

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO NUSA BUDAYA PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V
SD NEGERI 21 PEKANBARU**

Sanshan Khinanti¹, Muhamad Nukman²

^{1,2}Universitas Islam Riau

[1sanshankhinanti@student.uir.ac.id](mailto:sanshankhinanti@student.uir.ac.id), [2nukman.m16@edu.uir.ac.id](mailto:nukman.m16@edu.uir.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the need for instructional media to support the teaching of Indonesian Cultural Diversity for fifth-grade students at SD Negeri 21 Pekanbaru. The study aimed to develop the “Nusa Budaya” video media and determine its validity. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included expert validators, practitioners, one fifth-grade teacher, and ten fifth-grade students at SD Negeri 21 Pekanbaru. Data were collected through interviews and questionnaires and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicated that the “Nusa Budaya” video media was successfully developed through the ADDIE stages and achieved a validity score of 95.33%, categorized as highly valid. User responses also showed very positive results, with a score of 95% from the teacher and 92% from the students. Therefore, the “Nusa Budaya” video media is considered highly valid and suitable for use as a supplementary learning medium for teaching Indonesian Cultural Diversity in fifth-grade elementary school classes.

Keywords: Video Media, Nusa Budaya, Indonesian Cultural, ADDIE.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi Keberagaman Budaya Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 21 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video *Nusa Budaya* dan mengetahui tingkat kevalidannya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, praktisi, satu orang guru kelas V, dan sepuluh peserta didik kelas V SD Negeri 21 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket, sedangkan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video *Nusa Budaya* berhasil dikembangkan melalui tahapan model ADDIE dan memperoleh persentase kevalidan sebesar 95,33% dengan kategori sangat valid. Respons pengguna juga menunjukkan hasil

yang sangat baik, dengan persentase respons guru sebesar 95% dan peserta didik sebesar 92%. Berdasarkan hasil tersebut, media video *Nusa Budaya* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pendamping pembelajaran pada materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Video, Nusa Budaya, Keberagaman Budaya Indonesia.

A. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi dan arus globalisasi memengaruhi cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, serta memperoleh pengetahuan (Nurhasanah et al., 2021). Dalam dunia pendidikan, tantangan yang dihadapi semakin kompleks, terutama dalam memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam serta menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu terus mengembangkan dan menerapkan metode serta strategi pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan selaras dengan perkembangan teknologi.

Dalam praktik pembelajaran, materi Keberagaman Budaya Indonesia sering kali bersifat abstrak bagi peserta didik sekolah Dasar karena keterbatasan pengalaman langsung dan kemampuan berpikir yang masih berkembang. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan menarik agar materi dapat dipahami dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif sangat diperlukan untuk membantu Peserta didik memvisualisasikan bentuk-bentuk budaya Indonesia secara nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 7 Januari 2026 di SD Negeri 21 Pekanbaru dengan narasumber Ibu Dewi Mantili selaku guru wali kelas V A, diketahui bahwa guru telah menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode tersebut dinilai

cukup membantu dalam penyampaian materi, namun dalam pelaksanaannya masih diperlukan variasi media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Sekolah juga telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor, laptop, dan fasilitas listrik yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, fasilitas yang tersedia memiliki potensi untuk dimanfaatkan secara lebih optimal dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, materi yang bersifat konseptual, seperti Keberagaman Budaya Indonesia, akan lebih mudah dipahami peserta didik apabila disajikan melalui media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah Dasar.

Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Menurut (Alwi & Agustia, 2024:184) pemanfaatan media video dan animasi dalam pembelajaran dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Salah

satu alternatif solusi yang dapat dikembangkan adalah media *Nusa Budaya*, yang dirancang untuk menyajikan keberagaman budaya Indonesia secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada pengembangan media video *Nusa Budaya* ini, Canva menjadi salah satu alat untuk mengembangkan media video untuk media pembelajaran pada materi Keberagaman Budaya Indonesia pada materi kelas V. Menurut Rahmah et al., (2025), Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang dapat diakses melalui situs web maupun diunduh secara gratis melalui Play store. Platform ini menyediakan berbagai template siap pakai untuk beragam kebutuhan, seperti presentasi, resume, curriculum vitae, desain gambar, dan pengeditan video. Media *Nusa Budaya* dikembangkan dengan memadukan unsur audio visual, desain interaktif berbasis Canva, serta penyajian budaya Indonesia yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Adapun penelitian ini difokuskan sebatas pada tahap pengembangan produk media pembelajaran, yang meliputi perancangan dan validasi

desain media. Penelitian ini tidak sampai pada tahap uji coba atau implementasi produk di kelas, sehingga hasil penelitian lebih menekankan pada kelayakan produk secara konseptual dan desain, bukan pada efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE, meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* (Zamsiswaya dikiya et al., 2024). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 21 Pekanbaru dengan subjek penelitian yang terdiri atas validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, satu orang praktisi (guru kelas V), serta 10 peserta didik kelas V pada tahap uji coba terbatas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media, ahli materi,

ahli bahasa, dan praktisi, serta respons guru dan peserta didik terhadap media video yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa lembar wawancara dan lembar angket yang disusun berdasarkan aspek penilaian masing-masing validator dan pengguna (Fayrus & Slamet, 2022).

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase tingkat kevalidan media dan respons pengguna, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran dan masukan yang diberikan oleh validator sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media video yang dikembangkan. Nilai Validitas ditentukan dengan rumus. Rumus yang digunakan peneliti dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

$$V_a = \frac{TS_e}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V_a : Persentase skor lembar validasi

TS_e : Total skor empiris validasi

TSh : Total skor maksimum

Setelah itu, rata-rata persentase dari skor hasil validasi dapat ditentukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\overline{Va} = \frac{\sum_{i=1}^n V_{ai}}{n}$$

Keterangan:

$\overline{Va}$: Rata-rata persentase

$\sum_{i=1}^n V_{ai}$: Jumlah % skor gabungan

n : Jumlah Validator

Hasil Perhitungan Persentase digunakan untuk menentukan kategori kelayakan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Skor	Keterangan
85,01% -100,00%	Sangat Valid
70,01% - 85,00%	Cukup Valid
50,01% - 70,00%	Kurang Valid
01,00% - 50,00%	Tidak Valid

Sumber: Akbar, Sa'dun (2013)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media

Video *Nusa Budaya* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V SD Negeri 21 Pekanbaru

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

1) Analisis Pendidik

Dalam tahap analisis kebutuhan guru ini, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 21 Pekanbaru. Dari wawancara yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru SD Negeri 21 Pekanbaru bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih perlu dioptimalkan, khususnya pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media video *Nusa Budaya* sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi Keberagaman Budaya Indonesia secara lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2) Analisis Peserta Didik

Dalam tahap ini, Peneliti melaksanakan kegiatan wawancara terhadap dua orang perwakilan siswa kelas V SD Negeri 21 Pekanbaru. Tujuan peneliti melakukan wawancara yakni untuk memperoleh informasi media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Materi Keberagaman Budaya Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media video *Nusa Budaya* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.

3) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan disajikan dalam media pembelajara. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah

Keberagaman Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Materi ini mencakup keberagaman suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik tradisional dan makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia. Materi Keberagaman Budaya Indonesia memiliki karakteristik yang bersifat konseptuan dan memerlukan visualisasi agar peserta didik dapat memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia secara lebih konkret. Oleh karena itu, materi ini dipandang sesuai untuk disajikan melalui media video pembelajaran yang memadukan unsur *audio* dan *visual* sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

**b. Tahap Perancangan
(Design)**

Setelah melakukan pengumpulan data yang didapatkan pada tahap analisis, maka selanjutnya masuk pada tahapan kedua yakni tahap desain. Tahap desain berisi penjelasan terkait rancangan media video *Nusa Budaya* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dengan batuan software yang akan peneliti gunakan dalam pembuatan media video. Aplikasi yang peneliti gunakan dalam pembuatan media video *Nusa Budaya* yaitu aplikasi *Canva* untuk pengeditan isi materi, memasukkan tokoh guru, dan penggunaan aplikasi *Capcut* untuk pengeditan video serta *Voice over*.

**c. Tahap Pengembangan
(Development)**

Selanjutnya masuk pada Tahap Pengembangan (*Development*). Pengembangan media video *Nusa Budaya* akan dibuat serta dilakukan uji validitas pada media video yang sudah

dibuat. Pembuatan video *Nusa Budaya* yang dilakukan pada tahapan desain, kemudian bagaimana penerapan dalam aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media video *Nusa Budaya* adalah Aplikasi *Canva*. Tahap Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media video *Nusa Budaya* yang telah dikembangkan. Tujuannya untuk menemukan kekurangan dalam media video yang kemudian akan dilakukan perbaikan pada media video berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Konten media video *Nusa Budaya* dinilai oleh enam validator, antara lain dua orang ahli media, dua orang ahli materi, dan dua orang ahli bahasa. Berikut nama-nama validator tersebut.

2. Hasil Validasi oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, diperlukan tahap validasi untuk memperoleh penilaian dari para ahli. Untuk memastikan ketepatan isi yang terdapat dalam media pembelajaran, produk yang telah dikembangkan selanjutnya dinilai oleh ahli materi. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, serta kelengkapan materi yang disajikan. Masukan dan saran dari ahli materi digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berikut hasil Validasi Ahli Materi pada Media Video *Nusa Budaya*.

Tabel 2 Hasil Validasi I Ahli Materi

Validator	Σx	N	Hasil	Keterangan
Validator 1	51	60	85%	Sangat Valid
Validator 2	58	60	91%	Sangat Valid
Rata-rata			91%	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan Peneliti

Penilaian terhadap media pembelajaran dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang disajikan dalam produk yang dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian sebesar 85%, sedangkan praktisi memberikan penilaian sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan gabungan penilaian kedua validator, media pembelajaran memperoleh persentase kevalidan sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan

dalam media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa saran dan masukan dari validator tetap dijadikan sebagai bahan revisi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Tabel 3 Hasil Validasi II Ahli Materi

Validator	Σx	N	Hasil	Keterangan
Validator 1	57	60	95%	Sangat Valid
Validator 2	58	60	91%	Sangat Valid
Rata-rata			96%	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli dan praktisi, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh Validator 1 menunjukkan persentase sebesar 95%, yang mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi sesuai

dengan saran yang diberikan, khususnya pada perbaikan materi dan penyempurnaan media. Sementara itu, validasi oleh Validator 2 memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penggunaan Bahasa pada Media Video *Nusa Budaya* yang dibuat dan dievaluasi oleh ahli Bahasa. Berikut hasil validasi evaluasi bahasa pada media video *Nusa Budaya*.

Tabel 4 Hasil Validasi II Ahli Materi

Validato r	Σ x	N	Hasil	Keteranga n
Validator 1	37	40	92,5 %	Sangat Valid
Validator 2	39	40	97,5 %	Sangat Valid

Rata-rata	95%	Sangat Valid
-----------	-----	--------------

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua validator, media pembelajaran memperoleh persentase kevalidan sebesar 92,5% dan 97,5% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, media memperoleh persentase kevalidan sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Meskipun memperoleh kategori sangat valid, terdapat beberapa saran dan masukan dari validator 1 yang digunakan sebagai bahan revisi untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

Tabel 5 Hasil Validasi II Ahli Materi

Validator	Σx	N	Hasil	Keterangan
Validator 1	39	40	97,5%	Sangat Valid
Validator 2	39	40	97,5%	Sangat Valid
Rata-rata		97,5%	Sangat Valid	

Sumber: Data Olahan Peneliti

Setelah dilakukan Validasi Revisi dengan Ahli Bahasa 1, terdapat peningkatan Skor yang diperoleh setelah hasil Validasi II yaitu 97,5%. dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, media memperoleh persentase kevalidan sebesar 97,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media untuk menilai kelayakan produk dari aspek tampilan, penyajian, dan penggunaan media. Hasil validasi ahli media digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan layak digunakan. Dua orang Validator ahli Media

Tabel 6 Hasil Validasi II Ahli Materi

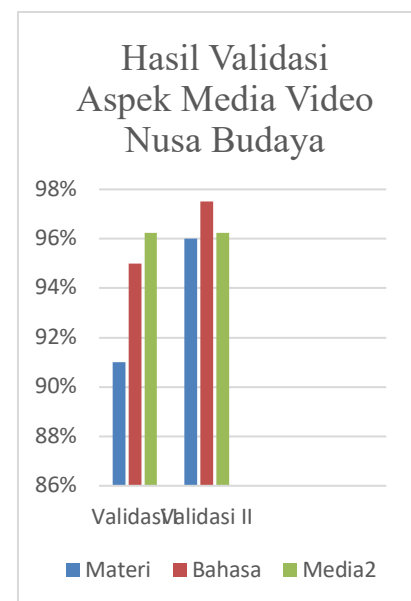
Validator	Σx	N	Hasil	Keterangan
Validator 1	64	68	94%	Sangat Valid

Validator	67	68	98,5%	Sangat Valid
2				
Rata-rata		96,25%	Sangat Valid	

Sumber: Data Olahan Peneliti

Penilaian terhadap media pembelajaran dilakukan oleh seorang ahli media dan seorang praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 94%, sedangkan praktisi memberikan penilaian sebesar 98,5%. Berdasarkan akumulasi penilaian kedua validator, media pembelajaran memperoleh persentase kevalidan sebesar 96,25% yang berada pada kategori sangat valid. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa

masukan dan rekomendasi dari validator tetap dijadikan acuan dalam melakukan penyempurnaan produk agar kualitas media menjadi lebih optimal. Adapun hasil penelitian seluruh aspek Media Video *Nusa Budaya* pada Validasi pertama dan kedua apabila disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



Produk dari Media Video *Nusa Budaya* mendapatkan skor rata-rata 94,08% pada validasi pertama dan skor rata-rata 96,25% pada validasi kedua. Selanjutnya terlihat adanya peningkatan sebesar 2,17% antara

validasi pertama dan kedua. Temuan validasi pada aspek materi berasal dari dua kali validasi, persentase kategori sangat valid pada aspek materi sebesar 96%. Persentase kategori sangat valid pada aspek kebahasaan sebesar 97,5% dan persentase kategori sangat valid pada aspek media sebesar 96,25%. Dapat disimpulkan bahwa Media Video *Nusa Budaya* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa Kelas V yang telah dikembangkan oleh Peneliti telah terjadi peningkatan dengan hasil akhir rata-rata sebesar 95,33%.

3. Hasil Angket Respon Guru dan Peserta didik

Respons guru terhadap media video *Nusa Budaya* diperoleh melalui angket yang diberikan kepada satu orang guru kelas V setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil angket menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan. Media video dinilai mampu mendukung penyampaian materi Keberagaman Budaya Indonesia melalui penyajian yang lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami. Selain itu, keberadaan media video dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dengan memanfaatkan unsur visual dan audio yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Sementara itu, respons peserta didik diperoleh dari 10 orang peserta didik kelas V yang telah menggunakan media video *Nusa Budaya* dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, diperoleh persentase respons sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media yang digunakan. Penyajian materi melalui video dinilai mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, kombinasi gambar, teks, audio, dan animasi yang terdapat dalam media membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia dengan lebih mudah. Dengan demikian, berdasarkan hasil respons guru dan peserta didik, media video *Nusa Budaya* dinilai layak digunakan sebagai media pendamping dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media *Nusa Budaya* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V SD Negeri 21 Pekanbaru dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain dilakukan perancangan media, penyusunan materi, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap

pengembangan menghasilkan media video *Nusa Budaya* yang kemudian divalidasi oleh para ahli dan direvisi sesuai saran yang diberikan. Setelah itu, media diimplementasikan kepada guru dan peserta didik dalam skala terbatas serta dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Tingkat kevalidan media *Nusa Budaya* berdasarkan hasil validasi ahli menunjukkan kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi I yang dilakukan oleh validator memperoleh persentase sebesar 94,08%, kemudian pada validasi II memperoleh persentase sebesar 96,58%. Secara keseluruhan, media *Nusa Budaya* memperoleh persentase kelayakan sebesar 95,33% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Nusa Budaya* telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media sehingga dapat digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Analisis , Design , Development ,
Implemetation , Evaluation).
Jurnal Pendidikan Tambusai,
8(3), 46363-
[https://jptam.org/index.php/jptam/
article/view/22709](https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709)

Artikel in Press :

Alwi, N., & Agustia, P. (2024).
Penggunaan media dalam proses
pembelajaran di Sekolah Dasar.
*Jurnal Pendidikan Dan
Pembelajaran*, 2(3), 183–190.
[https://doi.org/https://doi.org/10.6
2383/jembatan.v1i3.3095](https://doi.org/https://doi.org/10.62383/jembatan.v1i3.3095)

Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V.
P. (2025). Pemanfaatan Canva
Dalam Pembelajaran Interaktif:
Meningkatkan Kualitas
Pembelajaran Di Sekolah.
*Procceeding International
Seminar On Islamic Studies*, 6(1),
441–450.

Jurnal :

Nurhasanah, L., Siburian, B. P., &
Fitirana, J. A. (2021). Pengaruh
Globalisasi Terhadap Minat
Generasi Muda Melestarikan
Kesenian Tradisional Indonesia.
Jurnal Global Citizen.

Zamsiswaya, Syawaluddin, &
Syahrizul. (2024).
Pengembangan Model ADDIE (