et al (2024) menunjukkan bahwa Go Buya meningkatkan kualitas pembelajaran, pemahaman budaya, dan kewargaan peserta didik di MIS Istiqomah, Entikong, Kalimantan Barat. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Kabari et al. (2023); Safitri & Ramadan, (2022d) kegiatan seperti upacara adat, pengenalan adat istiadat, dan program festival budaya berkontribusi pada pemahaman peserta didik tentang keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini memberikan wawasan tentang praktik-praktik yang efektif dalam pendidikan literasi budaya dan kewargaan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi orang tua dan masyarakat dalam pendidikan anak sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran (Indri & Dinie, 2024). Media pembelajarn interaktif untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar.

Media pembelajaran interaktif meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dengan cara menarik, relevan, dan efektif, membantu peserta didik memahami serta mengaplikasikan nilai-nilai dalam kehidupan nyata. Penelitian yang dilakukan oleh Kabari et al (2023) Penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar dan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep terkait budaya dan kewargaan, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Hsin, Wendy; Huang, Yuan; Soman (2019) melalui *game* dapat meningkatkan belajar. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Wahyudi, Syamsul,

Handayani (2019) aplikasi animasi interaktif ini memperkenalkan seni dan budaya Indonesia yang diciptakan sebagai solusi agar peserta didik tertarik dan tidak mudah bosan saat belajar, selain itu juga memudahkan peserta didik untuk mengetahui dan mengetahui seni dan budaya Indonesia yang sangat beragam. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Andari (2020) hasil belajar kelompok peserta didik yang memanfaatkan media *game edukasi kahoot* lebih baik (34,6%) dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang menggunakan media *power point*. Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *game development life cycle (GDLC)* yang terdiri dari inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, dan rilis. Jadi perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah terletak pada konten budaya dan penyajian dalam media pembelajaran yang memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait budaya. Pemberian Gambaran umu pada peserta didik melalui cerita di awal media pembelajaran akan memberikan gambaran pemikiran bagi peserta didik, sehingga akan mempengaruhi kognitif peserta didik, serta adanya menu materi pada awal permainan juga menjadi point penting agar peserta didik mudah memahami pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran Go Buya menjadi langkah strategis dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar perbatasan Entikong. Media ini dirancang untuk mengenalkan literasi budaya, adat istiadat, dan nilai-nilai kebangsaan secara interaktif, sehingga dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada inovasi pembelajaran, tetapi juga membantu membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman mendalam tentang budaya dan kewargaan, serta nilai-nilai yang mendukung kehidupan berbangsa dan bernegara.

Uraian latar belakang ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran digital yang dinamai *Media Pembelajaran Go Buya*. Media ini dirancang sebagai alternatif bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik. Dengan pendekatan bermain, peserta didik

diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang melibatkan semua aspek pendidikan ini diharapkan memberikan dampak positif bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar di Perbatasan Kecamatan Entikong, Kalimantan Barat”*.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, pertanyaan penelitian. Masalah penelitian dikemas menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi faktual pembelajaran pendidikan Pancasila dalam lingkup literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar perbatasan Entikong?
2. Bagaimanakah model rancangan media pembelajaran Go Buya dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar perbatasan Entikong?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Go Buya yang layak untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar kelas IV perbatasan Entikong?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran Go Buya untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar kelas IV perbatasan Entikong?
5. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran Go Buya dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar perbatasan Entikong?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Tujuan menghasilkan platform media pembelajaran yaitu menghasilkan produk media pembelajaran Go Buya untuk mengenalkan literasi budaya dan kewargaan yang layak.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

- a. Terdeskripsinya kondisi faktual untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dengan menggunakan media pembelajaran Go Buya.
- b. Menghasilkan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dengan menggunakan media pembelajaran Go Buya yang layak.
- c. Mengembangkan media pembelajaran Go Buya yang layak untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar kelas IV perbatasan Entikong.
- d. Mendeskripsikan hasil implementasi dari penerapan pengembangan media pembelajaran Go Buya untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan.
- e. Diperolehnya data efektivitas media pembelajaran Go Buya dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar perbatasan Entikong.

## **D. Manfaat/ Signifikansi Penelitian**

Penting penelitian dan pengembangan media pembelajaran Go Buya ini dapat dilihat dari sisi praktis dengan rincian penjelasan sebagai berikut:

### 1. Aspek Sumber Belajar

Memperkaya data lapangan terkait dengan penggunaan media pembelajaran.

### 2. Aspek Praktis

Manfaat penelitian dan pengembangan secara praktis dapat dijelaskan yakni sebagai berikut:

- a. Bagi guru

Sebagai referensi media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran terkait literasi budaya dan kewargaan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar khususnya pada daerah perbatasan Entikong

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi suplemen tambahan pada media pembelajaran khususnya dalam menguatkan dan meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar.

### E. Struktur Organisasi Disertasi

BAB I, peneliti juga menjelaskan tujuan berdasarkan rumusan masalah di atas dan manfaat teoritis, kebijakan dan praktis dari penelitian ini bagi guru dan peserta didik.

BAB II berisi penjelasan mengenai landasan filosofis dari media pembelajaran, literasi budaya, pendidikan Pancasila, dan kewargaan.

BAB III berisi penjelasan desain penelitian, lokasi, populasi dan sample penelitian, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data prosedur pengembangan, jenis data, teknik analisis data yang akan digunakan, serta analisis keefektifan media pembelajaran Go Buya.

BAB IV berisi temuan dan pembahasan mengenai kondisi aktual, terkait rancangan media pembelajaran Go Buya, mengembangkan media pembelajaran Go Buya dan *software* yang di gunakan untuk proses pengembangan, implemmtasi pembelajaran yang melibatkan guru dan Peserta didik terhadap suplemen media pembelajaran Go Buya yang menggunakan *game based education* serta *gamification* sebagai dasar dari pengembangan media yang dikembangkan. Pada bagian ini juga di jeleskan terkait efektifitas penerapan media pembelajaran Go Buya di sekolah dasar dan MI di kecamatan Entikong.

BAB V menjabarkan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang disajikan dalam bentuk deskripsi dari rumusan masalah yang diangkat, implikasi dari penelitian yang telah dilaksanakan, serta rekomendasi bagi guru

dan peneliti selanjutnya, serta pada BAB V ini juga akan dilakukan deskripsikan hasil dari pengembangan.