

P-ISSN: 2722 - 7138 E-ISSN: 2722 - 7154	<b>JSP: JURNAL SOCIAL PEDAGOGY</b> <b>(Journal of Social Science Education)</b> Available online : <a href="https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy">https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy</a>	Vol. 5, No. 2, Juli-Desember 2024 Halaman: 97- 108
--	--	--

## Pengembangan Media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI) Pada Materi Persebaran Keragaman Budaya Indonesia

Margareta Dian Kristi<sup>1</sup>, Andri Wicaksono<sup>2</sup>, Deri Ciciria<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[margarethadk2@gmail.com](mailto:margarethadk2@gmail.com)<sup>1</sup>, [ctx.andrie@gmail.com](mailto:ctx.andrie@gmail.com)<sup>2</sup>, [cici201528@gmail.com](mailto:cici201528@gmail.com)<sup>3</sup>

Diterima: 12-06-2024; Direvisi: 10-08-2024; Disetujui: 25-10-2024

Permalink/DOI: <https://doi.org/10.32332/50124153>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan peta keragaman budaya, mengetahui kelayakan, respon dan keefektifannya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mengenai kekayaan budaya di Indonesia di kelas V UPDT SDN 14 Teluk Pandan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil validasi materi memperoleh skor persentase 81% dan validasi media memperoleh skor persentase 92% (sangat layak), Hasil uji kelompok kecil memperoleh skor persentase 95% dan hasil uji coba lapangan untuk mengetahui respon peserta didik memperoleh skor persentase 97% (sangat menarik). Hasil responden pendidik juga memperoleh rata-rata 97,5% (sangat menarik). Hasil uji coba produk membuktikan bahwa pengembangan produk ini efektif memaksimalkan hasil belajar peserta didik kelas V dengan nilai rata-rata sebesar 84,5. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan Media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI) Pada Materi Persebaran Keragaman Budaya Indonesia sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi tersebut.

**Kata Kunci:** *Media, Peta, Budaya*

**Abstract:** This study aims to develop a cultural diversity map, determine its feasibility, response and effectiveness to improve students' understanding of learning about cultural wealth in Indonesia in class V UPDT SDN 14 Teluk Pandan. This study is a development research with the ADDIE model. Data collection techniques in this study are observation, interviews, questionnaires, and documentation. While the data analysis used in this study is quantitative data analysis and qualitative data analysis. The results of the material validation obtained a percentage score of 81% and media validation obtained a percentage score of 92% (very feasible), the results of the small group test obtained a percentage score of 95% and the results of the field trial to determine the response of students obtained a percentage score of 97% (very interesting). The results of the educator respondents also obtained an average of 97.5% (very interesting). The results of the product trial prove that the development of this product is effective in maximizing the learning outcomes of class V students with an average score of 84.5. The conclusion of this study is that the use of the Indonesian Cultural Diversity Map Media (PKBI) on the Distribution of Indonesian Cultural Diversity Material is very feasible and effective to use as a learning medium to improve students' understanding of the material.

**Keywords:** *Media, Maps, Culture*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang memperkenalkan siswa pada dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari dan pendidikan lebih lanjut. Kurikulum SD mencakup mata pelajaran seperti matematika, bahasa, ilmu pengetahuan alam, sosial, serta pendidikan karakter. Selain itu, pendidikan SD menekankan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Sekolah Dasar menjadi fondasi penting dalam pembentukan keterampilan literasi, numerasi, serta penanaman nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan. Berdasarkan hal tersebut, mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna bagi diri dalam hidup sehari-hari dan warga negara yang bangga sebagai bangsa Indonesia serta cinta tanah air. Sebagai salah satu perilaku cinta tanah air yaitu dengan ikut melestarikan budaya Indonesia.

Materi tentang persebaran keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk ditanamkan sejak dini. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang kaya, meliputi bahasa, adat istiadat, seni, agama, serta tradisi yang berbeda di tiap daerah. Pengenalan materi ini pada siswa SD berperan dalam membangun pemahaman mereka terhadap kekayaan budaya bangsa, sehingga menciptakan rasa bangga terhadap identitas nasional. Mengajarkan keragaman budaya juga membantu siswa menghargai perbedaan dan menumbuhkan sikap toleransi. Pada usia sekolah dasar, anak-anak mulai membentuk pandangan mereka tentang dunia di sekitar mereka. Dengan memahami keragaman budaya di Indonesia, mereka belajar untuk tidak hanya menerima, tetapi juga merayakan perbedaan sebagai kekuatan bangsa. Selain itu, materi ini mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti empati, saling menghargai, dan kerjasama dalam keberagaman. Pemahaman akan keragaman budaya dapat mencegah sikap diskriminatif dan membangun kohesi sosial di masa depan. Dalam jangka panjang, pengajaran keragaman budaya di SD memperkuat persatuan bangsa dan mendukung cita-cita Bhinneka Tunggal Ika. Materi Keragaman Budaya Indonesia sendiri terdapat pada kelas 5 tema 8 yaitu Lingkungan Sahabat Kita. Dimana didalam buku tema tersebut dipaparkan mengenai keberagaman budaya Indonesia mulai dari bahasa, rumah adat dan pakaian adat.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan peneliti ke sekolah melalui wali kelas V UPTD SDN 14 Teluk Pandan diperoleh informasi bahwa keterbatasan atau belum meratanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang mendukung belum sepenuhnya ada di sekolah sehingga tenaga pendidik hanya memanfaatkan buku pembelajaran yang ada di sekolah saja. Selain itu, kurangnya antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang sifatnya monoton. Peserta didik juga belum sepenuhnya memahami kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Akibatnya, ketuntasan belajar siswa kelas V UPTD SDN 14 Teluk Pandan hanya mencapai 65%. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan visualisasi materi yang memberikan gambaran konkret mengenai lokasi dan sebaran budaya di berbagai wilayah Indonesia, sehingga memudahkan siswa memahami keanekaragaman budaya yang ada. Dengan media ini, siswa dapat melihat hubungan antara letak geografis dan ciri khas budaya setiap daerah, seperti rumah adat, pakaian tradisional, bahasa daerah, dan upacara adat.

Pembelajaran adalah kata yang sudah tidak asing di lingkup pendidikan. Proses pembelajaran pada umumnya dilakukan di lingkungan sekolah, lembaga bimbingan belajar, dan berbagai tempat sejenis lainnya. Selain untuk transfer ilmu, dalam kegiatan pembelajaran juga terjadi proses pembentukan peserta didik yang bermanfaat untuk

kehidupan mereka yang akan datang. Dengan melakukan pembelajaran, maka peserta didik dapat memperoleh ilmu dan wawasan. Pembelajaran aktif adalah proses dimana peserta didik mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga mendorong untuk menyimpulkan pemahaman dari pada sekedar menerima pelajaran yang diberikan. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Selain itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Selain pendidik, dalam proses pembelajaran harus dibantu dengan bahan ajar atau media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Media dalam adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber atau narasumber kepada peserta didik dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Suryadi, 2020).

Media peta keragaman budaya memiliki keunikan yang sangat signifikan dalam pembelajaran persebaran budaya Indonesia, terutama karena kemampuannya menyajikan informasi yang kompleks secara visual dan mudah dipahami. Peta budaya ini menggabungkan aspek geografis dengan keragaman budaya, seperti bahasa, rumah adat, pakaian tradisional, dan tarian, yang membuat siswa dapat "melihat langsung" bagaimana budaya tersebar di berbagai wilayah Indonesia.

Penggunaan media visual, seperti peta, dapat meningkatkan pemahaman siswa karena informasi diproses lebih cepat dan efisien oleh otak (Dwyer & Mundy, 2016). Hal ini menjadikan peta sebagai alat yang sangat efektif dalam pembelajaran, khususnya untuk mengajarkan konsep persebaran budaya yang abstrak. Selain itu, peta bersifat interaktif, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi lebih jauh wilayah-wilayah tertentu, yang mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Keunikan lain dari peta adalah kemampuannya untuk menjembatani pemahaman antara aspek budaya dan fisik. Peta memberikan konteks ruang yang membantu siswa memahami hubungan antara budaya dan lingkungan geografis (Squire, 2014). Dengan demikian, peta keragaman budaya tidak hanya memperkaya pemahaman kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan apresiasi mereka terhadap keunikan dan kekayaan budaya Indonesia.

Selain itu, media pembelajaran sangat penting dalam membantu proses pembelajaran, antara lain:

1. Menyamakan persepsi siswa.
2. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak.
3. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
4. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. (Nurfadhillah, 2021)

Peta merupakan gambaran permukaan bumi yang menunjukkan letak suatu tempat yang dibuat pada bidang datar dengan menggunakan skala tertentu (Isuari et al., 2021). Melalui peta orang dapat memvisualisasikan apa yang ada di sekitar tempat ia tinggal atau tempat yang pernah dikunjunginya (Dharmalau & Nurlaela, 2021). Oleh sebab itu, peta merupakan suatu alat visual yang berfungsi untuk memperluas pengetahuan dan pandangan terhadap bumi dimana seseorang menjalani hidupnya. (Nurfadhillah &

Rosnaningsih, 2021).

Materi keragaman budaya Indonesia menjadi salah satu materi yang sulit untuk dibelajarkan. Hal ini mengingat Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, dengan lebih dari 17.000 pulau, 6 agama, lebih dari 250 etnis dan lebih dari 300 bahasa. Meskipun banyak, Kekayaan ini perlu dijaga dan dilestarikan agar dapat menjadi warisan budaya dan tetap terikat dalam jalinan persatuan dan kesatuan. Memang tak bisa dipungkiri bahwa keragaman budaya harus dibelajarkan sejak dini karena generasi penerus bangsa sangat rentan terhadap konflik dan perpecahan (Kesuma & Ciciria, 2021). Sehingga mengembangkan media pembelajaran khususnya peta untuk meningkatkan pengetahuan keragaman budaya sangat penting dilakukan.

Dari beberapa penjelasan tersebut, keberadaan media pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran, dan berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mencoba mengembangkan media peta keragaman budaya Indonesia dengan konsep yang menarik sehingga dapat menjadi daya tarik bagi siswa Kelas V UPTD SDN 14 Teluk Pandan dan meningkatkan pemahamannya terkait Materi Persebaran Keragaman Budaya Indonesia.

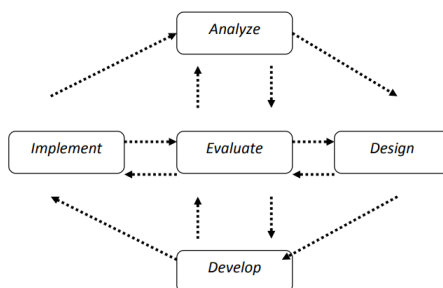
### METODE

Pengembangan media peta keragaman budaya Indonesia menggunakan penelitian pengembangan pada pendekatan *Research and Development (R&D)*, yaitu penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Sesuai dengan namanya, ADDIE memiliki lima tahapan yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Impementation and Evaluation* (Rayanto, 2020).

*Analysis* (Analisis) yang dimaksud adalah peneliti menganalisis potensi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran, menganalisis kebutuhan peserta serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya. *Design* (Perancangan) yaitu menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dan merancang media yang akan dikembangkan. Pembuatan instrumen untuk mengukur kinerja peta keragaman budaya Indonesia juga dilakukan pada tahap ini. *Development* (Pengembangan) yang berarti mengembangkan media yang telah kita pilih sesuai dengan kebutuhan dan aspek lain.

Apabila media pembelajaran sudah selesai dibuat, setelah itu akan dilakukannya evaluasi oleh para ahli yaitu validator. Tujuan adanya validasi yaitu untuk memperoleh masukan dan saran untuk memperbaiki kesalahan maupun kekurangan yang ada pada media yang telah dikembangkan. Masukan dan saran dari para validator sebagai acuan dalam revisi produk.

Selain itu, angket validasi juga akan menentukan kelayakan media untuk diuji cobakan pada peserta didik. *Implementation* (Implementasi) dengan cara menguji media pembelajaran di lapangan sebenarnya untuk mengetahui respon atau hasil nilai peserta didik terhadap produk. Uji coba dilakukan untuk mengukur kemenarikan dan efektivitas peta keragaman budaya Indonesia. Tahap evaluasi atau *evaluation* yaitu tahap yang dilakukan secara keseluruhan terhadap produk peta keragaman budaya Indonesia untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.



**Gambar 1**  
**Alur Penelitian Pengembangan (Rayanto, 2020)**

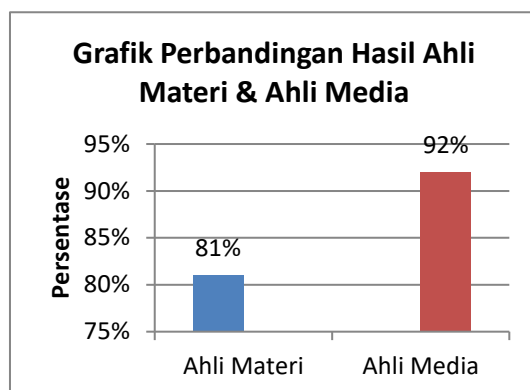
Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPTD SDN 14 Teluk Pandan tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengetahui data awal berdasarkan keterangan yang sesuai dengan pengamatan, lembar wawancara yang digunakan untuk mempertegas data awal yang telah diperoleh dari hasil observasi, lembar angket untuk memperoleh informasi dari ahli materi dan media serta respon peserta didik dan pendidik.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan mendeskripsikan pendapat sekaligus saran yang terdapat pada lembar angket. seluruh hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan hasil pengembangan untuk dijadikan acuan saat merevisi produk. Teknik analisis data kuantitatif juga digunakan untuk menemukan tingkat kelayakan yang diperoleh dari data angket validasi ahli materi dan ahli media beserta angket respon peserta didik dan pendidik. Selain itu, analisis data efektivitas digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan menggunakan data hasil pengerjaan evaluasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Produk akhir dari penelitian ini adalah peta keragaman budaya Indonesia. Pengembangan peta keragaman budaya Indonesia divalidasi oleh Bapak Putut Wisnu M.Pd selaku ahli materi memperoleh total rata-rata persentase 81%. Selanjutnya hasil validasi oleh ahli media yaitu Bapak Ambyah Harjanto M.Pd diperoleh hasil rata-rata persentase 92%. Dari keseluruhan rata-rata persentase yang didapat maka media peta keragaman budaya Indonesia yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak dan dapat diuji cobakan. Perbandingan persentase hasil validasi materi dan validasi media dapat dilihat dari grafik berikut ini:



**Gambar 2**

**Diagram Perbandingan Hasil Ahli Materi dan Ahli Media**

Ujicoba dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta uji coba pada pendidik untuk mengetahui respon terhadap media peta keragaman budaya Indonesia.

**1. Uji Coba Kelompok Kecil**

Untuk menguji kemenarikan produk perlu dilakukan uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil ini diikuti oleh 4 peserta didik kelas V UPTD SDN 14 Teluk Pandan. Pada uji coba kelompok kecil peserta didik mengisi angket respon yang sudah peneliti sediakan untuk menilai kemenarikan dari produk. Hasil angket respon pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Aspek Penilaian	$\Sigma$ Skor Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Tampilan media PKBI	31	32	97 %	Sangat menarik
Kesesuain gambar dan isi dengan materi	46	48	96 %	Sangat menarik
Penggunaan media PKBI	44	48	92 %	Sangat menarik
<b>Jumlah</b>	121	128		
<b>Validitas</b>	<b>95%</b>			
<b>Kriteria Interpretasi</b>	<b>Sangat menarik</b>			

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa respon peserta didik terhadap media peta keragaman budaya Indonesia menghasilkan nilai rata-rata 95% dengan kriteria sangat menarik. Media peta keragaman budaya Indonesia dikembangkan peneliti mempunyai kriteria yang sangat menarik digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran pada materi persebaran keragaman budaya Indonesia untuk kelas V SD.

**2. Uji Coba Lapangan**

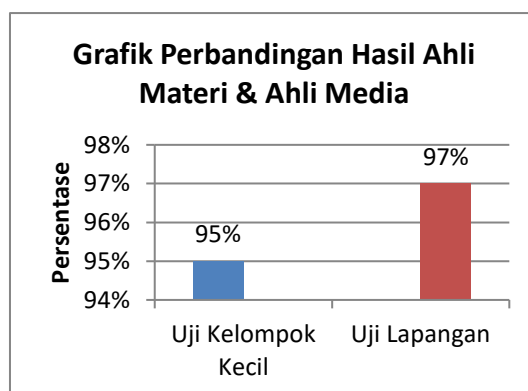
Setelah melakukan uji coba kelompok kecil selanjutnya yaitu melakukan uji coba lapangan yang melibatkan 12 peserta didik kelas V UPTD SDN 14 Teluk Pandan. Pada uji coba lapangan peneliti memberikan angket untuk diisi peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk peta keragaman budaya

Indonesia. Respon peserta didik terhadap produk peta keragaman budaya Indonesia pada uji coba lapangan memperoleh hasil 97% dengan kriteria sangat menarik. Hasil uji coba lapangan peserta didik dapat dilihat dari tabel uji coba lapangan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Coba Lapangan**

Aspek Penilaian	$\Sigma \chi$ Skor Per Aspek (F)	Skor Maks (N)	Skor % (P)	Kategori
Tampilan media PKBI	95	96	99%	Sangat menarik
Kesesuaian gambar dan isi dengan materi	142	144	99%	Sangat menarik
Penggunaan media PKBI	135	144	94%	Sangat menarik
Jumlah	372	384	-	-
<b>Rata-rata persentase</b>	<b>97%</b>			
<b>Kriteria Interpretasi</b>	<b>Sangat menarik</b>			

Setelah mendapatkan hasil uji coba produk kelompok kecil dan uji coba lapangan, maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian. Perbandingan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:



**Gambar 3**  
**Diagram Perbandingan Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan**

Hasil uji coba produk terkait respon dan kemenarikan dilakukan melalui dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan mengalami peningkatan. Adapun hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai persentase sebesar 95% dan pada uji coba lapangan diperoleh nilai persentase 97% dengan kriteria sangat menarik.

### 3. Hasil Respon Pendidik

Dalam uji coba, peneliti juga melakukan uji coba produk dengan memberikan angket pada pendidik kelas V yaitu Ibu Rostiyana, S.Pd untuk mengetahui kemenarikan produk yang dikembangkan. Hasil angket pendidik dapat dilihat dari gambar berikut ini:

**Tabel 3**  
**Hasil Respon Pendidik**

Aspek Penilaian	$\sum x$ Skor Per Aspek (F)	Skor Maks (N)	Skor % (P)	Kategori
Materi pembelajara	15	16	94%	Sangat Layak
Standar penyajian	12	12	100%	Sangat Layak
Tampilan media	12	12	100%	Sangat Layak
Jumlah	39	40		-
<b>Rata-rata persentase</b>	<b>97,5%</b>			
<b>Kriteria Interpretasi</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Maka diketahui respon pendidik mengenai produk peta keragaman budaya Indonesia yaitu memperoleh nilai rata-rata persentase 97,5 dengan kriteria sangat menarik. Pendidik mengungkapkan adanya produk peta keragaman budaya Indonesia membawa motivasi dan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan tentunya membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan.

#### 4. Hasil Tes

Selain respon peserta didik dan pendidik dalam uji coba juga dilakukan tes penilaian agar dapat mengetahui seberapa efektif media peta keragaman budaya Indonesia dalam proses pembelajaran, hasil tes peserta didik dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4**  
**Hasil Tes Peserta Didik**

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk
1	Jumlah peserta didik	12
2	Rata-rata nilai	85
3	Nilai tertinggi	100
4	Nilai terendah	77
5	Jumlah peserta didik tuntas	12
6	Jumlah peserta didik tidak tuntas	0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai terendah berada pada angka 75 dan nilai tertinggi berada pada angka 100. Dari 12 peserta didik yang mengikuti uji coba diperoleh nilai efektivitas dengan rata-rata nilai 85. Jumlah peserta yang tuntas dalam uji coba sebanyak 12 peserta dari 12 peserta, hal ini berarti media peta keragaman budaya Indonesia dapat dikatakan efektif.

Selain itu juga, media peta keragaman budaya Indonesia dikembangkan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, dan pengembangan media peta keragaman budaya Indonesia ditunjukkan untuk materi persebaran keragaman budaya Indonesia, sehingga dalam penggunaan media haruslah memperhatikan kriteria yakni harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, harus mendukung materi pembelajaran, mudah diperoleh, sesuai dengan keterampilan guru, tersedia waktu dalam penggunaannya dan sesuai dengan taraf berpikir siswa (Kusum et al., 2023; Nurfadhillah et al., 2021; Sudjana & Rivai, 2007).



## Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan produk awal sampai revisi hasil produk, dapat dikemukakan beberapa hal sebagai berikut:

### 1. Kelayakan Media

Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data untuk memperbaiki media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen ahli materi terdiri dari 12 pertanyaan yang menilai kelayakan isi, efektivitas bagi pendidik, dan ketepatan media pembelajaran. Instrumen ahli media terdiri dari 15 pertanyaan yang menilai desain tampilan, keterpaduan isi/materi, dan penyajian media.

Ahli materi yang mengambil bagian dalam validasi adalah Bapak Putut Wisnu M.Pd dari STKIP PGRI Bandar Lampung. Hasil validasi menunjukkan bahwa kelayakan isi memperoleh skor 81%, efektivitas bagi pendidik memperoleh skor 88%, dan ketepatan media pembelajaran bagi kesan pendidik memperoleh skor 75%. Berdasarkan hasil ini, media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI) mendapatkan persentase validitas 81% dengan kategori sangat layak. Ahli materi juga merekomendasikan penambahan pengenalan geografis Indonesia pada pengantar pembelajaran.

Penelitian lain juga mendukung kelayakan materi media ini. Penelitian yang dilakukan peneliti lain menunjukkan kelayakan materi yang tinggi dengan kategori sangat valid (Destriana, 2017; Nugroho, 2023; Zuhdi). Penelitian lain menunjukkan bahwa materi dalam miniatur peta sudah sesuai dan baik kriteria kelayakan sangat baik dalam uji validasi materi (Devi, 2019; Hidayati, 2019; Jajar, 2021). Secara keseluruhan, instrumen validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan penelitian lainnya mendukung kelayakan media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI).

Validasi ahli media untuk media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI) dilakukan oleh Bapak Ambyah Harjanto M.Pd. Skor validasi media menunjukkan bahwa aspek desain tampilan mendapatkan skor 91%, aspek keterpaduan isi/materi mendapatkan skor 95%, dan aspek penyajian media mendapatkan skor 88%. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, PKBI memperoleh persentase validitas sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Validator ahli media juga menyatakan bahwa PKBI memiliki tampilan menarik dan bahan yang berkualitas meskipun ukurannya masih kurang besar namun memuaskan. Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini dengan validasi media yang baik (Sari, 2015; Sriwijayanti et al., 2018; Zuhdi). Penelitian lain juga mendukung hasil tersebut dengan validasi media yang tinggi. (Adini et al., 2022; Devi, 2019)

### 2. Respon Guru dan Peserta Didik

Sebuah instrumen telah disusun untuk para pendidik dan peserta didik guna mengetahui respons terhadap media Peta Keragaman Budaya Indonesia. Instrumen respons pendidik diisi oleh wali kelas V, Ibu Rostiyana, S.Pd, dan terdiri dari 10 pertanyaan yang mencakup tiga aspek. Skor rata-rata untuk masing-masing aspek adalah 94% untuk materi pembelajaran, 100% untuk standar penyajian, dan 100% untuk tampilan media. Sehingga rata-rata persentase yang diperoleh adalah 97,55%, dengan kategori sangat menarik. Ibu Rostiyana S.Pd juga memberikan komentar bahwa media PKBI sangat menarik dan membantu dalam pembelajaran, karena sekolah memiliki keterbatasan dalam media sebelumnya. Penggunaan media PKBI juga mudah dan mendorong interaksi antara peserta didik. Selain instrumen respon guru, peneliti juga memberikan instrumen kepada para pendidik kelas V. Dalam uji coba, kategori "sangat menarik" diperoleh dengan hasil 95% untuk kelompok kecil dan 97% untuk kelompok

besar. Peserta didik, Fahrudin Nizam, memberikan *feedback* positif terhadap media PKBI karena merasa senang, antusias, tidak merasa bosan, dan mudah memahami materi pembelajaran.

### 3. Keefektifan Media Keragaman Budaya Indonesia (PKBI)

Peneliti menggunakan tes untuk mengukur efektivitas produk media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI). Tes diberikan kepada 12 peserta kelas V, terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 10 soal mencocokkan. Tes tersebut dilakukan setelah peserta menggunakan PKBI. Dari hasil tes, 12 peserta tersebut telah mengerjakan tugas dengan nilai rata-rata 84,5, di mana nilai tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 70.

PKBI adalah peta Indonesia dengan 38 provinsi dan pin-pin budaya Indonesia. Melalui PKBI, peserta didik dapat belajar tentang kekayaan budaya Indonesia. PKBI dibuat dengan konsep yang berbeda dari peta media sebelumnya, dengan ukuran yang lebih besar, material yang berbeda, dan modifikasi sesuai kebutuhan peserta didik.

Dengan skor rata-rata 85% dan mencapai KKM (70), PKBI dikatakan sangat efektif. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniawan dan Sugiarta, di mana produk media pembelajaran dikatakan efektif jika 75% siswa mencapai skor tuntas. Temuan Mir'atun Nisa dan Arya Setya Nugroho juga menunjukkan keefektifan media sebesar 95,6% (Nugroho, 2023), sementara Puspitasari menemukan keefektifan media sebesar 100%. (Puspitasari et al., 2021). Berdasarkan penelitian dan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media PKBI efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keragaman budaya Indonesia.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa Proses pengembangan media PKBI ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang mencakup beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, hingga evaluasi. Dalam tahap analisis, peneliti mengidentifikasi bahwa pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia pada umumnya masih bersifat teoretis dan kurang menarik minat siswa. Materi yang biasanya disampaikan melalui buku teks atau ceramah dianggap kurang interaktif dan visual, sehingga mempersulit siswa untuk memahami hubungan antara budaya dengan lokasi geografisnya.

Tahap desain difokuskan pada pembuatan media peta yang menarik, dengan fitur-fitur interaktif yang dapat memfasilitasi pembelajaran visual. Peta keragaman budaya yang dikembangkan mencakup informasi mengenai budaya-budaya utama dari setiap daerah di Indonesia, lengkap dengan gambar dan deskripsi singkat tentang setiap budaya. Media ini didesain agar dapat diakses secara digital maupun cetak, sehingga memudahkan penggunaannya dalam berbagai situasi pembelajaran, baik di kelas maupun secara mandiri oleh siswa.

Tahap pengembangan dilakukan dengan menggabungkan masukan dari guru, siswa, serta ahli media pendidikan. Media PKBI dirancang agar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mendorong siswa untuk aktif belajar. Pada tahap ini, peneliti juga melibatkan uji coba produk, baik di skala kecil maupun besar. Uji coba awal dilakukan di satu sekolah untuk mengetahui efektivitas awal dan mendapatkan umpan balik yang relevan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika menggunakan peta keragaman budaya ini dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Dalam tahap evaluasi, media PKBI dikaji berdasarkan kriteria keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data dari hasil belajar siswa dan observasi selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa penggunaan peta keragaman budaya ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi persebaran budaya Indonesia secara signifikan. Siswa mampu mengidentifikasi budaya-budaya daerah dengan lebih baik, memahami letak geografisnya, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa media ini membantu memperkaya metode pengajaran dan memudahkan mereka dalam menyampaikan materi yang biasanya dianggap sulit atau membosankan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media PKBI merupakan alat pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap persebaran keragaman budaya Indonesia. Media ini tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta interaksi aktif dalam kelas. Peta keragaman budaya ini memberikan pendekatan baru dalam mengajarkan budaya, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, visual, dan interaktif.

Rekomendasi dari penelitian ini adalah agar media PKBI dapat diimplementasikan secara luas dalam kurikulum pembelajaran kelas V Sekolah Dasar di seluruh Indonesia. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi pengembangan lebih lanjut media ini, termasuk integrasi teknologi yang lebih canggih, seperti animasi dan fitur-fitur interaktif lainnya, untuk mendukung pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktavianti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran MAPENA (Mainan peta anak) pada materi IPS untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1-7.
- Destriana, C. (2017). *Pengembangan Media Papan Gantung Peta Indonesia untuk Pembelajaran Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV SDN Bareng 5 Kota Malang* Universitas Negeri Malang].
- Devi, M. D. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV. *BASIC EDUCATION*, 8(4), 401-411.
- Dharmalau, A., & Nurlaela, L. (2021). Perancangan media pembelajaran lagu daerah dengan animasi interaktif menggunakan Adobe Flash. *JEIS: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 1(1), 31-36.
- Dwyer, D. M., & Mundy, M. E. (2016). Perceptual Learning: Representations and their development. *The Wiley handbook on the cognitive neuroscience of learning*, 201-222.
- Hidayati, N. F. (2019). Pengembangan Media Peta Kebudayaan Pada Tema 7 Indahnnya Keberagaman Di Negeriku Kelas IV. *BASIC EDUCATION*, 8(10), 994-991.003.
- 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.
- Jajar, J. (2021). Pengembangan Media Animasi Peta Budaya Indonesia Tema 1 Indahnnya Kebersamaan Untuk Kelas 4 SD. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 5(1), 111-114.

- Kesuma, T. A. R. P., & Ciciria, D. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan: Be Good and Smart Citizens. In: CV. LADUNY ALIFATAMA.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD. *Journal on Education*, 5(3), 10031-10039.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di sdn cengklong 3. *Pandawa*, 3(2), 396-418.
- Nurfadhillah, S., & Rosnaningsih, A. (2021). *Media pembelajaran tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Puspitasari, A. D., Hidayat, R. A., & Pritasari, A. C. (2021). MINIATURE MAP OF THE INDONESIAN COLOMINATION PERIOD AS A MEDIUM OF ELEMENTARY LEARNING IN CLASS V THEME 7 SUB THEME 1: Array. *CITRA: International Journal of Community service, Informatics, Technology, Research in education, Art and humanities*, 1(2), 1-12.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sari, A. D. R. (2015). Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Rejosari Gunungkidul. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*(7).
- Squire, K. D. (2014). Video-game literacy: A literacy of expertise. In *Handbook of research on new literacies* (pp. 635-670). Routledge.
- Sriwijayanti, R. P., Anjarwati, A., & Rahmawati, D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PETA BUDAYA SUB POKOK BAHASAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V SD NEGERI CURAHSAWO. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 92-96.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). Teknologi pengajaran. *Bandung: Sinar Baru Algensindo*, 76-84.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Zuhdi, U. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA INFORMASI SUKU BUDAYA INDONESIA (PETINSUBA) BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS V SD.