

## PENGEMBANGAN MEDIA *REPLIKA PETA* KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 17 TILAMUTA

Febri Rahma Alisya Salamun<sup>1</sup>, Basri Amin<sup>2</sup>, Nurainun<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo<sup>123</sup>  
e-mail: [febrisalamun48@gmail.com](mailto:febrisalamun48@gmail.com)

### ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran konkret berupa media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia yang menarik dan interaktif untuk siswa pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 17 Tilamuta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D (Research and Development)* dengan model penelitian pengembangan *ADDIE* yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan. Hasil analisis selama implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia mampu merubah proses pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa dilibatkan secara langsung dalam mengenal keberagaman budaya Indonesia melalui media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia. Meskipun penerapannya mendapat respon positif dari Guru dan siswa, media ini memiliki keterbatasan pada uji coba yang masih terbatas, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS tetapi juga menjadi salah satu solusi inovatif dalam memperkenalkan budaya bangsa serta membuka jalan bagi implementasi yang lebih luas dan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Media Replika peta, Keberagaman Budaya, IPAS, Sekolah Dasar

### ABSTRACT

This study aims to develop an engaging and interactive concrete learning medium in the form of a replica map of Indonesian cultural diversity for fourth-grade students in the IPAS subject, specifically on Indonesian cultural wealth, at SD Negeri 17 Tilamuta. The research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results indicate that the developed media is highly feasible, while practicality tests show that the media is very practical to use. Implementation analysis reveals that the use of the replica map of Indonesian cultural diversity successfully transformed the previously monotonous learning process into a more interactive and collaborative one. Students were directly involved in recognizing Indonesia's cultural diversity through the replica map. Although its application received positive responses from both teachers and students, the media has limitations due to its still-limited trials, necessitating further development. Thus, the developed learning medium is not only feasible and practical for use in IPAS instruction but also serves as an innovative solution for introducing national culture, paving the way for broader and more sustainable implementation.

**Keywords:** Map Replica Media, Cultural Diversity, Natural and Sosial Sciences (IPAS), Elementary School

## **PENDAHULUAN**

Rendahnya minat serta keterlibatan siswa dalam mempelajari materi keberagaman budaya di sekolah dasar masih menjadi persoalan yang cukup menonjol. Salah satu penyebab utama adalah metode penyajian yang cenderung monoton, bersifat satu arah, serta masih berpusat pada peran guru sebagai sumber informasi utama. Kondisi ini menyebabkan siswa hanya menjadi pendengar pasif tanpa ruang yang cukup untuk berinteraksi dengan materi. Pandangan Soemantri dalam penelitian yang dikutip oleh Karim (2015) juga menegaskan bahwa pembelajaran IPS sering dianggap membosankan karena materi lebih banyak disampaikan dengan gaya ekspositoris. Akibatnya, siswa sulit merasakan keterhubungan langsung antara apa yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sebaliknya, penelitian kontemporer menekankan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mendorong motivasi belajar, membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Kusuma dkk., 2023). Dengan demikian, penggunaan media tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Indonesia sendiri merupakan negara yang memiliki identitas yang sangat khas karena keberagaman budaya yang luar biasa kaya. Dengan jumlah pulau yang mencapai lebih dari 17.000, enam agama resmi, lebih dari 250 kelompok etnis, serta ratusan bahasa daerah yang digunakan masyarakatnya, bangsa ini layak disebut sebagai negara multikultural. Keragaman tersebut tercermin melalui tradisi, adat istiadat, kesenian, maupun bentuk kearifan lokal yang diwariskan lintas generasi. Menurut Kesuma dan Ciciria (2021), kekayaan budaya tersebut tidak hanya menjadi penanda identitas bangsa, tetapi juga aset penting yang harus dijaga serta dilestarikan dalam rangka memperkuat persatuan nasional. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai keberagaman budaya sudah semestinya mendapat perhatian khusus sejak pendidikan dasar, salah satunya melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui IPAS, siswa dapat diperkenalkan pada konsep keberagaman budaya sekaligus ditanamkan nilai-nilai toleransi, kebersamaan, dan penghargaan terhadap perbedaan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 17 Tilamuta, Kabupaten Boalemo, pada bulan September 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode tradisional, yaitu ceramah, penugasan, dan diskusi sederhana. Media yang digunakan juga relatif terbatas pada alat konvensional seperti peta datar, atlas, atau globe. Situasi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Ketika guru lebih banyak menjelaskan materi secara verbal tanpa dukungan media interaktif, siswa cenderung hanya menjadi penerima informasi, bukan pelaku aktif dalam proses belajar. Akibatnya, suasana kelas terasa monoton, siswa cepat kehilangan fokus, dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik, agar mampu membangkitkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

Sudjana dan Rivai, sebagaimana dikutip oleh Dewi dan Budiana (2018), menekankan bahwa media pembelajaran dapat mengurangi dominasi penjelasan lisan guru yang berlebihan serta membantu siswa memahami materi yang sifatnya konkret. Selain itu, media juga berfungsi memperkaya variasi metode mengajar, sehingga proses belajar dapat lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa. Lebih lanjut, Munadi yang dirujuk dalam Anwar dkk. (2022) menjelaskan adanya fungsi semantik dari media pembelajaran. Fungsi ini mengacu pada kemampuan media untuk menghadirkan simbol atau representasi konkret dari suatu konsep, sehingga siswa lebih mudah memahami dan memaknainya. Dalam konteks pembelajaran IPS dan IPAS, fungsi ini

sangat relevan karena banyak konsep yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami anak usia sekolah dasar. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan peran strategis dalam membangun pemahaman sekaligus meningkatkan ketertarikan siswa.

Menanggapi kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan sebuah inovasi berupa pengembangan media pembelajaran konkret untuk materi kekayaan budaya Indonesia. Media yang dikembangkan berbentuk *replika peta* keberagaman budaya Indonesia, yang dirancang dalam bentuk peta timbul dan diperkaya dengan kartu budaya dari berbagai provinsi serta buku panduan penggunaan. Desain media ini tidak hanya dibuat menarik secara visual, tetapi juga memperhatikan aspek keberlanjutan dengan memanfaatkan bahan ramah lingkungan, seperti bubur kertas. Lebih dari itu, media ini dilengkapi fitur interaktif berupa magnet sehingga siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar, misalnya dengan menempelkan kartu budaya pada lokasi provinsi yang sesuai di peta. Dengan pendekatan tersebut, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga berinteraksi dengan media, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mudah diingat.

Menurut Sulaiman dkk. (2024), replika dapat dipahami sebagai tiruan dari suatu objek dalam ukuran lebih kecil, namun memiliki kesamaan bentuk maupun fungsi dengan aslinya. Dalam pembelajaran, replika sangat membantu siswa karena mampu menghadirkan objek konkret yang sulit dijangkau secara langsung. Di sisi lain, peta pada dasarnya merupakan representasi permukaan bumi yang diperkecil menggunakan skala tertentu, sebagaimana dijelaskan oleh Wiyanti dkk. (2017). Aryono Prihandito menambahkan bahwa peta disusun dengan menggunakan sistem proyeksi sehingga mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang kondisi geografi wilayah tertentu. Jika kedua pengertian tersebut digabungkan, maka *replika peta* dapat diartikan sebagai tiruan peta dalam skala tertentu yang difungsikan sebagai media pembelajaran. Keberadaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep ruang, lokasi, dan keberagaman wilayah dengan cara yang konkret, jelas, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar.

Urgensi pengembangan media pembelajaran pada materi kekayaan budaya Indonesia juga diperkuat oleh temuan berbagai penelitian terdahulu. Misalnya, penelitian Kristi dkk. (2024) membuktikan bahwa penggunaan media peta keberagaman budaya Indonesia mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai persebaran budaya sekaligus mendorong interaksi aktif di kelas. Peta yang digunakan tidak hanya menyajikan letak geografis, tetapi juga dilengkapi informasi budaya utama dari tiap daerah, lengkap dengan ilustrasi gambar serta deskripsi singkat. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang lebih baik. Demikian pula, Maharani dan Maryani (2015) menemukan bahwa pemanfaatan media peta dalam pembelajaran IPS mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, membuat siswa lebih aktif, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih jelas. Penelitian terbaru oleh Lasena (2024) yang mengembangkan peta berbasis kearifan lokal Gorontalo juga menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Namun demikian, penelitian tersebut terbatas pada cakupan materi lokal dan hanya sampai tahap pengembangan, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan keterbatasan penelitian sebelumnya, penelitian ini hadir dengan pengembangan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia yang memiliki cakupan lebih luas, mencakup 10 provinsi terpilih. Media ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS dan dikembangkan hingga tahap evaluasi untuk mengukur efektivitasnya secara komprehensif. Harapannya, media replika ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga

mampu mendorong proses pembelajaran yang interaktif, meningkatkan pemahaman konsep, serta menumbuhkan minat siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia. Dengan demikian, media ini dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media di sekolah dasar sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada topik keberagaman budaya.

## METODE PENELITIAN

Jenis riset yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, yaitu metode riset yang digunakan untuk merancang suatu produk yang kemudian di uji secara bertahap melalui uji lapangan, dievaluasi dan disempurnakan agar memenuhi standar efektivitas, kualitas dan ketentuan yang telah ditetapkan (Rangkuti, 2016). Riset (*R&D*) adalah serangkaian proses atau tahapan yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009). Model riset pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima tahap, yaitu: (A) *Analysis*; (D) *Desain*; (D) *Development*; (I) *Implementation*; dan (E) *Evaluation* (Pagarra, 2022).

Riset ini dilaksanakan di SDN 17 Tilamuta Kabupaten Boalemo pada kelas IV yang berjumlah 13 siswa. Riset dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek riset ini adalah siswa kelas IV SDN 17 Tilamuta Kabupaten Boalemo, ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna. Instrumen yang digunakan untuk analisis kelayakan adalah lembar instrumen validasi ahli media, lembar instrumen validasi ahli materi, dan lembar instrumen validasi ahli pengguna. Pada analisis kepraktisan, instrumen yang dipakai adalah lembar instrumen validasi observasi uji kepraktisan dan angket respon siswa. Objek riset yang digunakan adalah produk berupa media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia yang digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Pengujian data yang dilakukan dalam riset ini berupa analisis kelayakan dan analisis kepraktisan. Produk yang dianalisis meliputi media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia yang di dalamnya mencakup peta keragaman budaya Indonesia, kartu budaya, dan buku panduan. Data dari hasil validasi uji kelayakan dan kepraktisan, dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Skor dari masing-masing validator dan responden dikonversi ke dalam bentuk persentase, kemudian dikonversi berdasarkan kriteria kelayakan seperti pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan**

Persentase Kelayakan (%)	Kriteria Kelayakan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: diadaptasi dari Kholifah & Ekayati (2023)

Berdasarkan Tabel 1, data yang diperoleh dari analisis kepraktisan dihitung persentasenya, kemudian persentase tersebut dikonversi sesuai dengan kriteria kepraktisan seperti pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan**

Rentang Nilai Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
%-20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: diadaptasi dari Nurjannah dkk (2021)

Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Kelayakan dari media pembelajaran dinilai oleh para yaitu ahli media dan materi. Aspek yang dinilai yaitu materi, desain dan manfaat yang kemudian penilaian kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi (Hamdani & Sumbawati, 2020). Suatu media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoretis media dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya termasuk dalam kategori “baik”. Istilah “baik” ini masih perlu diukur dengan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat “kepraktisan” dari penggunaan media pembelajaran (Rochmad, 2012).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk utama yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Fokus materi yang diangkat adalah tentang kekayaan budaya Indonesia, yang mencakup keragaman suku, rumah adat, pakaian tradisional, hingga kesenian daerah. Media ini dibuat dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif dan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga bentuk, ukuran, warna, serta informasi yang ditampilkan lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Sasaran utama penerapan media *replika peta* ini adalah siswa kelas IV di SDN 17 Tilamuta, Kabupaten Boalemo, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus bermakna. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengaitkan konsep keragaman budaya dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Alasan pengembangan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia ini muncul dari beberapa permasalahan nyata yang dihadapi sekolah. Pertama, suasana pembelajaran di kelas cenderung pasif karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar. Kedua, konsentrasi dan perhatian siswa sering kali mudah teralihkan, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal. Ketiga, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS, di mana guru umumnya hanya mengandalkan buku teks, atlas, peta datar, atau globe. Keempat, sekolah belum memiliki media pembelajaran yang bersifat inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran kurang menarik. Kondisi ini menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media alternatif yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa di SDN 17 Tilamuta.

Berdasarkan realitas tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan media konkret yang mampu memvisualisasikan materi secara jelas. Media berbasis visual dan nyata dapat membantu siswa membangun gambaran mental yang lebih kuat, sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Menurut pandangan para ahli, salah satunya



Sudjana dan Rivai, media pembelajaran memiliki peran strategis untuk mengurangi dominasi penjelasan lisan guru yang terlalu panjang, memperjelas materi yang bersifat abstrak, menghadirkan variasi metode dalam pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih berpusat pada siswa (Dewi & Budiana, 2018). Dengan kata lain, kehadiran media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi sarana penting untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

Sebagai langkah solusi terhadap berbagai permasalahan di sekolah, penelitian ini menghasilkan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia yang bersifat konkret, mudah digunakan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Media ini berperan membantu siswa memahami materi keragaman budaya secara lebih menyeluruh, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan interaktif. Efektivitas media ini juga didukung oleh penelitian Kristi dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media peta keberagaman budaya terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait persebaran budaya di Indonesia. Selain itu, media ini mampu mendorong hasil belajar yang lebih baik, memicu motivasi intrinsik siswa, serta memperkuat interaksi dua arah antara guru dan siswa. Dengan demikian, pengembangan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia dapat dipandang sebagai inovasi yang tepat untuk memperkaya strategi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

### **Analisis Kebutuhan**

Tahap awal penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan yang difokuskan pada proses pembelajaran di kelas IV SDN 17 Tilamuta Kabupaten Boalemo, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS. Analisis dilakukan melalui observasi langsung, wawancara informal dengan guru kelas, serta penelaahan terhadap sarana dan prasarana yang tersedia. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat luas dan abstrak, seperti persebaran budaya, rumah adat, pakaian tradisional, maupun kesenian daerah. Kondisi ini dipengaruhi oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu visualisasi materi. Proses pembelajaran lebih banyak didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kurang mendukung pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kurikulum untuk memastikan produk yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan sekolah. Hasil kajian menunjukkan bahwa SDN 17 Tilamuta menggunakan dua kurikulum secara bersamaan, yakni Kurikulum Merdeka untuk kelas I, II, IV, dan V, serta Kurikulum 2013 untuk kelas III dan VI. Kurikulum Merdeka memberikan ruang lebih luas bagi guru dalam menggunakan berbagai media dan strategi pembelajaran inovatif. Hal ini membuka peluang besar bagi pengembangan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia untuk mendukung capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, analisis dilakukan terhadap karakteristik peserta didik. Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di sekolah tersebut, siswa cenderung lebih antusias ketika pembelajaran dilakukan dengan media konkret dan interaktif. Mereka lebih mudah memahami materi ketika dilibatkan dalam kegiatan praktik langsung atau penggunaan alat peraga yang menarik perhatian. Karakteristik ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki kecenderungan belajar visual-kinestetik, sehingga pengembangan media *replika peta* timbul sangat sesuai untuk memfasilitasi kebutuhan belajar mereka.

### **Perancangan Produk**

Setelah kebutuhan pembelajaran teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah perancangan produk. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal media yang diberi nama *Replika peta* Keberagaman Budaya Indonesia. Rancangan meliputi tiga komponen utama, yaitu peta timbul, kartu budaya, dan buku panduan penggunaan. Proses perancangan diawali dengan pengumpulan ide, referensi dari berbagai sumber, serta hasil studi literatur terkait media pembelajaran berbasis visual. Dari hasil pengumpulan data tersebut, peneliti kemudian menyusun konsep desain yang menekankan pada aspek kemenarikan visual, kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, dan kemudahan penggunaan oleh siswa maupun guru.

Peta keberagaman budaya Indonesia dirancang dalam bentuk peta timbul dengan detail tertentu agar siswa dapat melihat perbedaan wilayah sekaligus memahami persebaran budaya yang ada di setiap daerah. Media ini dilengkapi dengan kartu budaya yang berisi informasi ringkas mengenai suku, rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, serta kesenian daerah. Untuk mendukung penggunaannya, disusun pula buku panduan yang memuat petunjuk penggunaan media, uraian materi singkat, serta alternatif strategi pembelajaran yang bisa diterapkan guru. Dalam proses desain kartu budaya dan buku panduan, peneliti memanfaatkan aplikasi Canva sehingga hasil visual lebih menarik, berwarna, dan disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar.

### **Pengembangan Produk**

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk awal sesuai desain yang telah direncanakan, kemudian dilanjutkan dengan uji validasi oleh para ahli. Validasi melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru kelas). Penilaian oleh ahli media dilaksanakan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, media memperoleh skor kelayakan sebesar 90%, namun masih terdapat beberapa catatan terkait konsistensi warna dan tata letak visual. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, hasil penilaian meningkat menjadi 95%, yang menunjukkan adanya perbaikan kualitas dari aspek tampilan, kerapian, dan kemudahan penggunaan.

Validasi berikutnya dilakukan oleh ahli materi, dengan hasil penilaian mencapai 100%. Hasil ini menandakan bahwa materi yang disajikan pada media sudah selaras dengan kompetensi dasar, cakupan materi sesuai dengan kurikulum, dan informasi yang diberikan mudah dipahami siswa. Penilaian dari ahli pengguna, yaitu guru kelas, juga memberikan skor yang tinggi sebesar 95%. Guru menilai bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi, karena mampu meningkatkan perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta mengurangi dominasi metode ceramah. Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi uji validasi menunjukkan bahwa pada validasi awal media memperoleh skor 95%, sedangkan pada validasi akhir meningkat menjadi 96,67%. Dengan rata-rata penilaian berada dalam kategori “Sangat Layak”, media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan skor dari tahap awal ke tahap akhir juga menandakan bahwa revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas produk, baik dari segi konten maupun tampilan.

### **Implementasi Produk**

Pada tahap implementasi, peneliti bertindak langsung sebagai fasilitator yang menyampaikan materi menggunakan media yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia, peneliti memberikan lembar observasi uji kepraktisan media kepada Guru yang berperan sebagai observer. Untuk

mengetahui respon langsung dari siswa setelah belajar dengan menggunakan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia peneliti menyebarkan angket respon siswa setelah pembelajaran selesai. Jumlah siswa keseluruhan yang ada di kelas IV SDN 17 Tilamuta Kabupaten Boalemo adalah sebanyak 13 siswa. Namun, pada saat pelaksanaan uji coba media dan pengisian angket respon siswa, hanya 10 siswa yang dapat memberikan tanggapan karena 3 siswa tidak hadir.

Hasil validasi observasi uji kepraktisan terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia memperoleh persentase sebesar 92,5% sehingga masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia memperoleh persentase sebesar 93,25%, dan masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan media secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia telah masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” dengan persentase rata-rata sebesar 92,87%.

Tahap implementasi media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia pada materi kekayaan budaya Indonesia merupakan tahap yang krusial karena pada tahap ini media yang dikembangkan diimplementasikan secara langsung oleh peneliti dalam proses pembelajaran untuk melihat bagaimana media tersebut digunakan dalam situasi nyata dan sejauh mana daya tarik, dan keterpahaman siswa terhadap materi kekayaan budaya Indonesia melalui penggunaan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia. Melalui implementasi ini, peneliti dapat mengamati respon siswa, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta mengevaluasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan mampu memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini juga menjadi dasar dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media, yang kemudian dapat dijadikan acuan untuk melakukan revisi atau penyempurnaan sebelum digunakan secara lebih luas.

Dalam pelaksanaannya, media ini digunakan secara interaktif dengan melibatkan siswa secara aktif dalam menempelkan kartu budaya pada peta sesuai lokasi provinsinya masing-masing. Cara penggunaan media tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyyah dkk, (2024) mengenai penerapan media Kartu Nusantara (*Nusacard*), yang membuktikan bahwa media berbasis kartu efektif memudahkan siswa dalam menentukan letak daerah sesuai pada peta Indonesia serta mendorong keterlibatan mereka dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Penggunaan media interaktif seperti ini tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap pelajaran. Hal tersebut sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Munadi, yakni fungsi semantik, di mana suatu suatu konsep dapat direpresentasikan melalui benda atau simbol untuk mempermudah pemahaman siswa (Anwar dkk, 2022). Pada saat implementasi, siswa menunjukkan respon yang bagus terhadap penggunaan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia dan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maharani dan Maryani (2015), bahwa pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media peta membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif, lebih paham akan penjelasan Guru, serta membantu siswa dalam menjawab pertanyaan.

### **Evaluasi Hasil**

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dari proses pengembangan media, karena melalui evaluasi dapat diketahui sejauh mana media yang dirancang memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan kebermanfaatan. Pada penelitian ini, media *replika peta*



keberagaman budaya Indonesia telah melalui dua bentuk evaluasi utama, yaitu validasi kelayakan oleh para ahli dan uji kepraktisan oleh pengguna. Validasi kelayakan dilakukan untuk memastikan bahwa media sesuai dengan standar kualitas yang ditetapkan, baik dari segi isi, desain, maupun kesesuaian dengan kurikulum. Sedangkan uji kepraktisan berfokus pada bagaimana media dapat digunakan secara efektif di kelas, apakah mudah dipahami oleh guru maupun siswa, serta apakah mampu mendukung proses belajar mengajar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia memperoleh skor rata-rata 96,67%, yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Persentase yang tinggi ini menggambarkan bahwa media telah memenuhi syarat dari segi kejelasan materi, kemenarikan visual, konsistensi tampilan, serta kesesuaian isi dengan kompetensi dasar. Di sisi lain, hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui penilaian guru dan tanggapan siswa menunjukkan skor rata-rata 92,87%, yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Artinya, media tidak hanya memenuhi standar kualitas, tetapi juga dapat digunakan dengan mudah, baik dalam situasi pembelajaran klasikal maupun kelompok kecil.

Temuan ini memberikan gambaran bahwa media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia mampu menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif. Evaluasi juga mengungkap beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti pemeliharaan media agar tahan lama dan pelatihan guru untuk memanfaatkan media secara optimal. Dengan adanya evaluasi menyeluruh ini, peneliti dapat melakukan penyempurnaan yang menjadikan media lebih siap untuk diterapkan secara luas di sekolah dasar lainnya. Secara lebih jauh, media ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang berkelanjutan untuk menanamkan rasa cinta tanah air sejak dini. Melalui pemanfaatan *replika peta* keberagaman budaya, siswa tidak hanya mengenal suku, rumah adat, atau pakaian tradisional, tetapi juga belajar menghargai nilai-nilai kebinekaan. Harapannya, media ini mampu mendorong tumbuhnya kesadaran siswa untuk melestarikan budaya bangsa sekaligus memperkuat identitas nasional. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan berdampak jangka panjang terhadap sikap dan perilaku siswa.

### **Keterbatasan Produk**

Meskipun media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia memperoleh tanggapan positif dari para ahli, guru, maupun siswa, tetap terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu dicatat secara kritis sebagai bahan evaluasi dan pengembangan pada tahap berikutnya. Perlu dipahami bahwa setiap produk pengembangan, khususnya media pembelajaran, tidak serta-merta sempurna ketika pertama kali digunakan, melainkan masih memiliki ruang untuk diperbaiki agar lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Respon baik yang diperoleh memang menunjukkan bahwa media ini sudah mampu menarik perhatian dan membantu siswa dalam memahami materi, namun penilaian positif tersebut tidak menutup kemungkinan adanya kelemahan yang harus diatasi. Dengan mengidentifikasi keterbatasan sejak dini, peneliti, guru, maupun pengembang selanjutnya akan memiliki pijakan yang lebih jelas dalam melakukan perbaikan, baik dari sisi desain, konten, maupun strategi implementasi. Oleh karena itu, uraian mengenai keterbatasan produk ini sangat penting untuk dijadikan rujukan dalam pengembangan media yang lebih baik, lebih komprehensif, dan lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Pertama, cakupan materi budaya yang ditampilkan masih terbatas. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil sampel dari 10 provinsi di antara 38 provinsi yang ada di Indonesia, yaitu Aceh, Sumatera Selatan, Kalimantan Barat, Kalimantan Selatan, Jawa Barat, Jawa Timur, Gorontalo, Sulawesi Selatan, Papua, dan Papua Selatan. Selain itu, aspek budaya yang diangkat

hanya mencakup pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas, sehingga representasi keberagaman budaya belum menyeluruh. Padahal, Indonesia memiliki keragaman budaya yang lebih kompleks mencakup bahasa daerah, kesenian tradisional, upacara adat, hingga nilai-nilai kearifan lokal. Kondisi ini menjadi keterbatasan yang perlu diatasi pada pengembangan tahap berikutnya agar media dapat menghadirkan gambaran yang lebih luas dan komprehensif.

Kedua, ukuran media peta yang cukup besar yaitu 110 x 75 cm membuatnya kurang praktis untuk dibawa atau dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Hal ini membatasi fleksibilitas penggunaan media, terutama jika guru ingin menggunakannya di berbagai ruang kelas atau kegiatan luar kelas. Oleh karena itu, dalam buku panduan disarankan agar media ditempatkan secara permanen di ruang kelas atau perpustakaan sekolah. Dengan penempatan tersebut, siswa dapat mengamati isi peta secara langsung kapan saja, tanpa harus memindahkan media yang berukuran besar tersebut.

Ketiga, uji coba media masih terbatas pada satu sekolah yaitu SDN 17 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Keterbatasan lokasi implementasi ini membuat hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kepraktisan dan penerimaan media, uji coba perlu dilakukan di berbagai sekolah dengan kondisi yang berbeda. Uji coba skala luas akan memberikan masukan yang lebih beragam dari berbagai guru, observer, maupun siswa, sehingga hasil evaluasi menjadi lebih objektif. Hal ini juga akan memperkaya rekomendasi perbaikan media agar sesuai dengan karakteristik peserta didik di berbagai daerah.

Keempat, pengujian media masih terbatas pada uji kelayakan dan uji kepraktisan. Dalam penelitian ini, uji keefektifan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa belum dapat dilakukan karena keterbatasan waktu pelaksanaan. Padahal, uji keefektifan merupakan bagian penting untuk mengetahui sejauh mana media mampu memberikan dampak nyata terhadap pencapaian kompetensi siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat disarankan untuk melengkapi tahapan evaluasi dengan uji keefektifan, sehingga dapat diperoleh data empiris mengenai pengaruh media terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, keterbatasan-keterbatasan ini menjadi catatan penting untuk pengembangan media pada tahap selanjutnya. Perlu dilakukan penyempurnaan baik dari sisi cakupan konten budaya, desain dan ukuran media, maupun strategi implementasi di sekolah. Dengan memperhatikan keterbatasan yang ada, diharapkan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia dapat dikembangkan lebih optimal, menjangkau lebih banyak aspek budaya, dan diterapkan secara efektif di berbagai situasi pembelajaran sehingga benar-benar memberi manfaat yang luas bagi dunia pendidikan dasar.

## **KESIMPULAN**

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia yang mampu merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia secara konkret, menarik, dan kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Melalui pengembangan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga menguji kelayakan dan kepraktisannya dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase 96,67% dan sangat praktis dengan persentase 92,87%. Namun lebih dari sekadar angka, temuan ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, lebih mudah memahami konsep keberagaman budaya, dan lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini

mempertegas peran penting media kontekstual dalam menjembatani kesenjangan antara materi ajar dengan pengalaman nyata siswa.

Dengan demikian, pengembangan media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia tidak hanya berhasil mencapai tujuan pengembangannya, tetapi juga memiliki potensi sebagai sarana edukatif yang berkelanjutan dalam mengenalkan kekayaan budaya Indonesia kepada siswa sekolah dasar. Meskipun media *replika peta* keberagaman budaya Indonesia memiliki potensi yang baik dalam mendukung proses pembelajaran, peneliti menemukan beberapa tantangan dan keterbatasan selama pengembangannya. Harapannya ke depan, pengembangan media ini dapat dikembangkan lebih lanjut baik dari segi cakupan isi konten dengan menambahkan provinsi, mengembangkan media ini dalam bentuk digital interaktif, menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat diimplementasi secara lebih luas.

## REFERENSI

- Anwar, F., Pajariato, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Fitriyyah, N. F., Huda, C., Solikhin, R., & Sulianto, J. (2024). Penerapan Media *Nusacard* Berbasis Keberagaman untuk Meningkatkan Literasi Budaya Kelas IV. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(3), 302.
- Hamdani, R., & Sumbawati, M. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Kuliah Sistem Digital di Jurusan Teknik Informatika UNESA. *JURNAL IT EDU*, 4(52), 160.
- Karim, A. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Pati: Penerbit Lokal.
- Kesuma, T. A. R. P., & Ciciria, D. (2021). *Pendidikan Kewarganegaraan: Be Good and Smart Citizens*. Lampung: CV. Laduny Alifatama.
- Kristi, M. D., Wicaksono, A., & Ciciria, D. (2024). Pengembangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia (PKBI) Pada Materi Persebaran Keragaman Budaya Indonesia. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 5(2), 106-107.
- Kholifah, S. E. N., & Ekayati, I. A. S. (2023). Analisis Data Validasi Ahli Media Terhadap Media Ular Tangga *Pop Up* untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Gerakan Salah. *Golden Childhood Education Journal (GCEJ)*, 4(2), 40-41.
- Kusuma, J. K., Supardi., Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lasena, R. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pekaya pada Mata Pelajaran PKN di Kelas IV SDN Batudaa*. Skripsi. Universitas Negeri Gorontalo.
- Maharani, W., & Maryani, E. (2015). Peningkatan *Spatial Literacy* Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Peta. *Jurnal Geografi Gea*, 15(1), 53.
- Nurjannah, E., Ayub, S., Doyan, A., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terhubung Pecahan Masalah dan Keterampilan Gerak Sains Fisika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 2(1), 23.

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 70.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman, Damayanti, P. S., & Siffa, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Replika peta* Budaya pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 10-11.
- Wiyanti, S., Wibowo, M., & Susanto, H. D. I. (2017). *Explore: Geografi untuk SMA/MA Kelas X*. Penerbit Duta.