*Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,*
*ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X*
*Volume 12 Nomor 03, September 2026*

# PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 48 PEKANBARU

Aulia Nur Rahma[1], Dr. Elpri Darta Putra, S.Pd., M.Pd.[2]
[1]PGSD FKIP Universitas Islam Riau, [2]PGSD FKIP Universitas Islam Riau
[1]aulianurrahma@student.uir.ac.id, [2]elpri.dp@edu.uir.ac.id

## *ABSTRACT*

*Learning media are vital to improve the quality of learning. Especially in primary school where kids are still in the concrete operational stage. The purpose of this project was to build a Digital Cultural Map learning media on the theme of Indonesian cultural diversity in the Science and Social Studies (IPAS) subject for fourth grade elementary school students. This research used the Research and Development (R&D) technique with a modified ADDIE model, which consists of analysis, design, and development stages. Research was done at SD Negeri 48 Pekanbaru. Data were acquired through interviews, documentation and validation surveys with material experts, media experts and language experts.*

*Keyword: digital cultural map, learning medium, IPAS, cultural diversity*

## ABSTRAK

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar di mana anak-anak masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Tujuan proyek ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa Peta Budaya Digital bertema keragaman budaya Indonesia untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi peserta didik kelas empat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dimodifikasi, yang mencakup tahapan analisis, desain, dan pengembangan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 48 Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui wawancara, studi dokumentasi, dan survei validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Kata kunci: peta budaya digital, media pembelajaran, IPAS, keragaman budaya

## A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik. Pendidikan dipahami bukan hanya sebagai proses transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik, tetapi juga sebagai proses pembentukan kemampuan berpikir, pengembangan potensi diri, serta penanaman nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Prof. Zaharai Idris yang dikutip dalam BP dkk. (2022), pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh orang dewasa untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara optimal, baik melalui interaksi langsung maupun dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi yang diajarkan, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dan media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan pada pengelolaan pendidikan. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi pembelajaran tetapi juga mampu menggunakan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual. Media pembelajaran juga berperan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi sehingga konsep-konsep abstrak dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital merupakan salah satu kebutuhan penting dalam implementasi Kurikulum Mandiri yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki ciri-ciri tersebut. Mata pelajaran IPAS merupakan perpaduan antara ilmu alam dan ilmu sosial yang diharapkan

dapat membantu peserta didik memahami fenomena alam, kehidupan sosial, dan hubungan keduanya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS tidak hanya sekedar penguasaan konsep saja, namun juga mendorong peserta didik agar mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan peduli terhadap lingkungan sosial budaya disekitarnya. Oleh karena itu, strategi dan media pembelajaran IPAS harus mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Salah satu materi penting dalam pelajaran IPAS kelas IV SD adalah keragaman budaya Indonesia. Materi ini mempunyai peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme, toleransi, persatuan dan kebanggaan terhadap jati diri bangsa. Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keanekaragaman budaya, mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat, lagu daerah, makanan daerah, senjata tradisional, hingga alat musik tradisional yang tersebar di banyak daerah. Pentingnya mengenalkan keberagaman budaya sejak usia sekolah dasar karena dapat membantu peserta didik memahami bahwa perbedaan adalah kekayaan bangsa yang harus dilindungi dan dilestarikan. Di sisi lain, pendidikan beragam budaya dapat menumbuhkan sikap saling menghargai serta meningkatkan kemampuan sosial peserta didik dalam kehidupan masyarakat yang majemuk.

Mengamati keanekaragaman budaya Indonesia tidak hanya melalui kegiatan menghafal nama nama daerah atau membaca buku teks. Materi budaya yang kaya akan elemen visual membutuhkan media pembelajaran yang dapat menampilkan berbagai bentuk budaya secara nyata. Materi yang disajikan melalui media visual yang menarik akan memudahkan peserta didik dalam memahami hubungan antara suatu kebudayaan dengan daerah asalnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam membantu peserta didik memahami konsep keanekaragaman budaya secara lebih mendalam.

Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas empat sekolah dasar yang berada pada tahap operasional

konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep yang disajikan melalui objek yang dapat mereka lihat secara langsung, gambar, simbol, atau pengalaman nyata. Menurut Maisyarah (dalam Mulyana dkk., 2025), konsep konkret merupakan objek atau pengalaman yang dapat diamati, diraba, dan dijelaskan secara langsung sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian pendahuluan di SD Negeri 48 Pekanbaru menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia masih terdapat banyak kendala. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas empat, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku peserta didik, gambar sederhana, ceramah, pencatatan, dan metode hafalan. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital yang dapat menampilkan materi budaya yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini membuat proses pembelajaran berpusat pada guru, sehingga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih relatif rendah.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan peserta didik kelas empat yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tentang keragaman budaya Indonesia. Dukungan tersebut berupa kemampuan untuk mengetahui nama provinsi, mengenali pakaian tradisional masing-masing daerah, dan mengingat berbagai jenis budaya Indonesia. Selain itu, peserta didik juga mengakui mudah melupakan materi yang telah mereka pelajari karena pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui hafalan tanpa didukung oleh media visual yang menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah digunakan belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan mereka.

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and*

*Development* atau R&D) dipilih karena merupakan metode yang berorientasi pada proses untuk menghasilkan produk pendidikan yang layak melalui tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga validasi produk. Pendekatan R&D tidak hanya menghasilkan produk inovatif, tetapi juga menjamin bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kualitas dan kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran (Bashari, 2021; Okpartioka, 2023).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE digunakan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan logis, serta sesuai untuk pengembangan materi pembelajaran digital. Model ini memfasilitasi peneliti untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, merancang produk, mengembangkan media, dan mengevaluasi produk yang dihasilkan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Namun, penelitian hingga tahap ini dibatasi hanya pada tahap Analisis, Desain, dan Pengembangan. Pembatasan ini ditetapkan karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, sehingga tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan secara luas. Produk yang dihasilkan tetap divalidasi oleh para ahli materi, media, dan bahasa untuk memastikan tingkat kesesuaiannya sebelum digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 48 Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Tengku Bey, Kelurahan Air Dingin, Kecamatan Bukit Raya, Pekanbaru, Riau. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran digital mengenai materi keragaman budaya Indonesia. Kegiatan penelitian akan dilaksanakan mulai bulan Desember 2025 hingga Juni 2026, yang mencakup tahapan penyusunan proposal, analisis kebutuhan, desain media, pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk, dan penyusunan laporan penelitian.

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan model ADDIE, yang dimodifikasi hingga tahap analisis, desain, dan pengembangan.

Pemilihan model ini karena model tersebut memiliki karakteristik sistematis dan dapat memberikan tahapan pengembangan yang jelas sehingga dapat membantu peneliti dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model ADDIE juga memungkinkan setiap tahapan pengembangan dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan hingga proses validasi produk sehingga media yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis kualitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Tasmiyah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang efektif dalam menghasilkan media pembelajaran, karena setiap tahapan saling terkait untuk menghasilkan produk yang valid dan sesuai dengan kebutuhan belajar.

Langkah awal yang diambil adalah analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 48 Pekanbaru diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya Indonesia masih menggunakan metode ceramah, diskusi sederhana, dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran digital belum diimplementasikan secara optimal sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Akibatnya peserta didik akan mengalami kesulitan jika harus memahami persebaran budaya Indonesia yang memiliki banyak provinsi dan karakteristik budaya. Guru juga menyebutkan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan mengingat rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, dan makanan informasi khas masing-masing daerah karena yang didapat hanyalah dari buku teks tanpa adanya visualisasi yang menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkrit.

Selain analisis kebutuhan guru, peneliti juga menganalisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik belajar jika materi disajikan melalui media yang berisi gambar, animasi, warna yang

menarik, video dan musik. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan penjelasan lisan menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan sehingga perhatian terhadap materi menjadi berkurang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara visual dan interaktif sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Amanda dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran karena informasi disampaikan dalam bentuk berbagai elemen multimedia yang menarik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mendesain media Peta Budaya Digital yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka. Media dirancang dengan platform utama Microsoft Power Point karena mudah dioperasikan, mendukung fitur hyperlink, dan dapat dikombinasikan dengan berbagai komponen multimedia. Selain itu, proses pengembangan visual dilakukan dengan Adobe Photoshop, sementara Gemini AI digunakan sebagai pendukung dalam penyusunan beberapa ilustrasi dan penyempurnaan konten visual. Penggunaan beberapa perangkat lunak tersebut bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga mudah digunakan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Media yang dihasilkan mencakup halaman sampul, panduan pengguna, menu utama, kompetensi pembelajaran, materi, soal latihan, dan profil pengembang. Pada materi bagian ini, peserta didik dapat memilih salah satu provinsi pada peta Indonesia yang dilengkapi dengan fitur hyperlink. Setelah peserta didik memilih provinsi tertentu, mereka akan diberikan informasi tentang rumah tradisional, pakaian tradisional, tarian tradisional, alat musik, makanan lokal, dan berbagai informasi budaya lainnya dalam bentuk gambar dan teks singkat. Penyajian materi seperti ini juga dapat memberikan

kesempatan bagi peserta didik untuk belajar tentang budaya Indonesia secara bertahap sesuai dengan wilayah yang dipilih sehingga proses pembelajaran lebih kontekstual dan tidak membebani daya ingat peserta didik.

Salah satu keunggulan utama produk yang dikembangkan adalah integrasi elemen visual, auditori, dan navigasi interaktif dalam materi pembelajaran. Media ini juga dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber pembelajaran mandiri selain sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan dkk. (2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital yang menggabungkan teks, gambar, simbol, audio, dan navigasi interaktif dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi karena peserta didik mendapatkan pengalaman belajar melalui lebih dari satu indera. Dengan demikian, diharapkan media Peta Budaya Digital yang dikembangkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami keragaman budaya Indonesia, lebih konkret daripada menggunakan media konvensional.

Setelah proses pengembangan selesai, media tersebut divalidasi oleh enam validator yang terdiri dari dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Kemudian, penilaian masing-masing validator diolah menggunakan analisis persentase untuk mendapatkan tingkat validitas media secara keseluruhan.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Peta Budaya Digital**

| ASPEK VALIDASI | PERSENTASE (%) | KATEGORI |
|---|---|---|
| Ahli Materi | 85,38 | Sangat Valid |
| Ahli Media | 98,50 | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa | 93,34 | Sangat Valid |
| **Rata-Rata Keseluruhan** | **95,74** | **Sangat Valid** |

*Sumber: Data hasil validasi peneliti*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi materi, kualitas media, dan penggunaan bahasa. Sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada topik Keanekaragaman Budaya Indonesia. Tingginya persentase validitas juga menunjukkan bahwa media telah

memenuhi prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan pada kesesuaian tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kualitas visual dan kejelasan penyampaian informasi.

Persentase tertinggi yaitu sebesar 98,50% diberikan pada aspek media. Hasilnya menunjukkan bahwa desain visual media, layout, pemilihan warna, tipografi, navigasi dan integrasi multimedia telah memenuhi kriteria sangat baik menurut validator. Skor tinggi pada aspek Media menunjukkan bahwa produk mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik dari setiap menu yang tersedia. Media yang mempunyai desain visual yang menarik cenderung mampu meningkatkan fokus dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Surur (2021) menjelaskan bahwa kualitas visual dan kemudahan penggunaan adalah dua aspek utama yang menentukan keberhasilan media pembelajaran digital karena kedua aspek tersebut berpengaruh langsung terhadap kenyamanan pengguna saat mempelajari materi. Selain itu, Hasan dkk. (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan gambar, ikon, simbol, serta navigasi yang konsisten dapat mengurangi beban kognitif peserta didik sehingga informasi dapat dengan mudah dipahami.

Evaluasi tinggi terhadap aspek media tidak terlepas dari proses perencanaan yang mempertimbangkan prinsip-prinsip desain pembelajaran. Semua halaman media telah dibuat dengan kombinasi warna yang konsisten, ikon yang mudah dikenali, dan tombol navigasi yang sederhana sehingga peserta didik dapat berpindah dari satu materi ke materi lainnya tanpa kesulitan. Di dalam peta Indonesia, setiap provinsinya juga dilengkapi dengan fitur hyperlink yang menghubungkan peserta didik secara langsung dengan informasi budaya daerah yang dipilih. Fitur ini membuat pengalaman belajar lebih interaktif daripada media pembelajaran konvensional karena peserta didik dapat menjelajahi materi sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Oleh karena itu, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi tetapi juga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran.

Selama proses validasi, validator memberikan beberapa masukan yang meningkatkan produk. Beberapa penyesuaian pada ukuran font agar lebih mudah dibaca, penataan penggunaan ikon dan simbol, penyempurnaan tata letak beberapa tombol navigasi, dan peningkatan kualitas visual beberapa gambar yang digunakan. Selain itu, validator juga mengusulkan untuk membuat beberapa penjelasan materi lebih ringkas tanpa mengurangi substansi informasi yang diberikan, serta melakukan penyesuaian dalam penggunaan bahasa agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Semua saran tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga media yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik sebelum dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Proses revisi merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian pengembangan. Proses revisi menawarkan kesempatan bagi peneliti untuk meningkatkan produk berdasarkan masukan ahli. Revisi yang dilakukan tidak mengubah konsep utama media tetapi lebih kepada peningkatan kualitas isi, tampilan dan kebahasaan sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih efektif sebagai media pembelajaran. Setelah media Peta Budaya Digital mendapatkan saran dari validator yang telah diakomodasi, maka media tersebut dinyatakan sudah memenuhi semua aspek penilaian dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa perlu revisi lagi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan telah menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik serta memenuhi standar kualitas media pembelajaran digital.

Selain aspek media, hasil validasi pada aspek materi juga menunjukkan pencapaian yang sangat baik sebesar 85,38% yang berada dalam kategori sangat valid. Persentase ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran IPAS kelas IV dalam Kurikulum Merdeka. Validator menilai bahwa penyusunan materi sudah sistematis, kebenaran konsep, dan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penyampaian materi dimulai dengan pengenalan tentang keragaman budaya Indonesia dan

kemudian dilanjutkan dengan informasi tentang rumah tradisional, pakaian tradisional, tarian tradisional, alat musik, makanan khas dan unsur-unsur budaya lainnya yang disusun berdasarkan daerah asal masing-masing. Materi yang disiapkan dengan struktur yang terstruktur dapat membantu peserta didik menjelaskan hubungan antara wilayah geografis dengan keragaman budaya yang dimiliki setiap daerah.

Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan untuk perbaikan materi, meskipun mendapatkan kategori sangat valid. Informasi budaya tambahan yang dianggap masih belum lengkap sehingga materi lebih komprehensif. Ada juga beberapa deskripsi yang disederhanakan agar lebih sesuai dengan kemampuan membaca dan pemahaman peserta didik sekolah dasar. Perbaikan tersebut dilakukan agar media tidak hanya menyajikan informasi yang benar secara akademis, namun juga mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, dinilai bahwa materi tersebut memenuhi kebutuhan pembelajaran dan mampu menjadi sumber belajar yang relevan bagi peserta didik kelas IV SD.

Validitas yang tinggi dalam aspek materi menunjukkan bahwa proses analisis kurikulum yang dilakukan pada tahap awal pengembangan berkontribusi pada kualitas konten media. Semua materi dirancang berdasarkan pencapaian pembelajaran yang berlaku sehingga keterkaitan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik sangat kuat. Lebih lanjut, penyajian materi dalam bentuk peta interaktif yang dikombinasikan dengan gambar dan informasi singkat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret daripada penyampaian materi melalui buku teks saja. Studi ini sejalan dengan pendapat Amanda dkk. (2025) bahwa media pembelajaran yang relevan dengan kurikulum dan disajikan secara sistematis dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep. Penyajian materi yang terstruktur juga memudahkan guru dalam memberikan materi karena semua informasi telah disusun secara berurutan sesuai dengan alur pembelajaran.

Keakuratan konten juga merupakan salah satu faktor yang

menyebabkan penilaian validator yang tinggi. Informasi tentang rumah tradisional, pakaian tradisional, alat musik tradisional, tarian lokal, makanan khas, dan budaya lainnya dibuat berdasarkan sumber yang relevan sehingga dapat memberikan pengetahuan yang akurat kepada peserta didik. Keakuratan informasi menjadi aspek yang sangat penting karena materi keragaman budaya Indonesia berkaitan dengan identitas nasional yang harus dipahami dengan baik sejak tingkat sekolah dasar. Penanganan informasi yang tepat membantu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membantu menumbuhkan rasa bangga, sikap toleransi, dan apresiasi terhadap keragaman budaya Indonesia.

Hasil validasi pada aspek bahasa juga menunjukkan kategori sangat valid dengan persentase 93,34%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa bahasa media telah memenuhi aturan bahasa, menggunakan istilah yang tepat, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Validator berpendapat bahwa bahasa yang digunakan dalam media bersifat komunikatif, tidak menimbulkan ambiguitas, dan menggunakan struktur kalimat yang sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik sekolah dasar. Namun, tetap disarankan untuk menyederhanakan beberapa kalimat agar lebih efektif dan tidak terlalu panjang sehingga informasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa keakuratan struktur kalimat dinilai tinggi karena sebagian besar kalimat dalam media disusun secara logis dan sistematis. Struktur kalimat yang baik membantu peserta didik untuk memahami hubungan antar konsep tanpa kesulitan menafsirkan makna informasi yang disampaikan. Sedangkan indikator keefektifan kalimat memperoleh skor yang agak rendah dibandingkan indikator lainnya karena masih ada beberapa kalimat yang dianggap terlalu panjang. Oleh karena itu, peneliti menerapkan redaksi sesuai saran validator sehingga informasi yang disampaikan lebih singkat, komunikatif dan mudah dipahami. Perbaikan ini penting karena peserta didik yang membesarkan sekolah dasar masih pada tahap operasional yang konkret sehingga perlunya cara menyajikan informasi yang sederhana namun tetap bermakna.

Selain struktur kalimat, presisi dan konsistensi pemakaian istilah juga

merupakan salah satu faktor yang mendukung tingginya validitas aspek bahasa. Seluruh istilah yang digunakan dalam media telah dimodifikasi sesuai kaidah bahasa Indonesia sehingga dapat meminimalisir kemungkinan terjadinya miskonsepsi pada peserta didik. Penggunaan kata yang tepat juga membantu peserta didik untuk lebih mendalami konsep budaya indonesia secara lebih sistematis dan mudah diingatkan. Surur (2021) menjelaskan media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara tepat, jelas dan sesuai dengan karakteristik penggunanya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kuatnya pendapat tersebut karena kejelasan bahasa menjadi salah satu faktor yang mendukung tinggi kualitas media yang dikembangkan.

## E. Kesimpulan

Pengembangan media dimulai dengan analisis kebutuhan kurikulum, kebutuhan guru, dan karakteristik peserta didik, diikuti dengan tahap perancangan media sesuai dengan Hasil Belajar Kurikulum Mandiri. Produk ini dibuat dengan bantuan Microsoft PowerPoint, Adobe Photoshop, dan Gemini AI sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan peta digital dengan informasi tentang rumah tradisional, pakaian tradisional, tarian tradisional, alat musik, kuliner lokal, dan lain-lain dari berbagai daerah di Indonesia. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan dapat menyajikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

**Buku :**

Arifin, M., Syahputra, H., & Batubara, I. H. (2022). Media pembelajaran berbasis ICT. Medan: UMSU Press.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022). Pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. New York, NY: Springer.

Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran: Tinjauan teoritis dan praktik. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.

Hasan, M., Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Inda, I. M. (2021). Media pembelajaran. Klaten: Tahta Media Grup.

Nurgiyantoro, B. (2023). Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi (Edisi revisi). Yogyakarta: BPFE.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.

Purba, K. (2023). Penelitian dan pengembangan (Research and Development). Bandung: Yrama Widya.

Redhana, I. W. (2024). Pembelajaran digital pada abad ke-21. Singaraja: Undiksha Press.

Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R&D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Surur, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran: Teori, aplikasi, dan publikasi. Yogyakarta: K-Media.

**Artikel in Press :**

Artanadi, N. P. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis project based learning pada muatan IPAS materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar (Skripsi). Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022). Pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Hasibuan, N. (2024). Pengembangan LKPD IPA berbasis outdoor learning pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 101790 Labuhan Jurung (Skripsi). UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Dalam Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK) (Vol. 4, hlm. 296–300). Diambil dari https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/5363

Ningsi. (2024). Pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Banyuwangi (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember.

Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian teoritis media pembelajaran bahasa Arab. Dalam Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA) (Vol. 3, hlm. 302–319). Diambil dari https://www.semanticscholar.org/author/Annas-Sholikhah/102032321

**Jurnal :**

Abbas, N., & Asih, S. S. (2020). Pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menceritakan

kembali. Jurnal Kependidikan Dasar, 10(2), 126–132. https://doi.org/10.15294/bb4asv58

Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, 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. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386

Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(1), 3951–3955. https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3253762

Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1), 72–80. https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267

Amalia, M. N., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2026). Implementasi media konkret pada sekolah dasar. Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner, 2(4), 519–529.

Amanda, R. A., Anwar, W. S., & Muhajang, T. (2025). Pengembangan media pembelajaran miniatur budaya Indonesia berbasis peta digital materi kekayaan budaya Indonesia. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 11(2), 316–325.

Anggraini, R., Rahmawati, E., & Susilo, T. A. B. (2024). Pengaruh media peta budaya terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 8(3), 1–9. https://doi.org/10.26858/jkp.v8i3.62927

Anggraini, S. (2025). Pentingnya peran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 226–232. https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/775

Bashari, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran puzzle teka-teki pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(7), 2928–2937. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41748

BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Demir, S. (2021). Effects of learning style based differentiated activities on gifted students' creativity. Journal for the Education of Gifted Young Scientists, 9(1), 47–56. https://doi.org/10.17478/jegys.754104

Devi, K. S., Febrianto, P. T., Noviyanti, N. A., Sahlya, Z., & Tsani, M. K. (2026). Tren penelitian media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar: Systematic literature review tahun 2021–2025. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(1), 179–208. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43891

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(2), 1–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Fajri, Z., & Aisah, S. (2025). Pengembangan inovasi keterampilan berbahasa anak melalui pendekatan komunikatif. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 372–390. https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23812

Gumilar, G., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi Ujang Entis untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada materi kalor kelas V sekolah dasar. Joyful Learning Journal, 11(3), 100–107. https://doi.org/10.15294/jlj.v11i3.59201

Gustina, Z., Husnayayin, A., & Dewi, D. E. C. (2024). Karakteristik dan langkah-langkah metode penelitian research and development (Borg & Gall) dalam pendidikan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 490–501. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19906

Hafiza, H., Fitriani, W. R., & Mariyani, T. (2024). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui berbagai macam media pembelajaran. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(2), 154–167. https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391

Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan iSpring Suite 10 pada materi reproduksi tumbuhan untuk mengukur hasil belajar. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 1(3), 6–16.

Hidayat, A., & Khotimah, K. (2023). Kualitas materi pembelajaran dalam pengembangan media digital untuk sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 8(2), 112–121.

Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 1(1), 28–37. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK), 4(1), 296–300. https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/5363

Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. Waniambey: Journal of Islamic Education, 3(2), 126–134. https://www.academia.edu/download/117123086/203.pdf

Iswari, H. T., Sumardi, & Giyartini, R. (2021). Studi literatur: Peta sebagai media pembelajaran keragaman budaya Indonesia. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 256–275. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333

Kristi, M. G., Wicaksono, A., & Ciciria, D. (2024). Pengembangan media peta keragaman budaya Indonesia (PKBI) pada materi persebaran keragaman budaya Indonesia. Social Pedagogy: Journal of Social Pedagogy, 5(2), 97–108. https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v5i2.9586

Laksana, R. B., Puspita, A. E., & Nuranisa. (2024). Pengaruh media peta budaya Indonesia terhadap hasil pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Primary Education Journal, 4(3), 334–340. https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4579

Magdalena, I., dkk. (2023). Implementasi teori pengembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. ANWARUL: Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 3(5), 966–967. https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1431

Mertasari, P. S., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran Powtoon berbasis problem based learning pada materi ekosistem muatan IPA kelas V sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(2), 288–298. https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848

Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan, 4(1), 84–91. https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4), 412–420. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92

Nindiawati, D., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2021). Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa kelas V sekolah dasar. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 6(1), 140–

150. https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p140

Ningsih, Y., Alwi, N. A., Rahmadani, A. S., Wagira, E., & Mutiara, Q. (2025). Keterkaitan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Ilmu Sosial, 3(3), 295–301. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1836

Nisa, M., & Nugroho, S. A. (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. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1886

Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komik digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(1), 48–56. https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1090

Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media pembelajaran daring interaktif berbasis PowerPoint dengan fungsi hyperlink. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4(2), 258–267. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524

Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis, dan tahapan. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 459–470. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

Rahmawati, N., Sari, D., & Pratama, F. (2024). Kesesuaian cakupan materi sebagai indikator kualitas media pembelajaran digital pada Kurikulum Merdeka. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 214–225. https://doi.org/10.30822/arsen.v1i2.2974

Rival, A., Abubakar, Fatwa, I., & Pratiwi, R. A. (2024). Development of electrical circuit display panel for light vehicle turn signal lights as a learning media for vocational school students. Indonesian Journal of Technical and Vocational Education Training, 1(1), 1–9. https://doi.org/10.62945/ijtvet.v1i1.5

Rustama, A., Shal, H. K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam pendidikan. Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Sastra, 2(3), 60–69. https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014

Sihombing, B., Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate)

dalam pembelajaran pendidikan Islam. Journal of Islamic Education El Madani, 4(1), 11–19. https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135

Simamora, R. (2022). Manfaat media pembelajaran bagi pencapaian tujuan pembelajaran siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Humaniora, 1(3), 83–88. https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2023/03/13

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP), 3(2), 85–100. https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561

Sitepu, E. N. (2021). Media pembelajaran berbasis digital. Jurnal Mahesa, 1(1), 242–248. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195

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), 8–14. https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.323

Sutrisno, R. D. A., Tika, A., Mujilah, & Artharina, F. P. (2024). Penerapan literasi budaya melalui media peta keberagaman. Jurnal Basicedu, 8(4), 2808–2818. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8266

Syarifuddin, Ilyas, J. B., & Sani, A. (2021). Pengaruh persepsi pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia pada kantor dinas di Kota Makassar. Bata Ilyas Educational Management Review, 1(2), 51–56. https://doi.org/10.37531/biemr.v1i2.102

Tasmiyah, T., Rusmawati, R. D., & Suhari, S. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis Web Google Sites materi stoikiometri dengan model ADDIE. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(12), 9799–9805.https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2889

Vela, L. V., Ardi, Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas dan kepraktisan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo untuk materi sistem sirkulasi kelas XI SMA. Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi, 5(1), 41–48. https://doi.org/10.32502/DIKBIO.V5I1.3250

Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini. (2023). Analisis pembelajaran IPAS dengan penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. Jurnal Pendidikan MIPA, 13(4), 1105–1113. https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (Research & Development): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan

(R&D) dalam bimbingan dan konseling. Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan, 5(3), 111–118. https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051

Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kecamatan Pangkalan Susu. Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 809–820. https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618