

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA  
PEMBELAJARAN IPAS DI SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

Restu Rahmi  
NIM: 220209001

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2026 M/1447H**

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA  
PEMBELAJARAN IPAS DI SD/MI**

**SKRIPSI**

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

**RESTU RAHMI**

**NIM.220209001**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

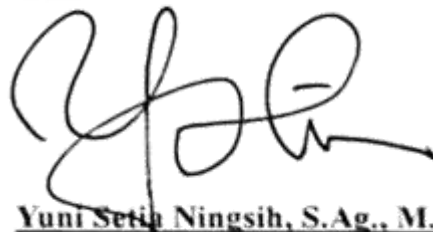
Pembimbing

**A R - R A N I D Y A**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah



**Syahidan Nurdin, M.Pd**  
NIP.198104282009101002



**Yuni Setih Ningsih, S.Ag., M.Ag**  
NIP.197906172003122002

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA  
PEMBELAJARAN IPAS DI SD/MI**

**SKRIPSI**

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pada Hari/Tanggal**

**Rabu, 6 Mei 2026 M  
19 Dzulqa'dah 1447 H**

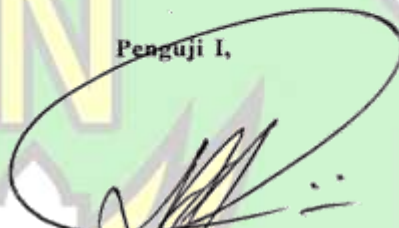
**Tim Penguji Munaqasyah Skripsi**

**Ketua,**



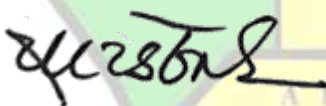
**Syahidan Nurdin, M.Pd.**  
NIP. 198104282009101002

**Penguji I,**



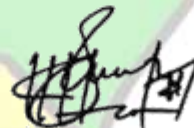
**Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.**  
NIP.196905141994021001

**Penguji II,**



**Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D**  
NIP. 198203042005012004

**Penguji III,**



**Dr. Khadijah, M.Pd.**  
NIP. 197008301994122001

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh**



**Prof. Saiful Mohit, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D**  
NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Restu Rahmi

NIM : 220209001

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 4 Mei 2026  
Yang Menyatakan,





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon: (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
Email : [ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id) Web: [pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id](http://pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

Kepada Yth.  
Ketua Prodi PGMI  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	:	Restu Rahmi
NIM	:	220209001
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI
Pembimbing	:	Syahidan Nurdin, M.Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Senin, 4 Mei 2026 dengan nomor Paper ID 2950921724

Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 32% ( $\leq$  35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 4 Mei 2026

Admin TURNITIN

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.

NIP 19930624 202012 1 016

## ABSTRAK

Nama : Restu Rahmi  
NIM : 220209001  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI  
Pembimbing : Syahidan Nurdin, M.Pd  
Kata Kunci : Media Digital, Keberagaman Budaya Indonesia, Pembelajaran IPAS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Ujong Kuta. Penggunaan buku paket dan poster yang digunakan sebagai media pembelajaran masih terbatas dalam menyajikan unsur budaya Indonesia sehingga peserta didik kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendesain media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS; (2) menguji kelayakan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS; dan (3) menguji kepraktisan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Subjek penelitian terdiri atas validator ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV SDN Ujong Kuta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media digital berhasil dikembangkan sesuai tahapan model Alessi dan Trollip; (2) hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 93,30% ahli media, 98,96% ahli materi, dan 93,18% ahli bahasa dengan kategori sangat layak; dan (3) hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase 96,15% dan peserta didik 88,72% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian, media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di SD/MI.

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kepada Allah Subhanallahuwata'ala, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI". Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam yang telah menuntun umatnya dari alam kebodohan hingga alam pebuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini, dalam rangka penyelesaian studi untuk mendapatkan gelar Sarjana S1, maka dari itu penulis memberi ungkapan terima kasih kepada:

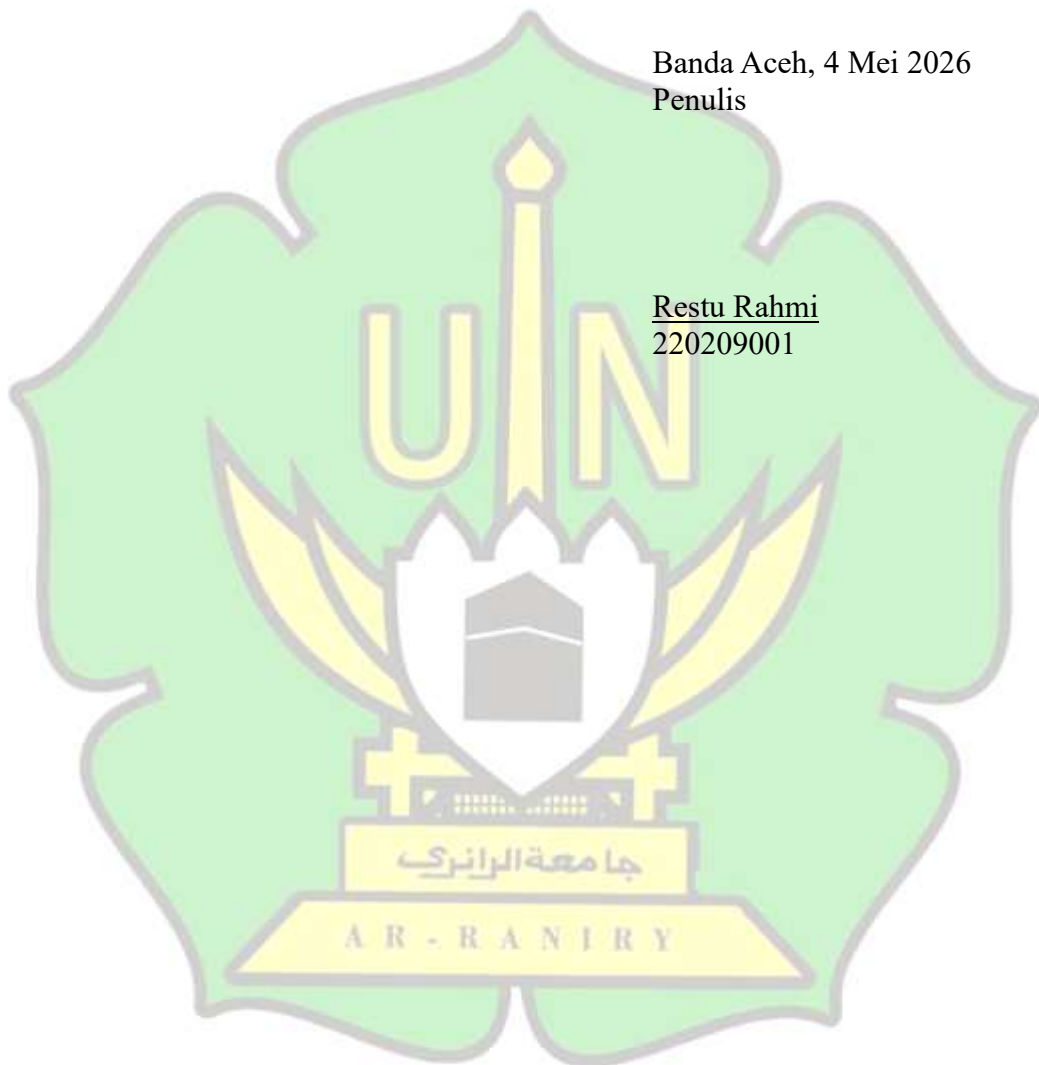
1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Syahidan Nurdin, M.Pd sebagai pembimbing skripsi. Terima kasih atas waktu, ilmu dan kesebaran Bapak dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini. Arahan dan masukan yang Bapak berikan sangat berharga bagi penyelesaian studi ini.
4. Kepala SDN Ujong Kuta beserta staff dan dewan guru serta peserta didik SDN Ujong Kuta yang telah ikut turut berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.

Penulis sudah berusaha dengan maksimal dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh

dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini semoga dapat memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Banda Aceh, 4 Mei 2026  
Penulis

Restu Rahmi  
220209001



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan kasih sayang-Nya dan memberikan kemudahan. Skripsi ini merupakan persembahan kecil tanda cinta dan terima kasih yang saya berikan untuk orang-orang yang telah membuat hidup saya berharga dan bermakna. Saya persembahkan kepada:

1. Kepada Ibu tercinta yaitu Ibu Nurmalawaty, terima kasih atas cinta yang tidak pernah habis, doa yang tidak pernah putus, dan kasih sayang yang selalu mengiringi setiap langkah penulis. Terima kasih karena telah menjadi perempuan paling kuat dalam hidup penulis, yang selalu berusaha tetap tegar bahkan saat lelah menghampiri. Berada di jurusan ini merupakan salah satu cita-cita dan harapan terbesar ibu untuk anak perempuannya. Hari ini, walaupun penulis belum sepenuhnya menjadi seorang guru, setidaknya penulis telah sampai pada tahap perjuangan ini dan berusaha menyelesaikannya dengan sebaik mungkin. Semua doa, pengorbanan, dan harapan yang ibu titipkan menjadi alasan terbesar penulis untuk terus bertahan hingga sampai di titik ini. Semoga langkah kecil ini dapat menjadi kebanggaan dan kebahagiaan untuk ibu.
2. Ayah tercinta yaitu Bapak Razali Muhammad, terima kasih atas setiap perjuangan, doa dan pengorbanan yang Ayah berikan demi masa depan penulis. Terima kasih karena selalu menjadi tempat bersandar dan selalu mengusahakan yang terbaik untuk penulis
3. Adik-adik tersayang, Sarah Mukhsina dan Muhammad Atasykuri terima kasih telah menjadi alasan penulis untuk terus bertahan dan berjuang menyelesaikan pendidikan ini. Kehadiran kalian selalu menjadi penguat di setiap rasa lelah yang penulis rasakan.
4. Keluarga besar penulis terima kasih atas doa, dukungan, perhatian dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kehadiran keluarga menjadi penguat bagi penulis untuk terus bertahan dan berjuang.
5. Sahabat-sahabat penulis yaitu Dwi Putri Maizuha, Devina Afridayanti Ritonga dan Syifa Defila Ariyani terima kasih karena telah menjadi bagian paling hangat

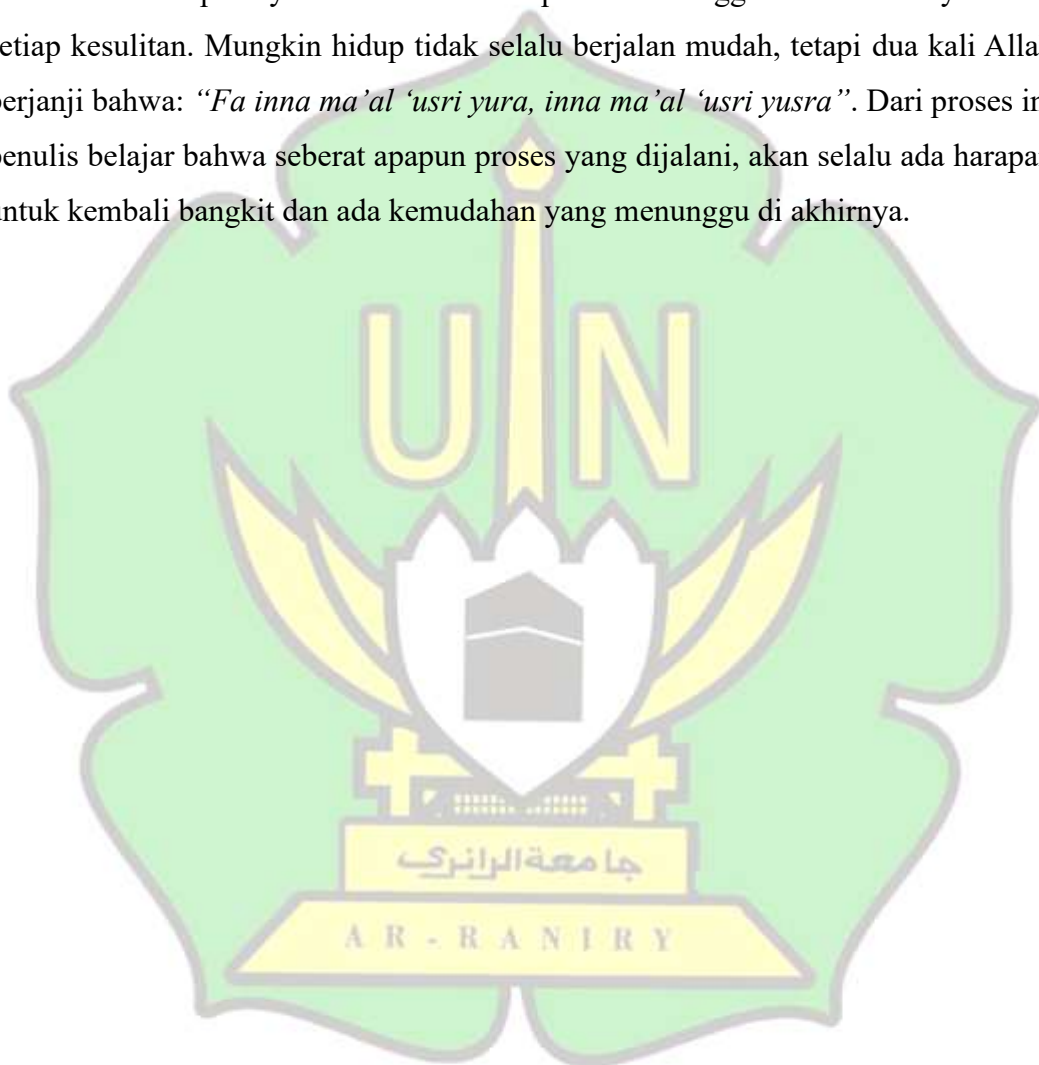
dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menemani penulis di banyak keadaan, membantu penulis tanpa lelah, selalu mendukung, menguatkan, dan meyakinkan penulis bahwa semua ini akan bisa dilewati. Terima kasih karena tetap hadir saat penulis merasa lelah, menangis, kehilangan semangat, bahkan saat penulis hampir menyerah dengan keadaan. Kehadiran kalian bukan hanya sekedar teman, tetapi juga menjadi rumah, tempat pulang, dan tempat penulis menemukan kekuatan untuk kembali bangkit.

6. Sahabat penulis sejak masa MTs yaitu Tasyaul Husna, terima kasih karena tetap hadir dan kebersamai penulis hingga saat ini. Walaupun perjalanan membawa kita pada kesibukan masing-masing, perhatian, doa, dukungan, dan semangat yang diberikan tidak pernah hilang. Terima kasih karena tetap menjadi bagian dari cerita dan proses panjang penulis sampai berada di titik ini.
7. Teman-teman Janna Kos yaitu Mitsaqan Ghalizha dan Ulfa Mahera terima kasih atas kebersamaan, tawa, cerita, bantuan, dan semangat yang selalu diberikan selama penulis menjalani masa perkuliahan.
8. Teman-teman dari awal masa perkuliahan yaitu Azzahra Nabila, Anisya Ruslan, dan Savinatun Naja Yusral yang telah menjadi bagian dari cerita dan perjalanan awal penulis di dunia perkuliahan. Terima kasih kepada teman-teman yang kebersamai penulis di masa akhir perkuliahan: Salsabila, dan Cut Ersal yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa. Dan terima kasih juga kepada teman-teman Program Studi PGMI yang telah memberikan doa, bantuan, dukungan, dan kebersamaan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.

Terakhir penulis persembahkan untuk diri sendiri, Restu Rahmi. Terima kasih karena sudah mampu bertahan sampai di titik ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah, meskipun banyak hal datang secara bersamaan dan sering kali terasa terlalu berat untuk dilewati sendiri. Terima kasih untuk setiap perjuangan yang tidak terlihat, untuk jam tidur yang berantakan, pikiran yang terus dipaksa kuat, dan waktu makan yang sering kali tidak teratur demi menyelesaikan semuanya. Tidak mudah menjalani semua proses ini dengan air mata, kecewa, rasa takut, dan ragu terhadap diri sendiri. Ada banyak hari di mana penulis merasa hancur, kehilangan arah, bahkan ingin berhenti. Namun di tengah seratus patahan yang datang, penulis

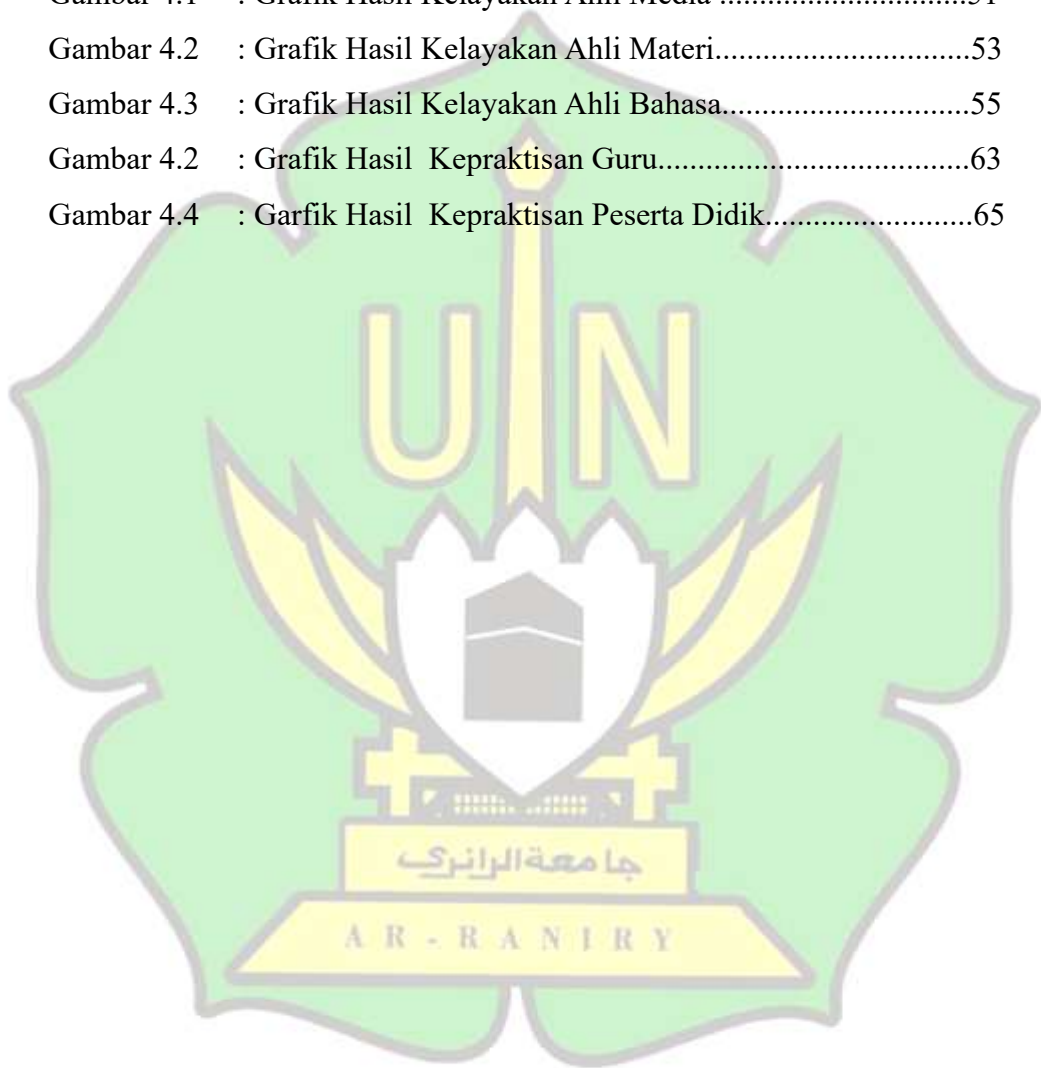
tetap berusaha membangkitkan seribu harapan baru. Skripsi ini bukan hanya tentang sebuah gelar atau tugas akhir, tetapi tentang bagaimana penulis berhasil melewati versi tersulit dari diri sendiri, tentang bagaimana penulis belajar untuk tetap berdiri walaupun berkali-kali merasa jatuh. Terima kasih karena sudah berjuang sejauh ini dan tidak menyerah.

Penulis percaya bahwa Allah tidak pernah meninggalkan hamba-Nya dalam setiap kesulitan. Mungkin hidup tidak selalu berjalan mudah, tetapi dua kali Allah berjanji bahwa: *“Fa inna ma’al ‘usri yura, inna ma’al ‘usri yusra”*. Dari proses ini penulis belajar bahwa seberat apapun proses yang dijalani, akan selalu ada harapan untuk kembali bangkit dan ada kemudahan yang menunggu di akhirnya.



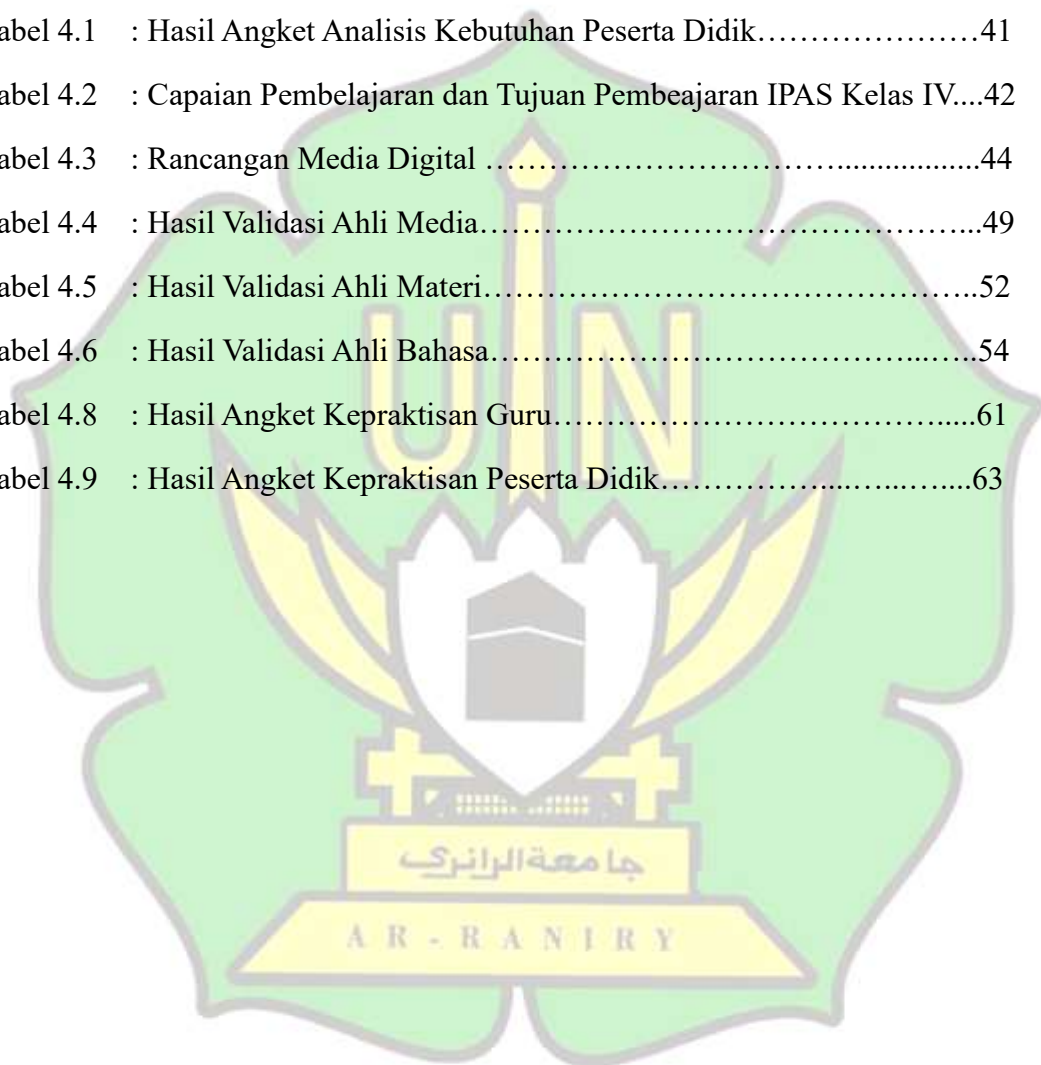
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Contoh Rumah Adat di Indonesia.....	25
Gambar 2.2	: Contoh Pakaian Adat di Indonesia.....	25
Gambar 2.3	: Contoh Makanan Tradisional di Indonesia.....	25
Gambar 4.1	: Grafik Hasil Kelayakan Ahli Media .....	51
Gambar 4.2	: Grafik Hasil Kelayakan Ahli Materi.....	53
Gambar 4.3	: Grafik Hasil Kelayakan Ahli Bahasa.....	55
Gambar 4.2	: Grafik Hasil Kepraktisan Guru.....	63
Gambar 4.4	: Grafik Hasil Kepraktisan Peserta Didik.....	65



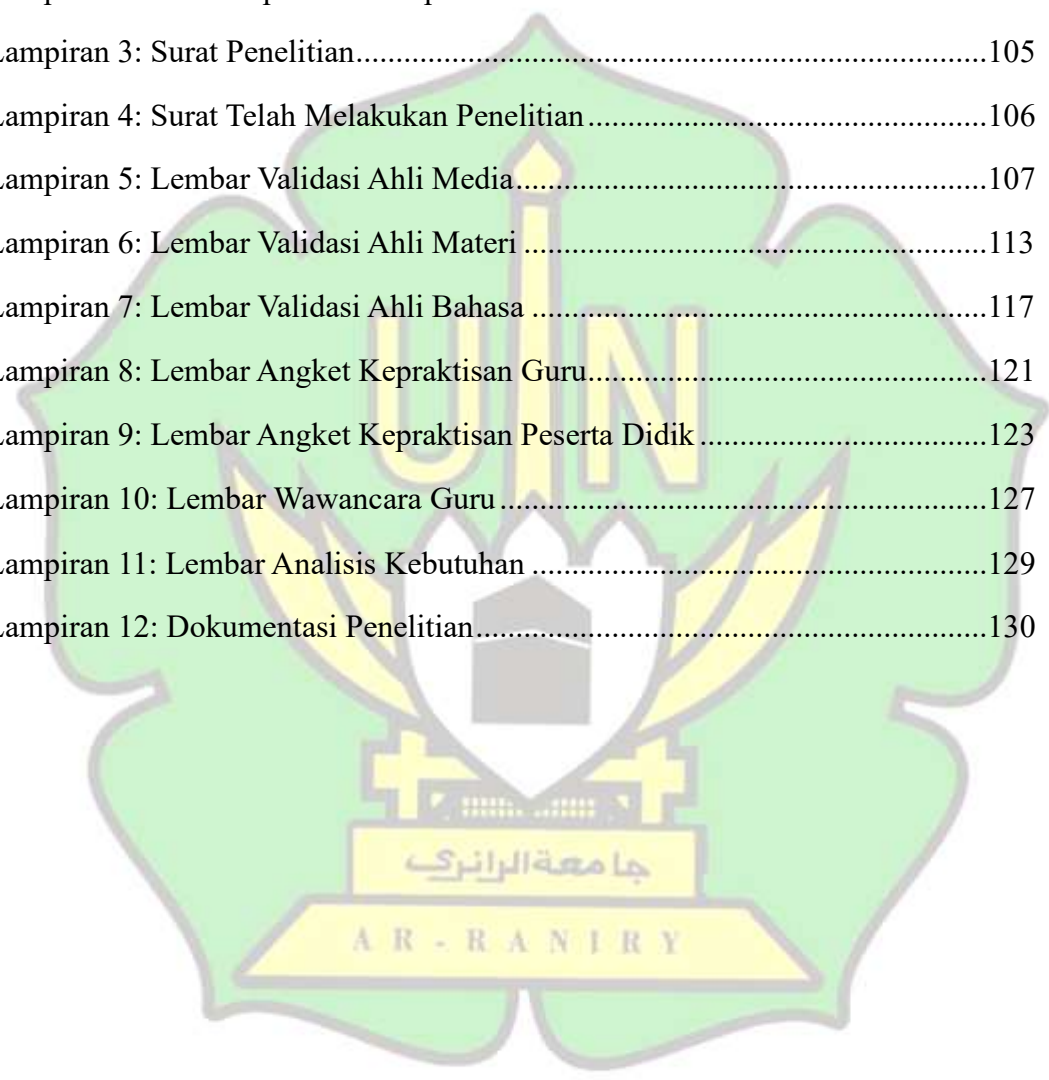
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas IV...	23
Tabel 3.1	: Kriteria Kelayakan Produk .....	37
Tabel 3.2	: Kriteria Kepraktisan Produk.....	37
Tabel 4.1	: Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	41
Tabel 4.2	: Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas IV...	42
Tabel 4.3	: Rancangan Media Digital .....	44
Tabel 4.4	: Hasil Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 4.5	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 4.6	: Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	54
Tabel 4.8	: Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	61
Tabel 4.9	: Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

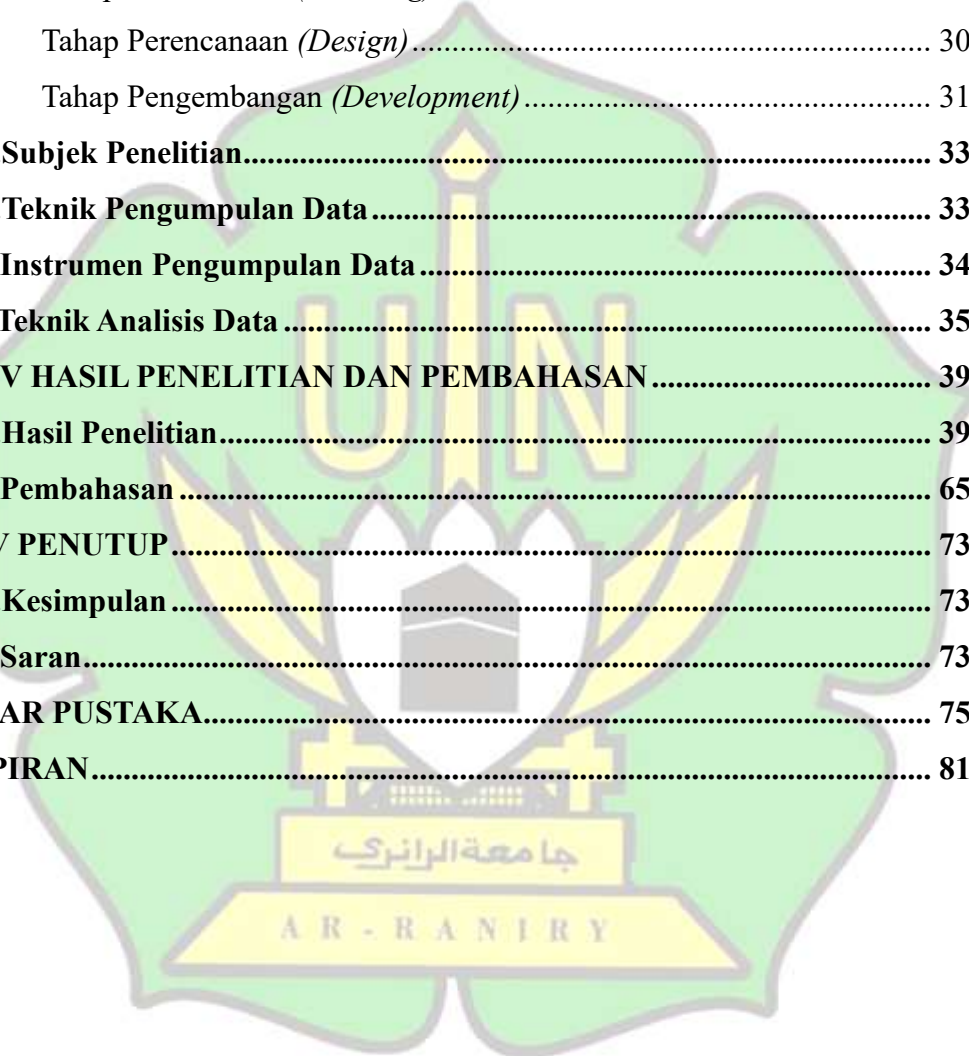
Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup.....	81
Lampiran 2: <i>Storyboard</i> Media Digital.....	82
Lampiran 3: Surat Keputusan Skripsi .....	104
Lampiran 3: Surat Penelitian.....	105
Lampiran 4: Surat Telah Melakukan Penelitian.....	106
Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Media.....	107
Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Materi .....	113
Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	117
Lampiran 8: Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	121
Lampiran 9: Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	123
Lampiran 10: Lembar Wawancara Guru.....	127
Lampiran 11: Lembar Analisis Kebutuhan .....	129
Lampiran 12: Dokumentasi Penelitian.....	130



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A.Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B.Rumusan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>C.Tujuan Penelitian</b> .....	<b>6</b>
<b>D.Manfaat Penelitian</b> .....	<b>6</b>
<b>E.Definisi Operasional</b> .....	<b>7</b>
<b>F.Penelitian yang Relevan</b> .....	<b>8</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
<b>A.Media Pembelajaran</b> .....	<b>10</b>
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	12
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	14
<b>B.Media Digital</b> .....	<b>16</b>
1. Pengertian Media Digital .....	16
2. Tujuan Penggunaan Media Digital.....	18
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Digital.....	19
4. Langkah-Langkah Pembuatan Media Digital .....	21

<b>C.Pembelajaran IPAS</b> .....	22
1. Keberagaman Budaya Indonesia.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
<b>A. Rancangan Penelitian</b> .....	<b>28</b>
<b>B. Prosedur Penelitian</b> .....	<b>29</b>
1. Tahap Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	29
2. Tahap Perencanaan ( <i>Design</i> ) .....	30
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	31
<b>C.Subjek Penelitian</b> .....	<b>33</b>
<b>D.Teknik Pengumpulan Data</b> .....	<b>33</b>
<b>E.Instrumen Pengumpulan Data</b> .....	<b>34</b>
<b>F.Teknik Analisis Data</b> .....	<b>35</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>39</b>
<b>A.Hasil Penelitian</b> .....	<b>39</b>
<b>B.Pembahasan</b> .....	<b>65</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>73</b>
<b>A.Kesimpulan</b> .....	<b>73</b>
<b>B.Saran</b> .....	<b>73</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>81</b>



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui pengalaman langsung belajar yang terarah. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu berkembang sesuai dengan kebutuhan kehidupan. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran perlu didukung oleh berbagai komponen penting, seperti guru, peserta didik, kurikulum, serta media pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.<sup>1</sup> Pada kurikulum merdeka, pembelajaran diarahkan agar peserta didik lebih aktif, kreatif, dan mampu memahami materi melalui pengalaman belajar yang bermakna.<sup>2</sup>

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga pembelajaran lebih efektif dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>3</sup> Pada jenjang sekolah dasar, media pembelajaran perlu dirancang secara konkret

---

<sup>1</sup> A. Khuzainol Mubarak, "Pendidikan dan Perkembangan Masyarakat Perspektif John Dewey", *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 11, No.3, Desember 2024, h.282-283. DOI: 10.31571/social.v11i3.8265

<sup>2</sup> Yan Yan Heryanti, dkk. "Makna dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Relevansinya Bagi Perkembangan Siswa di Sekolah Dasar: Telaah Kritis dalam Tinjauan Pedagogis", *Jurnal Elementaria Edukasia*, Vol. 6, No.3, September 2023, h.1277. DOI: 10.31949/JEE.V6i3.6118.

<sup>3</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h.5

sehingga lebih mudah memahami materi melalui tampilan gambar, warna, suara, maupun pengalaman belajar secara langsung.<sup>4</sup>

Media digital merupakan media pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik dan teknologi digital dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media digital dapat digunakan melalui komputer, laptop, tablet, maupun ponsel sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran.<sup>5</sup> Dalam penggunaannya, media digital mampu menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, seperti membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi. Media digital juga sesuai digunakan pada jenjang sekolah dasar karena peserta didik berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual dan pengalaman belajar secara langsung.<sup>6</sup> Oleh karena itu, media digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu alam dan ilmu sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS bertujuan membantu peserta didik memahami hubungan antara manusia dengan lingkungan alam maupun sosial.<sup>7</sup> Salah satu materi dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar adalah keberagaman

---

<sup>4</sup> Ina Magdalena, dkk. "Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar", *ANWARUL: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol.3, No.5, Oktober 2023, h.966-967. DOI:10.58578/anwarul.v3i5.1431

<sup>5</sup> Miranda, dkk. "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendukung Penggunaan Media Pembelajaran", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol.8, No.2, Desember 2022, h.157-1579. DOI: 10.36989/didaktik.v8i2.462.

<sup>6</sup> Septi Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran", *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, Vol.2, Mei 2023, h.91. DOI:10.47435/sentikjar.v2i0.1826

<sup>7</sup> Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian embelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-C untuk SD/MI/Program Paket A*, 2022, h.4-5

budaya Indonesia. Materi ini mencakup berbagai unsur budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Materi keberagaman budaya Indonesia memiliki cakupan yang luas dan bersifat abstrak sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara konkret, visual, dan menarik agar peserta didik lebih mudah memahami materi.<sup>8</sup>

Secara ideal, pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia perlu didukung media pembelajaran yang mampu menampilkan unsur budaya secara visual dan kontekstual sehingga peserta didik dapat memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih menyeluruh. Namun, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara guru yang dilakukan di SDN Ujong Kuta, diketahui bahwa pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya Indonesia belum berlangsung secara optimal. Pembelajaran masih menggunakan buku paket dan poster sebagai media utama dalam pembelajaran. Buku paket yang digunakan hanya menyajikan beberapa contoh unsur budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dengan jumlah dan variasi terbatas sehingga belum mampu merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia secara menyeluruh. Selain itu, poster yang digunakan hanya menampilkan gambar rumah adat tanpa memuat unsur budaya lainnya sehingga penyajian materi masih bersifat statis dan kurang menarik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa materi keberagaman budaya Indonesia merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami peserta didik karena cakupannya luas dan bersifat abstrak. Selain itu, media yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu menarik perhatian peserta didik dan belum memberikan dukungan maksimal dalam membantu proses pemahaman materi. Peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran yang menampilkan gambar, suara, dan tampilan yang lebih

---

<sup>8</sup> Tisa Yunita, dkk. "Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya Dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa", *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.6, No.1, Februari 2023, h.206-207. DOI:10.58401/dirasah.v6i1.801.

menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat selama pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Indria Febriani dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.<sup>9</sup> Selain itu, penelitian Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto dengan judul “Pengembangan Media Peta Berbasis Platform Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri Ngroto” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh respon sangat positif dari guru dan peserta didik.<sup>10</sup> Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Adinda Sari dengan judul “Pengembangan Media Lapbook PERANA (Peta Flora dan Fauna)” juga menunjukkan bahwa media berbasis visual dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.<sup>11</sup>

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus pengembangan media, materi pembelajaran serta fitur media yang dikembangkan. Penelitian Indria Febriani berfokus pada pengembangan media berbasis Canva pada materi wujud zat dan perubahannya dalam pembelajaran IPAS.<sup>12</sup> Selanjutnya, penelitian Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto berfokus pada pengembangan media peta berbasis

---

<sup>9</sup> Indria Febriani, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan”, *Skripsi*, (Universitas Negeri Medan, 2025)

<sup>10</sup> Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto, “Pengembangan Media Peta Interaktif Berbasis Platform Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri Ngroto”, *ELEMENTARY SCHOOL (Jurnal pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an)*, Vol.12, No.2, Juni 2025

<sup>11</sup> Adinda Sari, “Pengembangan Media Lapbook ‘PERANA’ (Peta Flora dan Fauna)”. *Skripsi* (STIKP PGRI Blitar, 2024)

<sup>12</sup> Indria Febriani, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis...,”

platform digital untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar.<sup>13</sup> Adapun penelitian Adinda Sari berfokus pada pengembangan media lapbook PERANA (Peta Flora dan Fauna) sebagai media pembelajaran berbasis visual.<sup>14</sup> Penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan mengembangkan media pada berbagai materi pembelajaran. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV SD/MI menggunakan model Alessi dan Trollip. Media yang dikembangkan media digital yang memuat peta Indonesia yang memungkinkan peserta didik memilih provinsi untuk melihat unsur budaya daerah yang mencakup rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional. Media ini juga dilengkapi audio dan kuis pembelajaran sehingga diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, sangat penting untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media ini diharapkan mampu mendukung terbentuknya pemahaman, keterampilan, serta wawasan peserta didik secara bermakna pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada Pembelajaran IPAS di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada Pembelajaran IPAS di SD/MI?

---

<sup>13</sup> Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto, “Pengembangan Media Peta...,”

<sup>14</sup> Adinda Sari, “Pengembangan Media Lapbook...,”

3. Bagaimana kepraktisan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS di SD/MI?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendesain media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS di SD/MI
2. Untuk menguji kelayakan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS di SD/MI
3. Untuk menguji kepraktisan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS di SD/MI

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak dalam pengembangan media pembelajaran IPAS sekolah dasar, khususnya berkaitan penggunaan media digital materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penerapan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih konkret dan menarik serta menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan budaya.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif media bagi guru menyajikan materi secara lebih mudah dipahami, menarik, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Kepala/Pimpinan Sekolah

Produk yang dihasilkan dapat menjadi sumber belajar pendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menunjang proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis R&D serta menjadi bekal untuk pengembangan keilmuan di masa mendatang.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Media Digital**

Media digital dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia secara visual dan menarik. Media ini memuat peta Indonesia yang dilengkapi dengan penanda pada setiap provinsi. Peserta didik dapat memilih provinsi yang diinginkan untuk melihat unsur budaya dari masing-masing daerah, seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional. Informasi budaya disajikan dalam bentuk gambar dan teks singkat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media ini juga dilengkapi audio dan kuis sederhana sebagai sarana evaluasi untuk membantu peserta didik memahami materi yang telah dipelajari.

Media ini memiliki karakteristik berupa tampilan visual yang konkret, penyajian informasi yang sistematis, dan penggunaan media yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik terlihat melalui kegiatan memilih provinsi dan melihat informasi budaya sesuai daerah yang dipilih. Tampilan visual yang digunakan membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

## 2. Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka sekolah dasar yang memadukan konsep-konsep ilmu alam dan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran. Pembelajaran IPAS bertujuan membantu peserta didik memahami hubungan antara manusia dengan lingkungan, baik lingkungan alam maupun sosial, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini, pembelajaran IPAS difokuskan pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SDN Ujong Kuta. Materi yang dibahas meliputi unsur budaya berupa rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia. Materi tersebut disajikan melalui media digital agar peserta didik lebih mudah memahami keberagaman budaya Indonesia secara konkret, visual dan menarik. Penggunaan media digital dalam pembelajaran ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS.

### F. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Indria Febriani (2025) dengan judul *“Pengembangan Media Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan”*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan persentase validasi materi sebesar 81,6%, media 96,4% dan validasi bahasa sebesar 94,6%. Selain itu, media juga dinyatakan sangat dengan persentase 96,4% berdasarkan respon guru dan memperoleh hasil 93% dari peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan menghasilkan media interaktif berbasis Canva yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Indria Febriani, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis...,”

2. Penelitian oleh Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto (2025) dengan judul *“Pengembangan Media Peta Berbasis Platform Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri Ngroto”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli media sebesar 96,10% dan ahli materi sebesar 92,30%. Selain itu, media juga mendapatkan respon sangat positif dari guru sebesar 97,50% dan peserta didik sebesar 96,30%.<sup>16</sup>
3. Penelitian oleh Adinda Sari(2024) dengan judul *“Pengembangan Media Labook ‘PERANA’ (Peta Flora dan Fauna)”*. Hasil penelitian menunjukkan media lapbook PERANA dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli media dengan skor 95% dan ahli materi 92%, serta memiliki tingkat kepraktisan sebesar 90% berdasarkan respon peserta didik. Media ini dikembangkan menggunakan model *Research and Development (R&D)* lima tahap dan diterapkan pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan.<sup>17</sup>

Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran pada berbagai materi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sementara itu, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik, yaitu pengembangan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV SD/MI menggunakan model Alessi dan Trollip. Media yang dikembangkan memungkinkan peserta didik memilih provinsi untuk melihat unsur budaya daerah, seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional, serta dilengkapi audio dan kuis pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto, “Pengembangan Media Peta...,”

<sup>17</sup> Adinda Sari, “Pengembangan Media Lapbook...,”

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk menyamapaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alata tau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari satu pihak kepada pihak lain.<sup>18</sup> Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat banda, tetapi juga menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Robert M. Gagne, media pembelajaran merupakan berbagai komponen dalam lingkungan belajar yang dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar.<sup>19</sup> Pandangan ini menekankan bahwa media tidak hanya terbatas pada benda fisik, tetapi juga mencakup berbagai bentuk stimulus yang dapat mempengaruhi proses belajar. Stimulus tersebut dapat berupa visual, audio, maupun pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan erhatian, pemahaman, dan respons peserta didik.

Sejalan dengan itu, Leslie J. Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi

---

<sup>18</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016

<sup>19</sup> Muhammad Syaikhul Basyir, dkk., “Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Reobert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol.7, No.1, 2022, h.94

pembelajaran, seperti buku, film, dan video.<sup>20</sup> Pendapat ini menunjukkan bahwa media memiliki peran sebagai sarana konkret dalam membantu proses penyampaian materi agar lebih mudah dipahami.

Lebih lanjut, Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar.<sup>21</sup> Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Dalam perspektif teori belajar, penggunaan media pembelajaran didukung oleh teori behavioristik yang menekankan hubungan antara stimulus dan respons. Robert M. Gagne menyatakan bahwa belajar terjadi melalui stimulus yang menghasilkan respons dari peserta didik.<sup>22</sup> Dalam hal ini, media berfungsi sebagai stimulus yang dapat merangsang aktivitas belajar. Selain itu, teori kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan visualisasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak.

Selain itu, teori multimedia dari Richard E. Mayer menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal.<sup>23</sup> Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menggabungkan teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik.

---

<sup>20</sup> Leslie J. Briggs, *Instructional Design: Principles and Applications* (New Jersey: Educational Technology Publications, 1977), h.12

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.3

<sup>22</sup> I Gede Adi Sanjaya, dkk., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret", *GeoScienceed Journal*, Vol. 5, No.2, 2024, h.36-37. 10.24014/jete.v5i1.

<sup>23</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2<sup>nd</sup> ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), h.5

Menurut Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, media pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien.<sup>24</sup> Hal ini menegaskan bahwa media harus dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media tidak hanya berupa alat fisik, tetapi juga mencakup berbagai stimulus yang dapat merangsang proses belajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas materi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai komponen yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dalam praktiknya, media membantu menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik melalui penyajian yang tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga didukung oleh visualisasi yang konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Wilbur Schramm yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan sehingga tidak bersifat verbalistik.<sup>25</sup> Dengan

---

<sup>24</sup> Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field* (Washington DC: Association for Educational Communications and Technology, 1994), h.9

<sup>25</sup> Wilbur Schramm, *Big Media, Little Media* (California: Stanford University Press, 1977), h.22

demikian, penggunaan media membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas serta mengurangi kesalahpahaman dalam pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar yang konkret sangat penting karena peserta didik lebih mudah memahami materi melalui visualisasi dan pengalaman langsung. Menurut Edgar Dale, pengalaman belajar yang bersifat konkret lebih efektif dibandingkan dengan pengalaman yang bersifat abstrak.<sup>26</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Media yang dirancang secara menarik dapat membuat peserta didik lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar.<sup>27</sup> Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Di samping itu, media pembelajaran mampu meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Guru dapat menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan tidak perlu mengulang penjelasan secara terus-menerus. Hal ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga.<sup>28</sup> Selain itu, media juga membantu menyederhanakan materi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media yang melibatkan berbagai indra

---

<sup>26</sup> Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1969), h.108

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.26

<sup>28</sup> Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2008), h.15

dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan daya ingat. Hal ini didukung oleh pendapat Nana Sudjana yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>29</sup> Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya membantu pemahaman, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dalam perkembangan pembelajaran modern, penggunaan media pembelajaran diperkuat oleh teori multimedia dari Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal.<sup>30</sup> Oleh karena itu, penggunaan media yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu memperjelas materi, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna khususnya pada jenjang sekolah dasar.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dimanfaatkan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Menurut Rudi Bretz, media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan unsur pokoknya, yaitu audio, visual, dan gerak.<sup>31</sup> Berdasarkan klasifikasi tersebut, media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga unsur utama, yaitu media visual,

---

<sup>29</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), h.2

<sup>30</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2<sup>nd</sup> ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), h.5

<sup>31</sup> Rudi Bretz, *Media for Instructional Purposes* (New Jersey: Educational technology Publications, 1971), h.12.

media audio, dan media audiovisual. Klasifikasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media melibatkan berbagai indra peserta didik dalam menerima informasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Nofita Sari dkk. Yang menyatakan bahwa media pembelajaran pada pendidikan dasar umumnya terdiri atas media visual, audio, dan audiovisual untuk mendukung efektivitas pembelajaran.<sup>32</sup>

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui penglihatan. Media visual, menurut Arief S. Dadiman, adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti poster, gambar, grafik, diagram, peta, dan sebagainya. Media ini digunakan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik dan membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret<sup>33</sup>

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang menyampaikan informasi melalui pendengaran. Menurut Rudi Bretz, media audio adalah media yang hanya mengandung suara tanpa disertai visual seperti radio dan rekaman suara. Media ini bermanfaat untuk melatih kemampuan menyimak serta meningkatkan konsentrasi peserta didik terhadap informasi verbal. Namun, penggunaannya perlu disesuaikan karena tidak semua peserta didik mampu memahami materi tanpa dukungan visual.<sup>34</sup>

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media menggabungkan visual dan audio. Menurut Azhar Arsyad, media ini mencakup video, film, dan animasi

---

<sup>32</sup> Dwi Nofita Sari dkk., “Berbagai Media Pembelajaran di Kelas Pada Pendidikan Dasar”, *Journal of Education and Teaching (JETE)*, Vol.5, No.1, 2022, h.82, DOI: 10.24014/jete.v5i1.15722

<sup>33</sup> Arief S. Dadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta:Rajawali Pers, 2014), h.28

<sup>34</sup> Rudi Bretz, *Media for Instructional Purposes* (New Jersey: Educational Technology Publications, 1971), h.45.

yang dapat meningkatkan perhatian, minat serta pemahaman peserta didik. Media audiovisual efektif digunakan untuk menjelaskan proses atau fenomena yang sulit diamati secara langsung dan menciptakan pembelajaran yang dan menarik.<sup>35</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, jenis-jenis media pembelajaran umumnya dibagi menjadi tiga jenis: media visual, media audio, dan media audiovisual, menurut Rudi Bretz. Ketiga jenis media ini saling melengkapi, walaupun masing-masing media memiliki karakteristik yang berbeda dalam menyampaikan informasi. Oleh sebab itu, pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang diajarkan agar pembelajaran berlangsung optimal, dan mampu meningkatkan hasil belajar.

## **B. Media Digital**

### **1. Pengertian Media Digital**

Media digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer atau perangkat elektronik dalam penyampaian informasi. Media ini tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, serta interaktivitas sehingga materi dapat disampaikan secara lebih menarik dan variatif. Selain itu, penggunaan media digital juga memberikan kemudahan akses bagi peserta didik dalam memperoleh informasi. Oleh karena itu, media digital menjadi salah satu inovasi yang penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran era modern.<sup>36</sup>

Media digital merupakan pengembangan dari media digital yang memungkinkan peserta didik memiliki interaksi langsung dengan media. Interaksi tersebut dapat berupa kegiatan memilih, mengklik, menjawab,

---

<sup>35</sup>Adesta Syafitria dkk., “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD/MI”, *Journal Research and Multidisciplinary*, Vol.2, No.1, 2023, h. 28, DOI: <https://DOI.org/10.62668/significant.v2i01.675>

<sup>36</sup> Adesta Syafitria dkk., “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD/MI”, *Journal Research and Multidisciplinary*, Vol. 2, No. 1, 2023, h.31. DOI: <https://DOI.org/10.62668/significant.v2i01.675>

maupun mengeksplorasi materi yang disajikan. Dengan adanya interaktivitas ini, peserta didik tidak saja berperan sebagai penerima informasi tetapi dapat langsung berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat pengguna lebih aktif dan tidak monoton dan memungkinkan mereka untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.<sup>37</sup>

Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat relevan karena peserta didik berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap kognitif ini, Jean Piaget mengatakan bahwa pengalaman langsung dan visualisasi membantu peserta didik memahami konsep. Selain itu, teori konstruktivisme Lev Vygotsky juga menekankan bahwa pengalaman belajar dan interaksi membangun pengetahuan secara aktif. Oleh karena itu, media digital sangat mendukung pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Media digital juga memiliki peran penting dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. Media ini mampu mengintegrasikan konsep geografis dan budaya secara bersamaan. Selain itu, penyajian materi secara visual dan membantu mengurangi pembelajaran yang bersifat verbalistik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media digital diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.<sup>38</sup>

Dalam penelitian ini, media digital dikembangkan menggunakan platform Canva dengan berbagai fitur seperti template, animasi, gambar, teks, audio, dan elemen. Media ini dirancang dalam bentuk peta digital Indonesia dengan penanda wilayah yang berisi informasi budaya seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional. Peserta didik mengklik/memilih wilayah, menampilkan informasi, serta mengamati visualisasi. Dengan

---

<sup>37</sup> Dewi Safitri dkk., "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu" *Proceeding Internasional Seminar on Islamic Studies*, Vol.6, No.1, 2025, h.573. DOI: 10.47134/pgsd.v1i3.593

<sup>38</sup> Asep Yudiantod kk., "Eduventure dalam Kelas IPAS: Inovasi Media Pembelajaran bagi Peserta Didik Kelas V SDN Cipocok Jaya 2", *Jurnal Papeda*, Vol.8, No.1, Januari 2026, h.105

demikian, Canva digunakan sebagai sarana pembelajaran aktif dan bermakna. Media ini memiliki nilai kebaruan karena mengintegrasikan peta geografis dan informasi budaya dalam satu tampilan. Selain itu, media ini relevan dengan pembelajaran abad ke-21 serta menjadi Solusi atas keterbatasan media konkret di sekolah dasar. Oleh karena itu, media ini berkontribusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

## 2. Tujuan Penggunaan Media Digital

Adapun tujuan penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak terlepas dari kedudukannya sebagai bagian dari media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan unsur visual dan audio dalam penyampaian informasi.<sup>39</sup> Media digital termasuk dalam kategori media audiovisual yang mampu menyajikan materi melalui kombinasi gambar, teks, audio, dan animasi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>40</sup> Melalui perpaduan unsur tersebut, media ini digunakan untuk memperjelas penyajian materi, meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta membantu peserta didik memahami konsep secara konkret. Selain itu, adanya unsur interaktivitas memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, tidak bersifat monoton, dan berpusat pada peserta didik.<sup>41</sup> Dengan demikian, media digital memiliki penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik melalui tampilan visual yang menarik serta interaksi yang memungkinkan peserta didik terlibat

---

<sup>39</sup> Endah Setyaningsih, "Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran" *Internasional Journal of Learning and Instruction (IJOLII)*, Vol. 1, No.1, 2023, h.2, DOI:10.20961/ijolii.v1i01.920.

<sup>40</sup> Rahmawati, "Multimedia Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Digital*, Vol. 1, No.2, 2023, h.3-6, DOI:10.22437/jtpd.v1i2.22834.

<sup>41</sup> Santoso, "Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterlibatan Audiens dalam Belajar", *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol. 1, No.1, 2022, h.2-5, DOI:10.38010/deskomvis.v1i1.5.

aktif. Selain itu, media ini membantu peserta didik memahami materi secara konkret dan sistematis, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia yang membutuhkan visualisasi agar lebih mudah dipahami.<sup>42</sup>

Menurut Azhar Arsyad, tujuan penggunaan media dalam pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>43</sup>

- a. Tujuan kognitif, yaitu bertujuan membantu peserta didik memahami dan mengingat materi pembelajaran, terutama mengenali keberagaman budaya Indonesia secara lebih sistematis.
- b. Tujuan psikomotor, yaitu bertujuan untuk melatih keterampilan peserta didik dalam interaksi dengan media, seperti memilih/mengklik dan mengeksplorasi informasi yang terdapat dalam media digital.
- c. Tujuan afektif, yaitu bertujuan untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran, khususnya dalam menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya memudahkan penyajian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Digital

Media digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik melalui unsur visual dan audio. Namun, penggunaannya tetap memiliki keterbatasan sehingga perlu dimanfaatkan secara tepat agar optimal dalam pembelajaran.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Endah Setyaningsih, "Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran", *Internasional Journal of Learning and Instruction (IJOLII)*, Vol.1, No.1, 2023, h.3, DOI:10.20961/ijolii.v1i01.920.

<sup>43</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 26-27

<sup>44</sup> Dhiya Rahma, dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Sebagai Media Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *ENGGANG*, Vol.4, No.2, 2024, h., DOI:10.37304/enggang.v4i2. 13298.

a. Kelebihan Media Digital

Media digital memiliki berbagai keunggulan dalam pembelajaran, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>45</sup>

- 1) Menyajikan materi secara menarik, melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio sehingga mudah dipahami.
- 2) Meningkatkan keterlibatan peserta didik, melalui aktivitas yang membuat peserta didik lebih aktif.
- 3) Membantu memahami konsep secara konkret, melalui visualisasi materi yang bersifat abstrak.
- 4) Meningkatkan motivasi dan tidak membosankan karena memiliki visual yang menarik
- 5) Fleksibel dan mudah diakses, dapat digunakan kapan saja melalui berbagai perangkat.
- 6) Mendukung pembelajaran mandiri, sesuai kemampuan dan kecepatan belajar peserta didik.
- 7) Meningkatkan daya ingat, karena informasi disajikan secara visual dan audio.

b. Kekurangan media Digital

Media digital juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:<sup>46</sup>

- 1) Memerlukan perangkat teknologi, sehingga tidak semua sekolah dapat menggunakannya secara optimal.
- 2) Bergantung pada internet, terutama jika digunakan secara daring.
- 3) Membutuhkan keterampilan pengembangan, dalam pembuatan media.
- 4) Kurang efektif jika desain tidak tepat.

---

<sup>45</sup> Evi Wulandari, dkk., "Multimedia Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi", *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, Vol.1, No.2, 2022, h.45-48, DOI:10.22437/jtpd.v1i2.22834

<sup>46</sup> Septi Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran", *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2023, h.92, DOI:10.47435/sentikjar.v2i0.1826

- 5) Berpotensi menimbulkan distraksi, jika peserta didik lebih fokus pada tampilan.
- 6) Memerlukan waktu persiapan lebih lama, dalam pembuatan dan penggunaan.
- 7) Ketergantungan pada teknologi, sehingga gangguan teknis dapat menghambat pembelajaran.

#### 4. Langkah-Langkah Pembuatan Media Digital

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis digital yang digunakan untuk membuat konten visual seperti poster, presentasi, dan media pembelajaran.<sup>47</sup> Canva memiliki tampilan sederhana yang memudahkan pengguna dalam membuat desain secara cepat dan menarik tanpa memerlukan keahlian khusus. Selain itu, Canva dapat diakses melalui berbagai perangkat sehingga fleksibel digunakan dalam pembelajaran.<sup>48</sup>

Dalam penelitian ini, Canva dimanfaatkan sebagai media digital pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia. Media yang dikembangkan menampilkan informasi budaya berupa rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional secara visual serta menarik, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi secara konkret, meningkatkan minat belajar, dan mendukung pembelajaran yang aktif.<sup>49</sup>

Adapun Langkah-langkah pembuatan media digital menggunakan Canva pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuka aplikasi Canva melalui website atau aplikasi
- b. Memilih menu “*create design*” dan menentukan ukuran tampilan (misalnya presentasi)

---

<sup>47</sup> Suci Ari Kusumawati, “Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 3 Jabalsari”, *Jurnal Social*, Vol.5, No.3, 2023, h.112, DOI:10.51878

<sup>48</sup> Irfandi Lahamado “Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, *PIJIES*, Vol. 8, No.2, 2023, h.147, DOI:10.24256/pijies.v8i2.7628.

<sup>49</sup> Aisyah Ika Shauman dan Muhammad Rafi, “Pemanfaaaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini Dalam Kurikulum Merdeka”, *Al-Tarbiyah: Jurnal ilmu Pendidikan Islam*, Vol.1, No.3, 2023, h.45-48, DOI:10.59059/al-tarbiyah.v1i3.284.

- c. membuat desain secara mandiri (*blank page*)
- d. mendesain tampilan peta Indonesia sebagai halaman utama media.
- e. Menambahkan elemen visual seperti gambar, ikon, dan teks sesuai kebutuhan.
- f. Menambahkan animasi untuk memperjelas tampilan media.
- g. Membuat halaman khusus untuk setiap provinsi yang berisi informasi budaya.
- h. Menambahkan audio pada setiap unsur budaya di tiap provinsi untuk membantu peserta didik dalam memahami informasi
- i. Mengatur navigasi seperti tombol atau *hyperlink* antar halaman.
- j. Menyesuaikan warna, *font*, dan *layout* agar menarik dan mudah dibaca.
- k. Melakukan pengecekan ulang terhadap isi dan tampilan media.
- l. Menyimpan dan membagikan media dalam format yang dapat diakses peserta didik.

### C. Pembelajaran IPAS

Dalam kurikulum merdeka, (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan IPA dan IPS untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh (*holistic learning*). Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor sehingga peserta didik mampu memahami keterkaitan fenomena alam dan sosial dalam kehidupan nyata.<sup>50</sup> Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPAS disesuaikan dengan tahap operasional konkret menurut Jean Piaget sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata dan media visual.<sup>51</sup> Hal ini diperkuat oleh Jerome Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika

---

<sup>50</sup> Rahmania Rahman dan Muhammad Fuad, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar", *DJOSSE*, Vol.1, No.1, 2023, h.10-14, DOI:10.69875/djosse.v1i1.103.

<sup>51</sup> I Gede Adi Sanjaya, dkk., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget tahap Operasional Konkret", *Go Science education*, Vol.5, No. 1, 2024, h.25-28, DOI:10.29303/goescienceed.v5i1.679.

disajikan melalui representasi visual.<sup>52</sup> Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang visual dan menarik sangat penting untuk membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak.

Adapun ilmu pengetahuan sosial pada penelitian ini yaitu tingkat sekolah dasar fase B kelas 4 pada semester genap materi keberagaman budaya Indonesia. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajarannya sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas IV

Kelas	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
IV/Fase B	Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)	Pada fase B, peserta didik mendeskripsikan keragaman budaya Indonesia <sup>53</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional.</li> <li>2. Peserta didik dapat menganalisis daerah asal dari setiap budaya yang ditampilkan dalam media digital.</li> </ol>

Materi Keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS mengacu pada BAB 6 “Indonesiaku Kaya Budaya” Subbab: Kekayaan Budaya Indonesia dengan materi pokok keberagaman budaya.<sup>54</sup>

### 1. Keberagaman Budaya Indonesia

Keberagaman budaya Indonesia merupakan kondisi masyarakat yang memiliki berbagai perbedaan dalam unsur-unsur budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional serta kebiasaan hidup yang berkembang di setiap daerah. Indonesia dikenal sebagai negara multicultural

<sup>52</sup> Jerome S. Bruner, *Proses Pendidikan*, (Jakarta:1994), h.12

<sup>53</sup> Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*, Jakarta: Kemendikbudristek, 2022, h.137.

<sup>54</sup> Amalia Fitri, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*, (KEMENDIKBUD: 2021), h.137.

karena memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam dari Sabang sampai Merauke. Setiap daerah memiliki ciri khas budaya masing-masing yang menjadi identitas daerah tersebut. Perbedaan tersebut bukan menjadi penghalang, tetapi justru menjadi kekayaan bangsa yang harus dijaga, dilestarikan, dan dihargai oleh seluruh masyarakat.

Clifford Geertz menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan sistem makna yang diwariskan secara historis dan diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, mempertahankan kehidupan, serta mengembangkan pengetahuan tentang kehidupan. Dengan demikian, kebudayaan tidak hanya terbatas pada kesenian atau tradisi, tetapi juga mencerminkan cara hidup dan identitas masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi.<sup>55</sup>

Dalam pembelajaran IPAS kelas IV, materi keberagaman budaya Indonesia bertujuan untuk membantu peserta didik mengenal berbagai bentuk budaya di Indonesia. Materi keberagaman budaya Indonesia dalam penelitian ini difokuskan pada tiga unsur utama, yaitu rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional. Ketiga unsur tersebut dipilih karena merupakan bentuk budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik serta mudah dikenali secara visual. Melalui pengenalan unsur-unsur budaya tersebut, peserta didik diharapkan mampu memahami bahwa setiap daerah memiliki budaya khas yang berbeda, namun tetap menjadi bagian dari persatuan bangsa Indonesia.

a. Rumah Adat

Rumah adat adalah bangunan tradisional yang mencerminkan ciri khas suatu daerah dan dipengaruhi oleh kondisi lingkungan serta budaya masyarakat setempat. Setiap rumah adat memiliki bentuk, struktur, serta fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta memiliki nilai budaya sebagai simbol identitas daerah yang diwariskan secara turun-temurun.

---

<sup>55</sup> Clifford Geertz, *Tafsir Kebudayaan* (Yogyakarta: Kanisius, 1992), h.89-95.



Gambar 2.1 Contoh Rumah Adat di Indonesia<sup>56</sup>

#### b. Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan busana tradisional yang digunakan oleh masyarakat dalam acara adat tertentu, seperti upacara adat atau kegiatan resmi. Setiap daerah memiliki pakaian adat dengan ciri khas yang berbeda, baik dari segi warna, bentuk, maupun aksesoris yang digunakan, serta memiliki makna filosofis yang mencerminkan nilai dan identitas budaya suatu suku bangsa.



Gambar 2.2 Contoh Pakaian Adat di Indonesia<sup>57</sup>

#### c. Makanan Tradisional

Makanan tradisional merupakan salah satu bentuk budaya yang mencerminkan kekayaan kuliner suatu daerah. Setiap daerah memiliki makanan khas yang berbeda yang dipengaruhi oleh kondisi alam serta kebiasaan masyarakat setempat, sehingga makanan tradisional merupakan bagian penting dari identitas budaya suatu daerah.



Gambar 2.3 Contoh Makanan Tradisional di Indonesia<sup>58</sup>

<sup>56</sup> Amalia Fitri, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam*.....,h. 160.

<sup>57</sup> Amalia Fitri, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam*.....,h. 159.

<sup>58</sup> Amalia Fitri, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam*....., h.160.

Media digital adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu sistem memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi pelajaran. Media ini membantu peserta didik dalam memahami konsep secara spesifik melalui penyajian informasi yang menarik, sistematis, dan mudah dipahami. Media pembelajaran juga relevan untuk pembelajaran IPAS karena dapat menampilkan contoh nyata dari materi.<sup>59</sup>

Keunikan media digital dalam penelitian ini terletak pada sistem penggunaan medianya, di mana peserta didik dapat menggunakan fitur navigasi pada peta Indonesia sebagai tampilan utama. Melalui navigasi tersebut, peserta didik dapat mengakses informasi budaya dari setiap provinsi yang dipilih yaitu rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional yang disajikan secara visual dan terstruktur, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengenali dan memahami keberagaman budaya Indonesia.

Media digital ini memiliki beberapa spesifikasi yang mendukung proses pembelajaran, yaitu: berbasis digital dan dapat dioperasikan melalui perangkat elektronik sehingga memudahkan dalam penyajian materi kepada seluruh peserta didik, menyajikan tampilan visual berupa peta Indonesia yang dan menarik untuk meningkatkan perhatian dan minat, dilengkapi informasi budaya gambar, teks yang kelas, sistematis, dan mudah dipahami, memiliki fitur berupa navigasi provinsi yang dapat diakses peserta didik. Spesifikasi tersebut menjadi media ini tidak hanya sebagai sarana pendukung visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang aktif dan partisipatif<sup>60</sup>

Penggunaan media digital pada pembelajaran IPAS memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Secara kognitif, media ini membantu peserta didik memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang ditampilkan. Secara afektif, media ini

---

<sup>59</sup> Eka Wulandari, dkk., "Multimedia Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi", *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar (JTPD)*, Vol.1, No.2, 2023, h.45-48. DOI:10.22437/jtpd.v1i2.22834.

<sup>60</sup> Endah Setyaningsih, "Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran", *Internasional Journal of Online and Lifelong Learning Innovation (IJOLII)*, Vol.1, No.1, 2022, h.10-15, DOI:10.20961/ijolii.v1i01.920.

menumbuhkan sikap apresiatif terhadap keberagaman budaya serta meningkatkan rasa bangga sebagai bangsa Indonesia. Secara psikomotorik, peserta didik terlibat langsung melalui aktivitas mengakses, memiliki dan mengeksplorasi informasi dalam media, sehingga meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.<sup>61</sup>

Dengan demikian, penggunaan media digital menjadikan pembelajaran IPAS lebih menarik dan tidak monoton. Media ini menyajikan informasi secara kontekstual serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya secara efektif dan mendalam.<sup>62</sup> Penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar. Ini dapat dicapai melalui tampilan visual yang menarik, yang membuat peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.<sup>63</sup> Media digital sangat penting untuk membuat pembelajaran menyenangkan, efektif, dan berfokus pada kebutuhan peserta didik. Ini karena media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik secara mandiri dan aktif, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah tetapi melibatkan partisipasi langsung peserta didik.

---

<sup>61</sup> Irma Sofiasyari, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol.6, No.2, 2022, h.150-155, DOI:10.24036/jippsd.v6i1.119820.

<sup>62</sup> Tisa Yunita dan Nurhasanah, “Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya Dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa”, *Dirasah*, Vol.6, No.1, 2023, h.20-24, DOI: 10.58401/dirasah.v6i1.80.

<sup>63</sup> Febri Rahma Alisyia Salamun, dkk., “Pengembangan Media Replika Peta Keberagaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 17 Tilamuta” *Elementary*, Vol. 5, No.3, 2025, h.621-625, DOI:10.51878/elementary.v5i3.6915

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Alessi & Trollip. Model Alessi dan Trollip merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang terdiri atas tiga tahap utama, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).<sup>64</sup> Pemilihan model Alessi dan Trollip dalam penelitian ini didasari pada pertimbangan bahwa model ini memiliki tahap-tahap yang jelas, terstruktur, dan mudah untuk dilaksanakan. Selain itu, model ini juga memberikan panduan yang rinci dalam proses pengembangan media, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap penyempurnaan media. Dengan adanya tahapan yang sistematis tersebut, proses pengembangan media dapat dilakukan dengan terarah dan menghasilkan produk yang lebih optimal.

Di samping itu, model Alessi & Trollip dinilai sangat relevan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital karena menekankan pada aspek visual, desain tampilan, serta interaksi pengguna dengan media. Model ini juga fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran.<sup>65</sup> Oleh karena itu, penggunaan model ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan efektif. Dengan model Alessi & Trollip, media yang dikembangkan diharapkan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi serta membantu peserta didik memahami pembelajaran IPAS kelas IV secara lebih konkret dan bermakna.

---

<sup>64</sup> Hery, dkk., “pengembangan Multimedia Berbasis PMRI Materi Jajargenjang”, *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol.9, No.1 (2018): h.94.

<sup>65</sup> Cut Ayuanda Caesaria, dkk., “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3d Berbasis Software Blender pada Materi Medan Magnet”, *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, Vol.3, No.1(2020): h.48.

## B. Prosedur Penelitian

Model pengembangan Alessi & Trollip terdiri dari tiga tahap yang tersusun sistematis sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Model ini meliputi tahap perencanaan (*planning*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).

### 1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang bertujuan untuk memahami secara menyeluruh proyek pengembangan yang akan dilakukan serta mengidentifikasi berbagai kebutuhan dan kendala yang mungkin dihadapi.<sup>66</sup> Pada tahap ini meliputi beberapa langkah meliputi:

a. Menentukan Ruang Lingkup Kajian (*Define the Scope*)

Pada langkah ini, peneliti menyusun angket analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Angket tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kendala, kebutuhan, serta kondisi media pembelajaran.<sup>67</sup>

b. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik (*Identify Learner Characteristics*)

Pada langkah ini, peneliti mengidentifikasi karakteristik dari peserta didik sebagai sasaran penggunaan media.<sup>68</sup> Identifikasi dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

---

<sup>66</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Allyn 7 Bacon, 2001), h.437.

<sup>67</sup> Sansan Ihsan Basyori dan Dodi Herdiani, "Analisis Kebutuhan dalam Desain Pembelajaran", *Journal of Education*, Vol.1, No.2, 2024, h.4-5. DOI: 10.65353/bvpzyc09

<sup>68</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning* ....., h.439

c. Menyusun Dokumen Perencanaan (*Produce a Planning Document*)

Pada langkah ini disusun rancangan umum pengembangan media yang memuat tujuan pembelajaran, materi, serta gambaran alur pengembangan media sebagai pedoman dalam proses desain.<sup>69</sup>

d. Menentukan dan Mengumpulkan Sumber (*Determine and Collect Resources*)

Pada langkah ini dilakukan pengumpulan semua sumber materi yang dibutuhkan selama pengembangan.<sup>70</sup> Informasi yang dikumpulkan seperti materi pembelajaran, gambar rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari berbagai provinsi sebagai bahan dalam pengembangan media.

**2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan merupakan proses penyusunan desain media dengan menggabungkan konten, dan interaktivitas.<sup>71</sup> Pada tahap ini peneliti melakukan 3 langkah tahap *design* Alessi dan Trollip, adalah:<sup>72</sup>

a. Mengembangkan Ide Awal (*Develop Initial Content Ideas*)

Langkah ini adalah pengembangan ide awal konten dan bagaimana membantu orang lain dalam mempelajarinya.<sup>73</sup> Pada langkah ini peneliti merancang ide awal media, termasuk konsep tampilan wilayah Indonesia yang dilengkapi penanda pada setiap provinsi yang dapat dipilih untuk menampilkan informasi budaya.

<sup>69</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*.....h. 463-464.

<sup>70</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*.....h.466.

<sup>71</sup> Khairunnisa, dkk., *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan* (PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h.75.

<sup>72</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*.....h. 412.

<sup>73</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*.....h. 487.

- b. Melakukan Analisis Konsep dan Tugas (*Conduct Task and Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi yang akan disajikan, sedangkan analisis tugas bertujuan agar susunan urutan penyajian materi mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>74</sup>

- c. Membuat *storyboard* (*Create Storyboards*)

*Storyboard* digunakan untuk menggambarkan rancangan tampilan media secara visual.<sup>75</sup> *Storyboards* dalam penelitian ini mencakup letak wilayah, posisi penanda, serta tampilan informasi yang akan muncul ketika penanda dipilih.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap mengadakan pengembangan media digital sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan 6 langkah yaitu:<sup>76</sup>

- a. Menyiapkan Teks (*Prepare the Text*)

Pada langkah ini disusun materi dalam bentuk teks yang akan ditampilkan pada media.<sup>77</sup> Dalam media *prepare the text* ini mencakup: informasi mengenai rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional.

- b. Membuat Grafis (*Create the Graphics*)

Pada langkah ini dibuat atau dikumpulkan gambar yang sesuai dengan materi, seperti ilustrasi budaya dari setiap provinsi, dengan memperhatikan kualitas dan kesesuaian visual.<sup>78</sup>

<sup>74</sup> Stephen M Alessi dan Stanlet R Trollip, *Multimedia for Learning*.....,h. 492.

<sup>75</sup> Stephen M Alessi dan Stanlet R Trollip, *Multimedia for Learning*.....,h. 514.

<sup>76</sup> Stephen M Alessi dan Stanlet R Trollip, *Multimedia for Learning*.....,h. 412-413.

<sup>77</sup> Stephen M Alessi dan Stanlet R Trollip, *Multimedia for Learning*.....,h. 536.

<sup>78</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*.....,h. 536

c. Memproduksi Audio (*Produce Audio*)

Pada langkah ini dilakukan penambahan audio berupa narasi atau suara pendukung pada setiap unsur budaya di tiap provinsi. Audio digunakan untuk memperjelas informasi yang ditampilkan serta mengoptimalkan penguasaan materi peserta didik melalui aspek pendengaran.

d. Menggabungkan komponen media (*Assemble the Pieces*)

Pada langkah ini seluruh fitur yang telah dibuat, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan elemen visual lainnya diintegrasikan menjadi satu kesatuan media digital. Tampilan utama disusun dalam bentuk peta Indonesia yang dilengkapi dengan penanda pada setiap provinsi. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penambahan fitur berupa *hyperlink* yang memungkinkan peserta didik untuk memilih atau mengklik suatu wilayah tertentu. Setaip interaksi tersebut akan menampilkan informasi budaya sesuai dengan provinsi yang dipilih.<sup>79</sup>

e. Melakukan Uji Alpha (*Do an Alpha Test*)

Uji alpha dilakukan oleh ahli (media, materi, dan bahasa) untuk menilai kelayakan media serta menemukan kekurangan yang perlu diperbaiki.<sup>80</sup>

f. Melakukan Uji Beta (*Do a Beta Test*)

Uji beta adalah pengujian penuh oleh pengguna akhir. Uji beta dilakukan kepada peserta didik sebagai pengguna.<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*....,h. 412.

<sup>80</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*....,h. 548.

<sup>81</sup> Stephen M Alessi dan Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning*....,h. 550

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada pengembangan media digital materi keberagaman budaya Indonesia meliputi dua validator ahli media, dua ahli materi dan dua ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen UIN Ar-Raniry untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Lebih lanjut, penelitian ini juga melibatkan satu orang guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN Ujong Kuta yang berjumlah 24 orang untuk mengetahui kepraktisan serta tanggapan terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah tahapan yang paling penting dan utama dalam penelitian, karena penelitian bertujuan untuk memperoleh data.<sup>82</sup> Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli dan angket.

#### 1. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh enam validator yang terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa.

##### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media diberikan kepada validator ahli media untuk memberi penilaian terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang akan dikembangkan.

##### b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi diberikan kepada validator ahli materi untuk memberi penilaian terhadap materi pada media digital Indonesia yang akan dikembangkan.

---

<sup>82</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung, 2018), h.194

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa diberikan kepada validator ahli bahasa untuk memberi penilaian terhadap bahasa pada media digital keberagaman budaya Indonesia yang akan dikembangkan.

## 2. Angket Kepraktisan

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dimintai jawaban.<sup>83</sup> Kuesioner nantinya diberikan kepada guru dan juga peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital yang dikembangkan.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yaitu alat yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan, instrumen digunakan untuk mengukur kebutuhan awal, menilai kelayakan produk oleh para ahli, menguji kepraktisan.<sup>84</sup> Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media digital materi keberagaman budaya Indonesia terdiri atas:

### 1. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk memperoleh penilaian dan saran dari para ahli terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

---

<sup>83</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*....,h.199.

<sup>84</sup> Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE: Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *JIPAI Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol.1, No.1, Desember 2021, h. 31pe

a. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan media pada media digital materi keberagaman buday Indonesia yang mencakup aspek tampilan media, navigasi dan penggunaan, teknis media, kesesuaian media, serta penyajian budaya pada media digital yang dikembangkan.

b. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan materi pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang mencakup aspek kesesuaian materi, kebenaran isi materi, penyajian materi, serta kedalaman dan kelayakan materi.

c. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kelayakan bahasa pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang mencakup aspek keterbacaan bahasa, ketepatan bahasa, kejelasan instruksi, serta kesesuaian istilah dan konteks bahasa.

**2. Lembar Angket Kepraktisan**

Angket kepraktisan ini diberikan kepada guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN Ujong Kuta Aceh Besar untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dikembangkan. Lembar kepraktisan ini berisi sejumlah pernyataan tertulis kepada responden dan akan dijawab dengan menceklis salah satu kolom penilaian.

**F. Teknik Analisis Data**

Setelah pengumpulan data, analisis data adalah proses penelaahan, pengelompokkan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data untuk

membuat fenomena memiliki nilai akademis, sosial, dan ilmiah.<sup>85</sup> Analisis data digunakan untuk menentukan arti, makna dan nilai yang terdapat dalam data.

### 1. Uji Kelayakan

Uji kelayakan pada penelitian ini dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket validasi diberikan kepada para ahli untuk diberi penilaian. Terdapat empat pilihan dalam menilai kualitas media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 4 (sangat layak), 3 (layak), 2 (cukup layak), 1 tidak layak). Adapun Teknik analisis data dengan skala *likert* adalah sebagai berikut:

Keterangan:

P	=	Persentase yang dicari
$\sum X$	=	skor yang diperoleh
$\sum Xi$	=	Jumlah skor ideal/ skor maksimum
100	=	Bilangan Konstan <sup>86</sup>

Setelah diperoleh persentase skor dari masing-masing validator (skor individu), selanjutnya dilakukan perhitungan nilai rata-rata untuk memperoleh keterwakilan penilaian dari para ahli. Perhitungan rata-rata dilakukan dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{n_1 + n_2}{2}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$n_1$  = Nilai validator pertama

$n_2$  = Nilai validator kedua

<sup>85</sup> Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Literasi Media Publishing, 2015), h.78.

<sup>86</sup> Sutriyono Hariadi *Best Practice: Implementasi Media Pembelajaran Berbasisi TIK Teks Wawancara Bahasa Berbasisi Blended Learning Pada Siswa Kelas VII*, (Probolingo, 2019), h.15

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk<sup>87</sup>

No	Tingkat Presentase(%)	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	<40%	Tidak Layak

## 2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan oleh 1 guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN Ujong Kuta Aceh Besar yang berjumlah 24 orang. Angket kepraktisan ini diberikan kepada responden untuk memberikan penilaian terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia. Kepraktisan diukur menggunakan lembar angket dan dianalisis dengan menghitung skor individu serta rata-rata skor keseluruhan. Rumus yang digunakan untuk menghitung angket kepraktisan, yaitu:

$$P = \frac{F_r}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  =Persentase yang dicari

$F_r$  = frekuensi/jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Nilai maksimal

100% = Bilangan Konstan

Tabel 3.2 Kriteria Kepraktisan<sup>88</sup>

No	Tingkat Persentase (%)	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	<40%	Tidak Praktis

Untuk kepraktisan peserta didik, setelah diperoleh skor individu dari hasil kepraktisan, selanjutnya dilakukan perhitungan nilai rata-rata

<sup>87</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatana Praktik* (Jakarta, 2013). h. 138.

<sup>88</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satuan.....*,h. 138

untuk mengetahui tingkat kepraktisan media secara keseluruhan. Perhitungan rata-rata dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

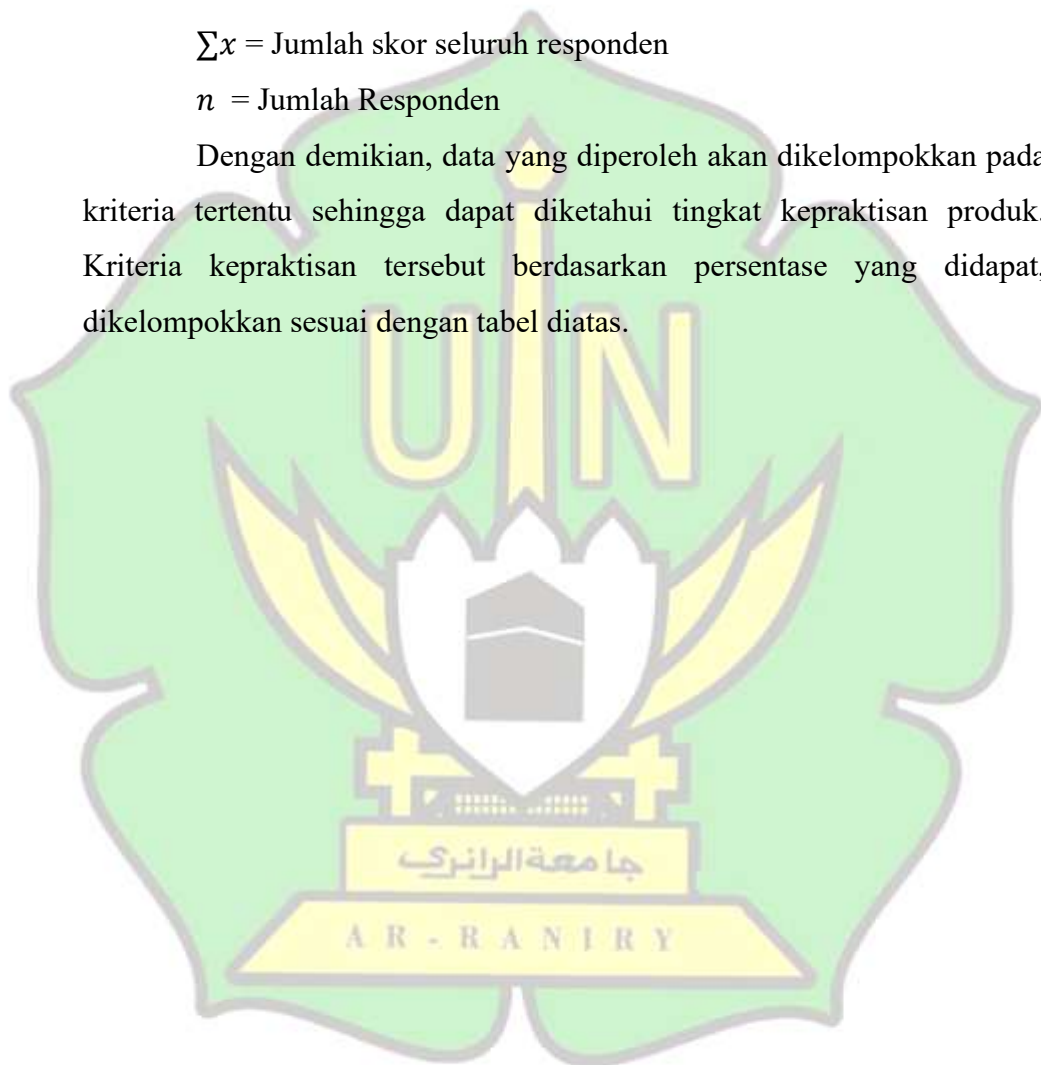
Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor seluruh responden

$n$  = Jumlah Responden

Dengan demikian, data yang diperoleh akan dikelompokkan pada kriteria tertentu sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan produk. Kriteria kepraktisan tersebut berdasarkan persentase yang didapat, dikelompokkan sesuai dengan tabel diatas.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media digital materi kebaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Media yang dikembangkan bertujuan agar membantu peserta didik memahami kebaragaman budaya Indonesia melalui penyajian visual yang menarik, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut memuat informasi mengenai rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari 38 provinsi di Indonesia yang ditampilkan dalam bentuk peta digital berbasis Canva. Penyajian materi tidak saja berupa teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan fitur *hyperlink* dan audio pada setiap *slide* budaya sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif, dan menyenangkan.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi agar mengetahui tingkat kelayakan media. Validasi dilakukan oleh enam orang validator yang terdiri dari dua validator ahli media, dua validator ahli materi, dan dua validator ahli bahasa. Hasil validasi dari para ahli tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media digital yang dikembangkan.

Setelah dinyatakan layak oleh validator ahli, media selanjutnya diuji kepraktisannya kepada guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN Ujong Kuta. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Jumlah peserta didik dalam uji kepraktisan sebanyak 24 orang.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri atas tiga tahap utama, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Model ini dipilih karena sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya media digital yang memadukan unsur visual, teks,

audio, serta navigasi. Berikut merupakan penjelasan tahap model pengembangan Alessi dan Trollip pada penelitian ini:

## 1. Tahap Perencanaan

### a. Menentukan Ruang Lingkup Kajian (*Define the Scope*)

Pada langkah ini, peneliti melakukan observasi dan analisis kebutuhan untuk menentukan ruang lingkup pengembangan media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Ujong Kuta. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara guru, dan penyebaran angket peserta didik untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kesulitan materi, dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

#### 1) Analisis Kesulitan Materi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, materi keberagaman budaya Indonesia termasuk materi yang sulit dipahami peserta didik karena cakupannya luas dan bersifat abstrak.

#### 2) Analisis Media Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan buku paket dan poster sebagai media utama. Buku paket hanya memuat beberapa unsur budaya, sedangkan poster hanya menampilkan salah satu unsur budaya sehingga penyajian materi kurang menarik dan belum menyeluruh.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang memuat tampilan wilayah Indonesia dengan penanda pada setiap provinsi sehingga peserta didik dapat memilih provinsi yang ingin dilihat unsur budayanya, seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional.

b. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik (*Identify Learner Characteristics*)

Identifikasi karakteristik peserta didik dilakukan dengan memberikan angket analisis kebutuhan kepada 24 orang peserta didik kelas IV SDN Ujong Kuta.

**Tabel 4.1** Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Sejarah dan Kekayaan Alam Daerah	21	3
2.	Keberagaman Budaya Indonesia	18	6
3.	Kebutuhan Manusia dan Kegiatan Ekonomi	17	7
4.	Norma dan Peraturan di asyarakat	22	2
5.	Media yang digunakan saat ini membantu saya memahami materi keberagaman budaya	15	9
6.	Media yang digunakan di kelas sudah menarik perhatian saya	14	10
7.	Saya tertarik belajar dengan media yang menampilkan gambar, suara, dan bersifat digital	23	1
8.	Saya mudah memahami materi keberagaman budaya ketika guru menggunakan media dalam pembelajaran	22	2
9.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan	20	4

Berdasarkan tabel angket kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik, dapat disimpulkan bahwa 17 dari 24 peserta didik mengalami kendala dalam pemahaman materi IPAS khususnya keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, peserta didik cenderung mudah memahami materi melalui penyajian visual dan . Peserta didik juga menunjukkan antusias yang tinggi terhadap media pembelajaran yang memuat gambar, suara, dan tampilan digital. Hal ini mengindikasi bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, menarik, serta melibatkan aktivitas secara langsung. Dengan demikian, karakteristik peserta didik menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang bersifat visual, dan mudah digunakan untuk membantu pemahaman materi secara lebih efektif.

c. Menyusun Dokumentasi Perencanaan (*Produce a Planning Document*)

Pada langkah ini peneliti melakukan perencanaan dokumen pembelajaran seperti menyiapkan materi pembelajaran IPAS BAB 6 “Indonesiaku Kaya Budaya” Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia. Materi ini membahas keberagaman budaya yang mencakup rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari berbagai daerah

**Tabel 4.2** Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas IV

Kelas	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
IV/Fase B	Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)	Pada fase B, peserta didik mendeskripsikan keragaman budaya Indonesia <sup>89</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional.</li> <li>2. Peserta didik dapat menganalisis daerah asal dari setiap budaya yang ditampilkan dalam media digital.</li> </ol>

Pada perkembangan media digital ini, materi IPAS yang menjadi fokus kajian adalah keberagaman budaya Indonesia pada kelas IV SDN Ujong Kuta, yang mencakup rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari berbagai daerah. Materi ini dipilih karena berdasarkan analisis kebutuhan didapati bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pemahaman materi keberagaman budaya yang bersifat abstrak dan cakupan yang luas. Peserta didik tidak dapat mengamati secara langsung seluruh bentuk budaya dari berbagai daerah, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menampilkan materi secara konkret dan menarik. Oleh karena itu, dokumen perencanaan ini menjadi landasan dalam

<sup>89</sup> Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*, Jakarta: Kemendikbudristek, 2022, h.137.

pengembangan media pembelajaran agar selaras dengan materi, tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

d. Menentukan dan Mengumpulkan Sumber Pendukung (*Determine and Collect Resources*)

Pada langkah ini, peneliti mengumpulkan berbagai sumber pendukung yang diperlukan dalam pengembangan media digital. Sumber yang digunakan meliputi buku IPAS kelas IV kurikulum merdeka, ensiklopedi budaya khas Indonesia, Ensiklopedia ragam budaya Indonesia, referensi lain yang relevan, serta bahan visual berupa gambar rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari seluruh provinsi di Indonesia.

Selain itu, peneliti juga menggunakan platform Canva dalam proses pengembangan media karena menyediakan beragam fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Sumber-sumber tersebut digunakan untuk mendukung proses pengembangan media agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Mengembangkan Ide (*Develop Initial Content Ideas*)

Pada langkah ini, peneliti mengembangkan ide awal media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan berupa media digital materi keberagaman budaya Indonesia. Pengembangan ide didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang menarik untuk membantu memahami materi.

Kemudian, peneliti merancang materi yang akan dimuat di dalam media, yaitu materi keberagaman budaya yang mencakup rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional. Selain itu, peneliti juga menyiapkan elemen pendukung seperti teks, gambar, audio, serta komponen visual lainnya yang diperoleh dari berbagai sumber yang relevan. Peneliti kemudian menentukan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum

merdeka sebagai dasar dalam penyusunan isi media. Dengan demikian, ide awal yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

b. Melakukan Analisis Tugas dan Konsep (*Conduct Task and Concept Analysis*)

Pada langkah ini, peneliti melakukan analisis konsep dan tugas untuk merancang materi serta alur pembelajaran media. Analisis konsep diperlukan berperan dalam mengidentifikasi materi utama yang disajikan, yaitu keberagaman budaya yang mencakup rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional. Sementara itu, analisis tugas juga diperlukan untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan peserta didik saat menggunakan media. Urutan penyajian materi disusun secara sistematis agar peserta didik dapat memahami materi.

c. Membuat *Storyboard* (*Create Storyboard*)



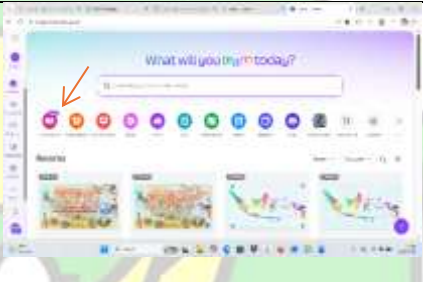


Pada tahap ini, peneliti Menyusun *storyboard* sebagai gambaran awal desain media digital yang akan dikembangkan. *Storyboard* digunakan untuk memvisualisasikan alur penyajian materi, tata letak tampilan, serta komponen yang terdapat dalam media. *Storyboard* memuat rancangan tampilan, seperti penggunaan teks, gambar, warna, serta penempatan elemen visual lainnya. Selain itu, *storyboard* juga menggambarkan alur penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.





3. Tahap Pengembangan (*Development*)





a. Membuat Media Digital Materi Keberagaman Budaya


**Tabel 4.3** Rancangan Media Digital

No	Keterangan	Gambar

1.	Buka browser dan akses situs <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a>	
2.	Klik Masuk ( <i>Login</i> ) lalu masukkan email dan <i>password</i>	
3.	Klik buat desain dan pilih " <i>presentation</i> "	
4.	Pilih " <i>Blank Page</i> " sebagai dasar desain dan pilih elemen di pojok kiri	
5.	Di pencarian elemen ketik " <i>Peta Indonesia</i> " dan gunakan elemen yang sesuai untuk dijadikan <i>background</i>	

6.	Atur elemen sebagai <i>background</i> dan sesuaikan transparasinya	
7.	Di pencarian ketik kembali elemen “Peta Indonesia” dan gunakan elemen yang cocok untuk dijadikan	
8.	Cari elemen “tombol navigasi maps” di pencarian dan letakkan tombol navigasi di semua provinsi Indonesia	
9.	Klik “ <i>duplicate page</i> ” untuk menduplikat halaman	
10.	Cari elemen “ <i>line</i> ” di pencarian dan sesuaikan serta beri tambahan keterangan nama provinsi	

11.	Duplikat kembali halaman dengan klik “ <i>duplicate page</i> ”	
12.	Klik “ <i>smart crop</i> ” dan sesuaikan per provinsinya	
13.	Ketik di pencarian elemen “Rumah adat, Pakaian adat, dan makanan tradisional (dari tiap provinsi yang diinginkan)” serta tambah keterangan nama dari tiap unsur budaya.	
14.	Cari fitur “ <i>AI Voice</i> ” di pojok kiri dan sesuaikan menjadi Bahasa Indonesia, serta masukkan teks yang berisi keterangan tiap provinsi kemudian klik “ <i>Generate AI voice</i> ”	
15.	Di pencarian elemen ketik “tombol navigasi” dan <i>appy</i> tombol-tombol yang diperlukan	

16.	Klik kanan pada <i>mouse</i> lalu klik fitur “ <i>Link</i> ”	
17.	Sesuaikan tautan link halaman yang diinginkan di tombol navigasi	

Setelah media selesai dibuat, maka selanjutnya akan diserahkan kepada ahli untuk melakukan penilaian atau validasi terhadap produk yang dihasilkan.

#### b. Melakukan Uji Alpha

Media yang sudah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Validasi tersebut akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para ahli akan menilai produk yang telah dibuat dan penilaian tersebut akan dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam proses perbaikan media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan.

##### 1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan terhadap media yang telah dikembangkan, yaitu media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS yang telah dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media ditinjau dari aspek tampilan, navigasi, kemudahan penggunaan, kualitas teknis, serta penyajian materi dalam media.

Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli media yang terdiri atas 28 butir pernyataan. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala penilaian dengan memberi tanda *checklist* pada kolom

yang tersedia. Hasil validasi ahli media digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media yang dikembangkan

**Tabel 4.4** Hasil Validasi Ahli Media

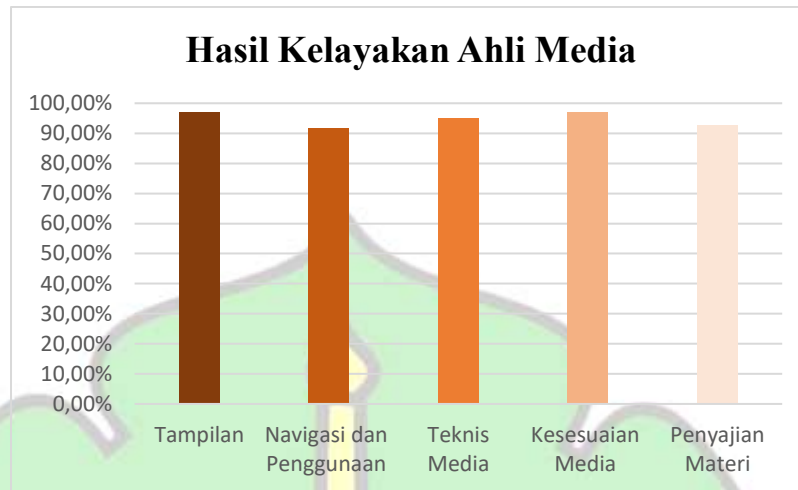
No	Aspek Penilaian	Pernyataan	V1	V2
1	Tampilan	Tampilan visual menarik	4	4
		Tata letak media disusun secara rapi	4	3
		Jenis <i>font</i> sesuai untuk peserta didik SD	4	4
		Ukuran font memudahkan peserta didik membaca	4	4
		Warna tidak mengganggu keterbacaan teks	4	3
		Gambar ditampilkan secara jelas	4	4
		Ilustrasi sesuai dengan materi	4	4
		Kontras teks memudahkan peserta didik membaca	4	4
		<b>Skor</b>	<b>32</b>	<b>30</b>
		<b>Persentase</b>	<b>96,88%</b>	
2	Navigasi dan Penguasaan	Fitur <i>hyperlink</i> mudah digunakan	4	4
		Fitur <i>hyperlink</i> berfungsi dengan baik	4	3
		Navigasi media mudah di kenali	4	3
		Navigasi media tidak memb-ingungkan	4	4
		Konsistensi penggunaan tombol terjaga	4	3
		Perpindahan antar halaman atau slide mudah dilakukan	4	3
		<b>Skor</b>	<b>24</b>	<b>20</b>
		<b>Persentase</b>	<b>91,67%</b>	
3	Teknis Media	Interaktivitas media meningkatkan keterlibatan peserta didik	4	4
		Media berjalan tanpa gangguan	4	4
		Media memiliki respons yang cepat	4	4
		Format media sesuai digunakan pada perangkat laptop	4	3

		Media dapat digunakan berulang tanpa gangguan teknis	4	3
		<b>Skor</b>	<b>20</b>	<b>18</b>
		<b>Persentase</b>	<b>95,00%</b>	
4	Kesesuaian Media	Media mudah digunakan oleh peserta didik	4	4
		Media sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	4	3
		Media sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	4	4
		Media membantu peserta didik dalam pembelajaran	4	4
		<b>Skor</b>	<b>16</b>	<b>15</b>
		<b>Persentase</b>	<b>96,88%</b>	
5	Penyajian Materi Budaya	Unsur keberagaman budaya Indonesia ditampilkan secara visual	4	3
		Keberagaman budaya Indonesia disajikan secara menarik	4	4
		Ilustrasi budaya mencerminkan kondisi nyata	4	4
		Unsur budaya membantu pemahaman materi	4	3
		Unsur budaya mudah dikenali oleh peserta didik	4	3
		<b>Skor</b>	<b>16</b>	<b>14</b>
		<b>Persentase</b>	<b>92,50%</b>	
<b>Jumlah Skor</b>			<b>112</b>	<b>97</b>
<b>Persentase</b>			<b>100%</b>	<b>86,61%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>93,30%</b>	
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media diperoleh skor 112 dengan persentase 100% dari validator pertama dan skor 97 dengan persentase 86,61%. Adapun skor maksimum diperoleh dari 28 butir pernyataan dikali skala tertinggi yaitu 4, sehingga hasil skor maksimum 28 x 4 yaitu 112. Hasil dari kedua validator memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,30% dengan kategori “Sangat Layak”.

Adapun hasil penilaian oleh ahli media terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS

berdasarkan pada setiap aspeknya dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.1** Grafik Hasil Kelayakan Media

Adapun komentar dan saran dari validator antara lain “penambahan *slide* capaian pembelajaran dan tujuan pembelajara, penambahan menu utama, penambahan tombol *exit*/keluar, penambahan identitas pengembang dan pembimbing pada halaman cover, serta penambahan game setelah materi. Selain itu, validator juga menyarankan agar media dapat diunduh (*offline*) sehingga penggunaannya tidak bergantung pada jaringan internet.”

## 2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan terhadap media digital yang telah dikembangkan pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang ditinjau dari aspek kesesuaian materi, kebenaran isi materi, penyajian materi, serta kedalaman dan kelayakan materi.

Instrumen yang digunakan berupa angket yang terdiri atas 12 butir pernyataan. Setiap pernyataan dinilai dengan memberi tanda *checklist* pada kolom yang tersedia. Hasil validasi ahli materi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan isi materi pada media yang dikembangkan.

**Tabel 4.5** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	V1	V2
1	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan topik keberagaman budaya Indonesia	4	4
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan	4	4
		Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	4	4
		<b>Skor</b>	<b>12</b>	<b>12</b>
		<b>Persentase</b>	<b>100%</b>	
2	Kebenaran Isi Materi	Informasi budaya disajikan secara benar	4	4
		Elemen budaya sesuai dengan daerah asal	4	4
		<b>Skor</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
		<b>Persentase</b>	<b>100%</b>	
3	Penyajian Materi	Materi disusun secara sistematis	4	4
		Kesesuaian ilustrasi dengan materi pembelajaran	4	3
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	4	4
		Penyajian materi dalam media mudah dipahami peserta didik	4	4
		<b>Skor</b>	<b>16</b>	<b>15</b>
		<b>Persentase</b>	<b>96,88%</b>	
4	Kedalaman dan Kelayakan Materi	Kedalaman materi sesuai tingkat peserta didik kelas IV SD	4	4
		Media memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari keberagaman budaya Indonesia	4	4
		Materi layak digunakan sebagai bahan ajar IPAS SD	4	4
		<b>Skor</b>	<b>12</b>	<b>12</b>
		<b>Persentase</b>	<b>100%</b>	
<b>Jumlah Skor</b>			<b>48</b>	<b>47</b>
<b>Persentase</b>			<b>100%</b>	<b>97,92%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>98,96%</b>	
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi diperoleh skor 48 dengan persentase 100% dari

validator pertama dan skor 47 dengan persentase 97,92% . Adapun skor maksimum diperoleh dari 12 butir pernyataan dikali skala tertinggi yaitu 4, sehingga hasil kor maksimum 12 x 4 yaitu 48. Hasil dari kedua validator memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,96% dengan kategori “Sangat Layak”.

Adapun hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS berdasarkan setiap aspeknya dapat dilihat dalam gambar berbentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.2** Hasil Kelayakan Ahli Materi

Selain itu, validator memberikan beberapa saran perbaikan dan kesesuaian ilustrasi dengan materi pembelajaran, terutamanya pada unsur budaya Aceh, yaitu nama rumah adat yang sebelumnya dituliskan “Krueng Bade” diperbaiki menjadi “Krong Bade” agar sesuai dengan filosofi dan penyebutan yang benar. Selain itu, validator juga menyarankan agar jumlah soal kuis yang sebelumnya 5 soal ditambah menjadi 10 soal agar pembelajaran lebih optimal.

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS yang telah dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahasa yang digunakan dalam media ditinjau dari aspek keterbacaan bahasa, ketepatan bahasa, kejelasan instruksi, serta kesesuaian istilah dan konteks.

Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli bahasa yang terdiri atas 11 butir pernyataan. Setiap pernyataan dinilai dengan memberi tanda centang pada kolom yang tersedia. Penilaian meliputi penggunaan bahasa, kesesuaian kosakata dengan tingkat pemahaman peserta didik, penggunaan ejaan PUEBI/EYD, ketepatan istilah budaya Indonesia, serta kejelasan instruksi penggunaan media. Hasil validasi ahli bahasa digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan bahasa pada media yang dikembangkan.

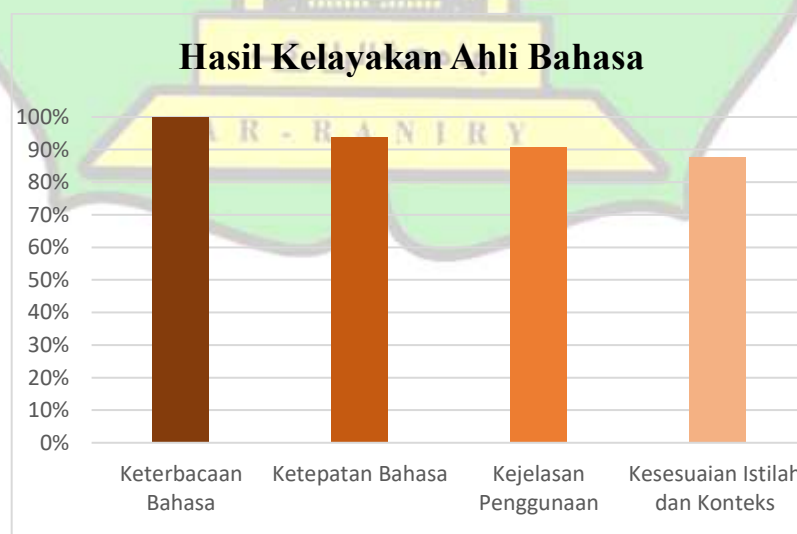
**Tabel 4.6** Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	V1	V2
1	Keterbacaan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	4	4
		Kosakata disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas IV SD	4	4
		Teks disusun secara jelas	4	4
		<b>Skor</b>	<b>12</b>	<b>12</b>
		<b>Persentase</b>	<b>100%</b>	
2	Ketepatan Bahasa	Teks mudah dibaca oleh peserta didik kelas IV SD	4	4
		Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3	4
		<b>Skor</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
		<b>Persentase</b>	<b>93,75%</b>	
3	Kejelasan Penggunaan	Penggunaan ejaan sesuai dengan PUEBI/EYD	4	4
		Tidak terdapat kesalahan penulisan kata	3	3
		Instruksi penggunaan media disampaikan secara jelas	3	4

		Instruksi penggunaan media mudah dipahami oleh peserta didik	4	4
		<b>Skor</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
		<b>Persentase</b>	<b>90,63%</b>	
4	Kesesuaian Istilah dan Konteks	Penggunaan istilah budaya Indonesia disampaikan secara tepat	3	4
		Bahasa sesuai dengan konteks keberagaman budaya Indonesia	3	4
		<b>Skor</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
		<b>Persentase</b>	<b>87,50%</b>	
Jumlah Skor			39	43
Persentase			88,64%	97,73%
Rata-Rata			93,18%	
Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli diperoleh skor 39 dengan persentase 88,64% dari validator pertama dan skor 43 dengan persentase 97,73% . Adapun skor maksimum diperoleh dari 11 butir pernyataan dikali skala tertinggi yaitu 4, sehingga hasil kor maksimum 11 x 4 yaitu 44. Hasil dari kedua validator memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,18% dengan kategori “Sangat Layak”.

Adapun hasil penilaian oleh ahli bahasa terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS berdasarkan setiap aspeknya dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.3** Grafik Hasil Kelayakan Ahli Bahasa

Penilaian tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media digital telah sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik sekolah dasar. Validator juga memberikan saran yaitu *“bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan sebaiknya menggunakan bahasa yang lebih sederhana”*.

### c. Revisi Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia

#### 1) Revisi Ahli Media

Setelah media digital materi keberagaman budaya Indonesia dinilai oleh ahli media, validator memberikan beberapa saran perbaikan terhadap tampilan dan kelengkapan fitur media agar lebih menarik serta mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan beberapa revisi dan penyempurnaan pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan.

#### a) Perbaikan Cover

Revisi pada bagian cover media digital materi keberagaman budaya Indonesia terdapat pada penambahan identitas pengembang, pembimbing, dan tombol *start*. Sebelum revisi, cover media belum menampilkan identitas pengembang, dan pembimbing serta belum memiliki tombol *start* seperti gambar berikut.

Sebelum:

جامعة الرانري

Sesudah:



Setelah dilakukan perbaikan cover, media telah menampilkan identitas pengembangan dan pembimbing serta dilengkapi tombol *start*. Disampaikan oleh validator media bahwa *“Cover media sebaiknya*

*dilengkapi identitas pengembang dan pembimbing serta tombol start agar pengguna lebih mudah memahami fungsi media”.*

#### b) Penambahan Menu Utama

Selanjutnya, revisi media digital materi keberagaman budaya Indonesia terdapat pada penambahan menu utama. Sebelum revisi, media belum memiliki menu utama sehingga tampilan media kurang terstruktur.



Setelah dilakukan perbaikan, media telah dilengkapi menu utama yang terstruktur sehingga pengguna lebih mudah mengetahui isi media dan berpindah halaman. Saran ahli Media *“Menu utama perlu ditambahkan agar pengguna lebih mudah mengakses bagian-bagian yang terdapat dalam media”.*

#### c) Penambahan Tombol *Exit*

Sebelum dilakukan perbaikan pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia belum memiliki tombol *exit* atau keluar.

Sebelum  Sesudah



Setelah dilakukan perbaikan, media telah dilengkapi tombol *exit* atau keluar yang terhubung dengan halaman konfirmasi keluar. Saran ahli media *“Tombol exit perlu ditambahkan agar jika pengguna secara tiba-tiba*

*ingin keluar, maka dapat keluar dari media dengan lebih mudah dan terarah”.*

d) Penambahan *Slide* CP dan TP

Perbaikan selanjutnya terdapat pada penambahan *slide* capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Sebelum revisi media belum menampilkan CP dan TP.



Setelah dilakukan perbaikan, media telah dilengkapi *slide* CP dan TP. Saran dari ahli media "*CP dan TP perlu dicantumkan agar tujuan pembelajaran dalam media menjadi lebih jelas*".

e) Penambahan Game/Kuis

Revisi pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia terdapat pada penambahan *game* atau kuis pembelajaran. Sebelum revisi, media belum dilengkapi *game/kuis*



Setelah dilakukan revisi, media telah dilengkapi *game* atau kuis pembelajaran. Adapun masukan dari ahli media "*Media pembelajaran akan lebih menarik jika dilengkapi game atau kuis sehingga peserta didik lebih aktif selama pembelajaran dan sebagai bahan evaluasi*".

## 2) Revisi Ahli Materi

Revisi pada aspek materi terdapat pada penulisan nama rumah adat Aceh dan penambahan jumlah kuis pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia. Sebelum revisi, rumah adat Aceh dituliskan dengan nama “Krueng Bade” sehingga dinilai belum sesuai dengan istilah budaya yang tepat. Selain itu, jumlah soal kuis pada media masih terbatas, yaitu hanya 5 butir soal kuis.

### a) Perubahan nama rumah adat Aceh

Sebelum dilakukan perbaikan, pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia nama rumah adat Aceh dituliskan dengan nama “Krueng Bade” seperti pada gambar berikut.



Setelah dilakukan perbaikan, penulisan nama rumah adat Aceh diubah menjadi “Krong Bade” agar sesuai dengan istilah yang benar dan lebih akurat secara budaya. Masukan dari ahli materi *“Penulisan nama rumah adat Aceh perlu disesuaikan dengan istilah yang tepat agar informasi budaya yang disajikan akurat, menurut filosofi yang seharusnya nama rumah adat Aceh adalah Krong Bade”*.

### b) Penambahan soal kuis

Sebelum dilakukan revisi, jumlah soal kuis pada media digital materi keberagaman budaya Indonesia terdiri dari 5 butir soal

Sebelum



Sesudah



Setelah dilakuka revisi, jumlah soal kuis ditambah menjadi 10 butir soal agar peserta didik lebih memahami materi keberagaman budaya indonesia. *“Jumlah soal kuis sebaiknya ditambah agar dapat mencakupi materi yang luas dan peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari”*.

### 3) Revisi Ahli Bahasa

#### a) Penyederhanaan petunjuk penggunaan

Revisi pada aspek bahas terdapat pada bagian petunjuk penggunaan media digital materi keberagamn budaya Indonesia. sebelum revisi, kalimat pada petunjuk penggunaan masih terlalu panjang sehingga kurang mudah dipahami oleh peserta didik.

Sebelum



Sesudah



Setelah dilakukan revisi, petunjuk penggunaan disusun menggunakan kalimat yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV SD. Adapun masukan dari ahli bahasa *“Petunjuk penggunaan sebaiknya menggunakan kalimat yang singkat dan sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar”*.

#### 4) Melakukan Uji Beta

Setelah media digital dinyatakan layak melalui tahap uji alpha dan revisi produk, tahap selanjutnya adalah melakukan uji beta. Dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran secara langsung. Pada langkah ini, media diuji kepada pengguna sebenarnya, yaitu guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN Ujong Kuta.

Uji beta bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, kejelasan tampilan, serta respon pengguna terhadap media digital yang dikembangkan. Pelaksanaan uji beta dilakukan melalui uji kepraktisan guru dan peserta didik.

##### 1. Hasil Kepraktisan Oleh Guru

Uji kepraktisan guru bertujuan mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media digital pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia. Penilaian ini dilakukan oleh guru kelas IV SDN Ujong Kuta sebagai pengguna media dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan yaitu angket yang terdiri dari 13 butir pernyataan yang mencakup aspek kesesuaian materi perkembangan peserta didik, teknik penyajian, dan manfaat media dalam pembelajaran. Setiap pernyataan dinilai dengan memberikan skor pada kolom yang tersedia.

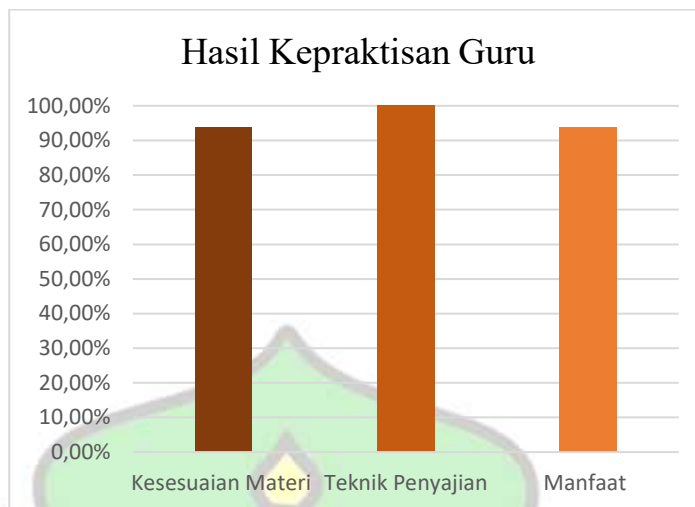
**Tabel 4.7** Hasil Angket Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan	Materi dalam media sesuai dengan pembelajaran keberagaman budaya Indonesia	4
		Bahasa dalam media mudah dipahami oleh peserta didik	3
		Tampilan media menarik	4
		Tulisan dalam media mudah dibaca	4
		<b>Skor</b>	<b>15</b>
		<b>Persentase</b>	<b>93,75%</b>

2	Teknik Penyajian	Ilustrasi dalam media sesuai dengan materi	4
		Media mudah digunakan dalam pembelajaran	4
		Media dapat digunakan tanpa persiapan rumit	4
		Media dapat digunakan berulang tanpa kendala	4
		Navigasi media mudah dipahami	4
		<b>Skor</b>	<b>20</b>
		<b>Persentase</b>	<b>100%</b>
3	Manfaat dalam Pembelajaran	Media membantu menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia	4
		Media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
		Media membantu pembelajaran menjadi lebih efektif	3
		Media sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
		<b>Skor</b>	<b>15</b>
		<b>Persentase</b>	<b>93,75%</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>50</b>	
<b>Persentase</b>		<b>96,15%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel di atas, hasil uji kepraktisan oleh guru diperoleh skor 50 dengan persentase 96,15% dan berada pada kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media digital sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu membantu guru menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia.

Adapun hasil kepraktisan guru dari setiap aspek dapat dilihat dalam grafik berikut:



**Gambar 4.4** Grafik Hasil Kepraktisan Guru

## 2. Hasil Kepraktisan Peserta Didik

Uji kepraktisan peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media digital dari sudut pandang peserta didik sebagai pengguna utama dalam proses pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media mampu membantu peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia.

Instrumen yang digunakan berupa angket yang terdiri atas 12 pernyataan dan diberikan kepada 24 peserta didik kelas IV SDN Ujong Kuta. Setiap peserta didik memberikan penilaian terhadap media berdasarkan pengalaman mereka selama menggunakan media digital dalam pembelajaran IPAS.

**Tabel 4.8** Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Peserta didik	Pernyataan											
	Kekuatan Materi						Teknik Penyajian			Kemenarikan dan Manfaat		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
P-1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
P-2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3
P-3	3	1	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4
P-4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4

P-5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3
P-6	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
P-7	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	1	3
P-8	4	4	4	4	3	2	1	3	4	3	2	4
P-9	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3
P-10	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
P-11	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	2
P-12	4	4	3	2	3	2	4	3	4	4	3	4
P-13	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4
P-14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
P-15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
P-16	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4
P-17	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
P-18	3	4	4	4	3	4	4	4	2	1	2	4
P-19	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3
P-20	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4
P-21	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
P-22	4	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4
P-23	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3
P-24	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2
Skor	87	85	84	86	89	86	90	86	88	82	77	85
Rata-Rata Per Aspek	517					264			244			
Persentase Per Aspek	89,76%					91,67%			84,72%			
Persentase Kepraktisan	88,72%											

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil uji kepraktisan peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,72% dengan kategori “Sangat Praktis”. Penilaian kepraktisan ditinjau dari tiga aspek yaitu kekuatan materi memperoleh persentase 89,76% dengan kategori sangat praktis, aspek teknik penyajian memperoleh persentase 91,67% dengan kategori sangat praktis dan aspek kemenarikan dan manfaat memperoleh persentase 84,72% dengan kategori sangat praktis.

Adapun hasil kepraktisan peserta didik yang berdasarkan pada setiap aspeknya dapat dilihat dalam grafik berikut:



**Gambar 4.5** Grafik Hasil Kepraktisan Peserta Didik

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital materi keberagaman budaya Indonesia sangat praktis digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

## **B. Pembahasan**

### **1. Proses Pengembangan Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD/MI. media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur *hyperlink*, audio, gambar, serta tampilan visual yang menarik. Produk ini dirancang dalam bentuk peta Indonesia yang memuat rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari 38 provinsi sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan. Media ini dapat diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi yang luas dan bersifat abstrak secara lebih konkret.

Pengembangan media digital ini sesuai dengan teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional

konkret, sehingga mudah memahami materi melalui visualisasi dan pengalaman belajar secara langsung.<sup>90</sup>

Pengembangan media ini dilatar belakangi oleh hasil observasi di SDN Ujong Kuta yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum berlangsung secara optimal karena guru masih menggunakan buku paket dan poster sebagai media utama. penyajian materi yang terbatas dan kurang menarik menyebabkan peserta didik kurang antusias serta mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Materi keberagaman budaya Indonesia memiliki karakteristik abstrak dan cakupan yang luas sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan visualisasi konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik serta membantu mengkonkretkan materi yang abstrak.<sup>91</sup> Dengan demikian, penggunaan media sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Charles F. Bretz yang menjelaskan bahwa media visual dan audio efektif digunakan karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik bagi peserta didik.<sup>92</sup> Dalam penelitian ini, media digital memadukan unsur visual berupa peta dan unsur audio sehingga peserta didik tidak hanya melihat tetapi juga mendengarkan materi pembelajaran.

Penggunaan media ini juga sesuai dengan teori perkembangan Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui bantuan visual.<sup>93</sup> Selain itu, Jerome Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran

---

<sup>90</sup> I Gede Adi Sanjaya, dkk., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret", *GeoSciencEd Journal*, Vol.5, No.2, 2024, h.36-37

<sup>91</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3

<sup>92</sup> Charles F. Bretz, *Media for Instructional Purposes* (New Jersey: Educational Technology Publications, 1971), h. 15

<sup>93</sup> Jerome S. Bruner, *Proses Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 1994), h.45

melalui gambar dan visualisasi emmabntu peserta didik memahami materi secara lebih mudah.<sup>94</sup> Media yang dikembangkan mendukung hal tersebut melalui tampilan visual dan fitur yang membuat pembelajaran lebih aktif.

Pengembangan media ini menggunakan model Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip yang terdiri dari tahap *planning*, *design* dan *development*.<sup>95</sup> Pada tahap *planning* (perencanaan) dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Selanjutnya pada tahap *design* (perancangan) dilakukan penyusunan *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan media. *Storyboard* digunakan untuk merancang tampilan setiap halaman media yang memuat teks, gambar, audio, serta navigasi. Kemudian pada tahap *development* (pengembangan) dilakukan pembuatan media menggunakan aplikasi Canva dengan menyiapkan materi, membuat desain visual, menambahkan audio, serta mengintegrasikan seluruh komponen menjadi media digital. Setelah itu dilakukan validasi ahli, revisi, dan uji kepraktisan sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto yang menunjukkan bahwa media peta berbasis digital memiliki kategori sangat layak.<sup>96</sup> Penelitian ini juga relevan dengan penelitian Indria Febriani yang menunjukkan bahwa media berbasis Canva memperoleh kategori sangat praktis.<sup>97</sup> Selain itu, penelitian Adinda Sari juga menunjukkan bahwa media pembelajaran visual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.<sup>98</sup> Perbedaan penelitian ini terletak pada pengembangan media berbasis peta yang memuat keberagaman budaya dari 38 provinsi serta dilengkapi audio.

---

<sup>94</sup> Jerome S. Bruner, *Proses Pendidikan*.....h.30

<sup>95</sup> Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Boston: Allyn & Bacon, 2001), h.410.

<sup>96</sup> Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto, "Pengembangan Media Peta Berbasis Platform Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri Ngroto," 2025

<sup>97</sup> Indria Febriani, "Pengembangan Media Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101829 Tuntungan", 2025

<sup>98</sup> Adinda Sari, "Pengembangan Media Lapbook PERANA (Peta Flora dan Fauna), 2024

Dengan demikian, media digital yang dikembangkan tidak hanya didasarkan pada kebutuhan lapangan tetapi juga didukung oleh teori dan penelitian terdahulu. Media ini mampu menjadi Solusi dalam pembelajaran IPAS serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

## 2. Kelayakan Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

Hasil validasi menunjukkan bahwa media digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93,30%, validasi ahli bahasa memperoleh 93,18%, dan validasi ahli materi memperoleh 98,96%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan, bahasa 98,96%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan, bahasa, maupun isi materi sehingga dapat dipelajari IPAS di kelas IV sekolah dasar.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media telah memenuhi baik dari aspek tampilan visual, tata letak, navigasi, penggunaan warna, penggunaan *font*, serta fitur yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tampilan media yang menarik menjadi salah satu faktor penting dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan mereka menerima informasi secara efektif.<sup>99</sup> Media yang memiliki navigasi jelas dan visual yang menarik akan membantu peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Tingginya hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media yang

---

<sup>99</sup> Leslie J. Briggs, *Instructional Design: Principles and Applications* (New Jersey: Educational Technology Publications, 1977), h.21.

dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan media visual, menarik dan mudah digunakan.<sup>100</sup>

Validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta telah memenuhi kaidah Bahasa Indonesia. Bahasa yang sederhana dan komunikatif sangat penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena peserta didik masih berada pada tahap perkembangan bahasa yang membutuhkan kalimat jelas dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa bahasa dalam media pembelajaran harus komunikatif, jelas, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar informasi dapat diterima secara optimal.<sup>101</sup>

Validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebenaran konsep budaya yang ditampilkan. Materi yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan konteks pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan. Perbaikan pada unsur budaya Aceh, yaitu perubahan nama rumah adat dari “Krueng Bade” menjadi “Krong Bade”, menunjukkan pentingnya validasi materi untuk menjaga keakuratan isi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmatus Syifal Qalbi dan Ulhaq Zuhdi yang memperoleh validasi ahli materi sebesar 96,25% dan ahli media sebesar 80% pada media digital berbasis aplikasi digital.<sup>102</sup> Hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Persamaan penelitian terletak pada penggunaan media berbasis digital, sedangkan perbedaan terletak pada fokus materi yang digunakan.

---

<sup>100</sup> Tisa Yunita dan Nurhasanah, “analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa”, *Dirasah*, Vol.6, No.1,2023, h.20-24

<sup>101</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, h.89.

<sup>102</sup> Rahmatus Syifal Qalbi dan Ulhaq Zuhdi, “Pengembangan Media Digital Berbasis Aplikasi Digital Materi Peta Kelas V Sekolah Dasar,” 2022.

Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa media digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil validasi dari ahli media, bahasa, dan materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai secara akademik untuk diterapkan di sekolah dasar.

### 3. Kepraktisan Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media digital memperoleh kategori sangat praktis. Uji kepraktisan guru memperoleh persentase sebesar 96,15%, sedangkan uji kepraktisan peserta didik memperoleh persentase sebesar 88,72%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil uji kepraktisan guru menunjukkan bahwa media dapat digunakan tanpa persiapan yang rumit, memiliki navigasi yang jelas, serta mampu membantu penyajian materi keberagaman budaya Indonesia secara lebih efektif. Media yang praktis akan memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran karena tidak membutuhkan banyak alat tambahan dan dapat langsung digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas.

Sementara itu, hasil kepraktisan peserta didik menunjukkan bahwa media memiliki tampilan menarik, penggunaan gambar dan audio yang membantu pemahaman, serta fitur yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Peserta didik lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual dan disbanding dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket. Hal ini mengindikasikan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Ahmad, Ahamad Pauzi, dan Adinda Naura Zahra Fitriani yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva *hyperlink* efektif meningkatkan minat dan

pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.<sup>103</sup> Hal ini memperkuat terkait penggunaan media digital berbasis *hyperlink* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Selain itu, hasil kepraktisan juga sejalan dengan penelitian Febi Indriany yang memperoleh respon guru sebesar 92% dan peserta didik sebesar 94% dengan kategori sangat praktis.<sup>104</sup> Dari hasil tersebut dapat dipahami bahwa media yang menarik, visual, dan mudah digunakan memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Persamaan penelitian terletak pada penggunaan media visual yang membantu pembelajaran IPAS, sedangkan penelitian ini memiliki pembaruan pada penggunaan media digital berbasis peta budaya Indonesia.

Hasil ini juga di dukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Adinda Sari menunjukkan bahwa media berbasis Canva memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS.<sup>105</sup> Selain itu, penelitian Hanif Akhmad dan Bagas Kurnianto menunjukkan bahwa media peta berbasis digital memperoleh respon sangat positif dari guru dan peserta didik.<sup>106</sup>

Kebaruan(*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media digital berbasis peta keberagaman budaya Indonesia yang memuat rumah adat, pakaian adat, dan makanan tradisional dari 38 provinsi secara lengkap. Media ini tidak hanya menampilkan gambar dan teks, tetapi juga dilengkapi dengan audio pada setiap *slide* budaya sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi secara visual dan auditori bersamaan.

---

<sup>103</sup> Ahmad, Ahmad Pauzi, dan Adinda Naura Zahra Fitriani, "pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Hyperlink," 2023.

<sup>104</sup> Febi Indriany, "Pengembangan Media Peta Timbul pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV," 2024

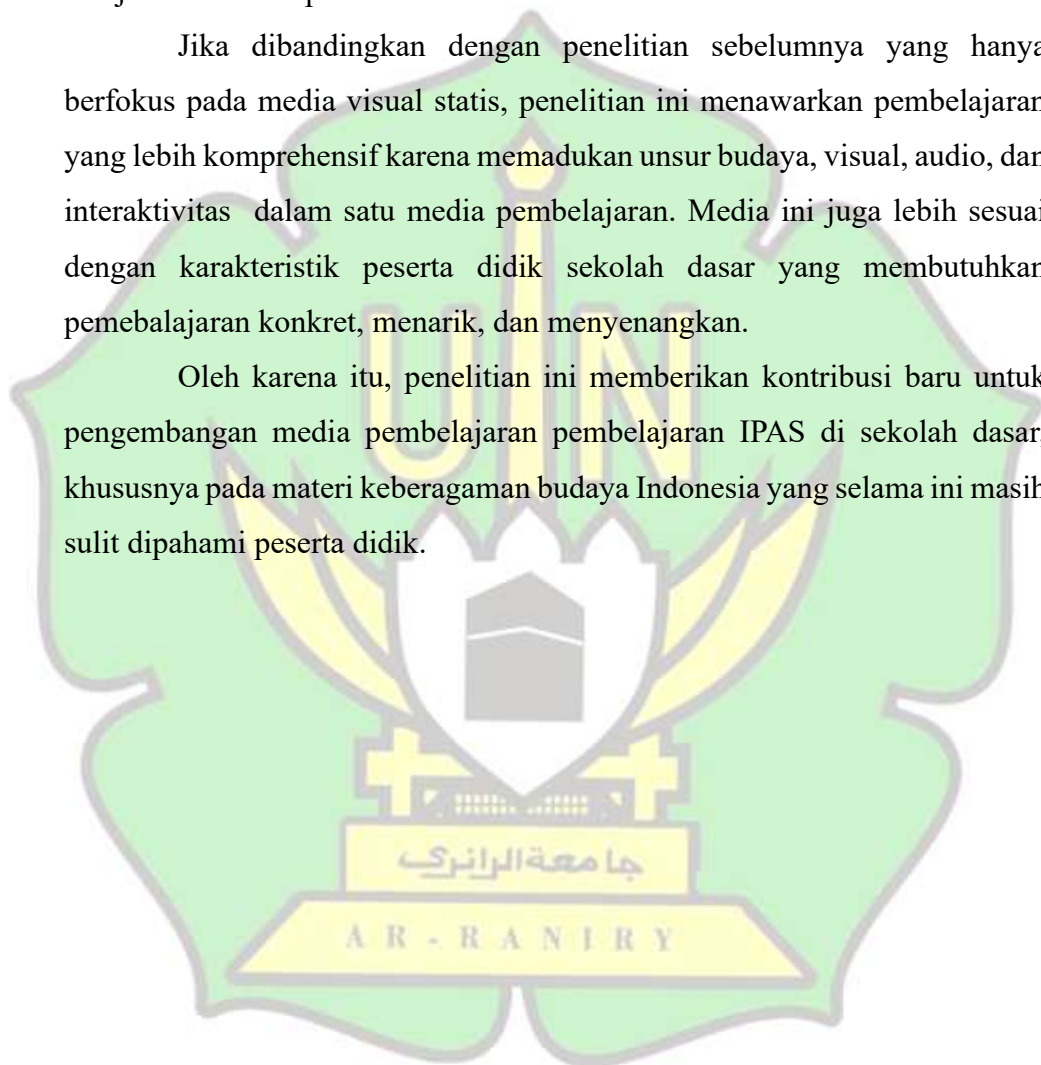
<sup>105</sup> Adinda Sari, "Pengembangan Media Lapbook PERANA (Peta Flora Fauna)", Skripsi, (STKIP PGRI Blitar 2024)

<sup>106</sup> Hanif Akhmad Ramadhani dan Bagas Kurnianto, "Pengembangan Media Peta Interaktif Berbasis Platform Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri Ngroto," *Elementary School*, Vol.12, No.2, 2025

Selain itu, penggunaan fitur *hyperlink* memungkinkan peserta didik memilih provinsi secara mandiri melalui peta Indonesia. Hal ini membuat pembelajaran lebih aktif, menarik, dan tidak monoton dibandingkan media konvensional seperti buku paket dan poster. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar melalui eksplorasi media.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada media visual statis, penelitian ini menawarkan pembelajaran yang lebih komprehensif karena memadukan unsur budaya, visual, audio, dan interaktivitas dalam satu media pembelajaran. Media ini juga lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran konkret, menarik, dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru untuk pengembangan media pembelajaran pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia yang selama ini masih sulit dipahami peserta didik.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian “Pengembangan Media Digital Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI” dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain media digital materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan model Alessi dan Trollip yang melalui tiga tahap pengembangan yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Dari pengembangan tersebut kemudian menghasilkan suatu produk berupa media digital .
2. Hasil uji kelayakan yang sudah dilakukan terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS memperoleh hasil uji kelayakan oleh ahli media yaitu 93,30% dengan kategori “Sangat Layak”, uji kelayakan oleh ahli materi yaitu “98,96%” dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji kelayakan oleh ahli bahasa yaitu 93,18% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan di kelas IV SDN Ujong Kuta terhadap media digital materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh persentase skor dari hasil kepraktisan guru yaitu 96,15% dengan kategori “Sangat Praktis” Adapun hasil uji kepraktisan oleh peserta didik memperoleh skor yaitu 88,72% dengan kategori “Sangat Praktis”.

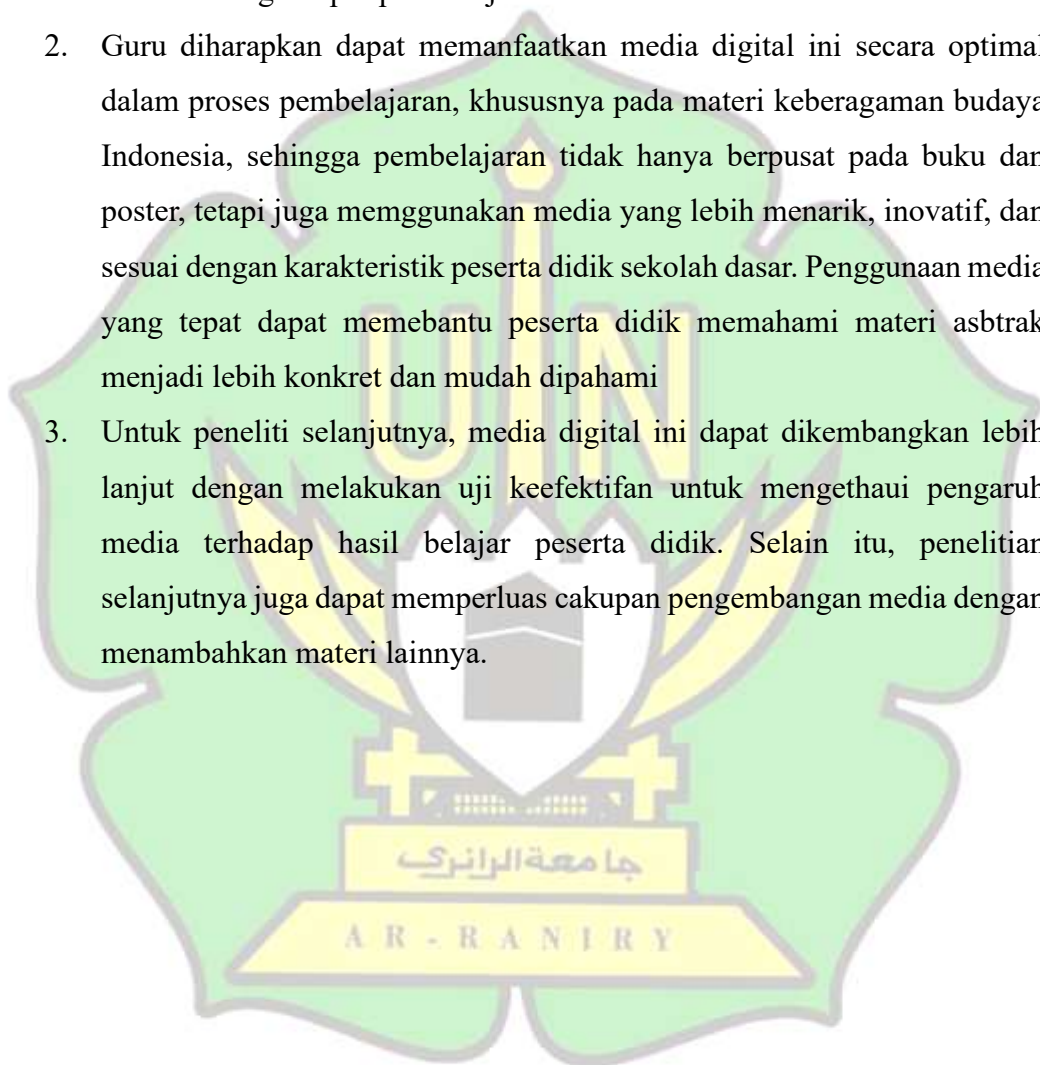
#### **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil simpulan di atas maka peneliti mengusulkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media digital materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS yang telah dikembangkan diharapkan dapat terus

disempurnakan dengan menambahkan fitur, seperti video pembelajaran, permainan edukatif, Latihan soal yang lebih bervariasi, serta animasi yang lebih menarik agar peserta didik semakin aktif dan antusia dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan pada materi IPAS lainnya agar penggunaanya lebih luas dan bermanfaat dalam berbagai topik pembelajaran di sekolah dasar

2. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media digital ini secara optimal dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada buku dan poster, tetapi juga menggunakan media yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat dapat memebantu peserta didik memahami materi asbtrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami
3. Untuk peneliti selanjutnya, media digital ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melakukan uji keefektifan untuk mengethaui pengaruh media terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat memperluas cakupan pengembangan media dengan menambahkan materi lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adesta, Syafitria dkk. (2023). “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD/MI”. *Journal Research and Multidisciplinary*, 2(1): 28-35. DOI: 10.2668/significant.v2i01.675
- Ahmad, Ahmad Pauzi, dan Adinda Naura Zahra Fitriani. (2024). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Hyperlink Pada Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri Kelas IX di MTs Darul Uum Palangkaraya”. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1):174-178
- Alessi, Stephen M. dan Stanley R. Trollip. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Boston: Allyn & Bacon.
- Amalia Fitri. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Amalia Fitri dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-C untuk SD/MI/Program Paket A*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Hariadi, Sutriyono. (2019). *Best Practice: Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK Teks Wawancara Bahasa Berbasis Blended Learning Pada Siswa Kelas VII*. Probolinggo: Penerbit Buku-Buku
- Briggs, Leslie J. (1977). *Instructional Design: Principles and Applications*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Bretz, Charles F. (1971). *Media for Instructional Purposes*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Bruner, Jerome S. (1994). *Proses Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Caesaria, Cut Ayuanda dkk. (2020). "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender pada Materi Medan Magnet". *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1): 41-57.
- Dale, Edgar. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Indriany, Febi. (2024). *Pengembangan Media Peta Timbul pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember*. (Skripsi). Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq.
- Febriani, Indria. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan*. (Skripsi). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Fitri, Amalia dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
- Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar. (2021). "Model ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1): 28-37.
- Geertz, Clifford. (1992). *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hery dkk. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang". *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1): 91-102.

- Heryanti, Yan Yan dkk. (2023). "Makna dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Relevansinya Bagi Perkembangan Siswa di Sekolah Dasar: Telaah Kritis dalam Tinjauan Pedagogis". *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3): 1270-1280. DOI: 10.31949/JEE.V6i3.6118
- Ika Shauman, Aisyah dan Muhammad Rafi. (2023). "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini Dalam Kurikulum Merdeka". *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3): 39-49. DOI: 10.59059/al-tarbiyah.v1i3.284
- Khairunnisa dkk. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kuntari, Septi. (2023). "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran". *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2: 90-94. DOI: 10.47435/sentikjar.v2i0.1826
- Kusumawati, Suci Ari. (2025). "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 3 Jabalsari". *Jurnal Social*, 5(3): 112-115. DOI: 10.51878/social.v5i3.6411
- Lahamado, Irfandi dkk. (2025). "Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". *PIJIES*, 8(2): 145-155. DOI: 10.24256/pijies.v8i2.7628
- Magdalena, Ina dkk. (2023). "Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar". *ANWARUL: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(5): 960-969. DOI: 10.58578/anwarul.v3i5.1431
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. 2nd ed. New York: Cambridge University Press.
- Miranda dkk. (2022). "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendukung Penggunaan Media Pembelajaran". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2): 1574-1591. DOI: 10.36989/didaktik.v8i2.462
- Mubarok, A. Khuzainol. (2024). "Pendidikan dan Perkembangan Masyarakat Perspektif John Dewey". *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(3): 281-298. DOI: 10.31571/social.v11i3.8265


- Nofita, Dwi Sari dkk. (2022). “Berbagai Media Pembelajaran di Kelas Pada Pendidikan Dasar”. *Journal of Education and Teaching (JETE)*, 5(1): 79-88. DOI: 10.24014/jete.v5i1.15722
- Oemar Hamalik. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Rahman, Rahmania dan Muhammad Fuad. (2023). “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar”. *DISCOURSE: Indonesia Journal of Social Studies and education*, 1(1): 75-80. DOI: 10.69875/djosse.v1i1.103
- Qalbi, Rahmatus Syifal dan Ulhaq Zuhdi. (2023). “pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Aplikasi Digital Materi Peta Kelas V Sekolah Dasar”. *JPGSD: Jurnal Penelitian PGSD*. 11(1): 2415-2425. DOI: 10.26740/jpgsd.v1i1
- Rahma, Dhiya dkk. (2024). “Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya*, 4(2): 12-21. DOI: 10.37304/enggang.v4i2.13298
- Rahmawati. dkk. (2023). “Multimedia interaktif Bebasis Berbasis Articulate Storyline 3 Teknologi Sebagai alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar”. *JP2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(1): 1-11 DOI:10.22219/jp2sd.v11i1.22316
- Ramadhani, Hanif Akhmad dan Bagas Kurnianto. (2025). “Pengembangan Media Peta Interaktif Berbasis Platform Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri Ngroto”. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7(2). 571-781. DOI: 10.31316/es.v7i2.4524
- Sadiman, Arief S. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, Dewi dkk. (2024). “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar(JPGSD)*, 1(3): 570- 581. DOI: 10.47134/pgsd.v1i3.593






- Salamun, Febri Rahma Alisyah dkk. (2025). "Pengembangan Media Replika Peta Keberagaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 17 Tilamuta". *Elementary*, 5(3): 621-631. DOI:10.51878/elementary.v5i.6915
- Sanjaya, I Gede Adi dkk. (2024). "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret". *GeoScienceEd Journal*, 5(1): 36-47. DOI: 10.29303/goescienceed.v5i1.679
- Santoso. (2020). "Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterlibatan Audiens dalam Belajar". *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1): 1-12. DOI: 10.38010/deskomvis.v1i1.5
- Sari, Adinda. (2024). "Pengembangan Media Lapbook 'PERANA' (Peta Flora dan Fauna)". Skripsi. STKIP PGRI Blitar.
- Schramm, Wilbur. (1977). *Big Media, Little Media*. California: Stanford University Press.
- Seels, Barbara B. dan Rita C. Richey. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Setyaningsih, Endah. (2023). "Pengembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran". *Internasional Journal of Online and Lifelong Learning Innovation (IJOLII)*, 1910: 2-15. DOI: 10.20961/ijolii.v1i01.920
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaikhul Basyir, Muhammad dkk. (2023). "Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1): 89-100.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.

















- Wulandari, Eka dkk. (2023). “Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar(JTPD)*, 1(2): 109-115. DOI: 10.22437/jtpd.v1i2.22834
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yudiantod, Asep dkk. (2026). “Eduventure dalam Kelas IPAS: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif bagi Peserta Didik Kelas V SDN Cipocok Jaya 2”. *Jurnal Papeda*, 8(1): 103-114.

















**Lampiran 2: Storyboard Media Digital**
















No.	Audio	Vsual	
	Narasi	Tampilan	Efek
1.	-	 <p>The storyboard consists of five sequential screens:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Screen 1:</b> Title page 'KEBERAGAMAN BUDAYA' for 'Umak Kelas IV SD/MI'. It features a map of Indonesia and various cultural icons.</li> <li><b>Screen 2:</b> 'MENU UTAMA' (Main Menu) with buttons for 'HALAMAN AWAL', 'PUSAKA PROSESSES', 'MENU UTAMA', 'HALAMAN UJIAN', 'CP dan TP', and 'HALAMAN FC/UTP'.</li> <li><b>Screen 3:</b> 'Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran' (Learning Outcomes and Learning Objectives) section with text for 'CP' and 'TP'.</li> <li><b>Screen 4:</b> 'Peta Jalur Penguasaan' (Mastery Path Map) showing a flowchart of learning stages: 'Materi Utama', 'Papan Budaya Nasional', 'Materi Provinsi dan Kabupaten', 'Materi Kabupaten', and 'Materi Kecamatan'.</li> <li><b>Screen 5:</b> 'Peta Budaya Indonesia' (Indonesia Culture Map) showing a colorful map of Indonesia.</li> </ul>	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font :Lilita One</li> <li>• Effects : Outline</li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p>Match&amp;Move</p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Shapes</li> </ul> <p><i>Navigations</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ : Next</li> <li>← : Back</li> <li>✖ : Exit</li> <li>🏠 :Halaman Utama</li> <li>● : Penanda Provinsi</li> </ul>




<p>2.</p> <p>Suara : <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat aceh bernama Kroeng Bade, pakaian adatnya Ulee balang dan makanan tradisionalnya mie Aceh</p>	 	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition:</i> <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>lines</i></li> </ul> <p><i>Navigations:</i></p> <p>➡ : <i>Next</i>    ⬅ : <i>Back</i>    ✖ : <i>Exit</i>    🏠 : <i>Halaman Utama</i></p>
<p>3.</p> <p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat Sumatera Utara Bernama rumah bolon, pakaian adatnya ulos, dan makanan tradisionalnya Martabak piring</p>	 	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>lines</i></li> </ul> <p><i>Navigations:</i></p> <p>➡ : <i>Next</i>    ⬅ : <i>Back</i>    ✖ : <i>Exit</i>    🏠 : <i>Halaman Utama</i></p>
<p>4.</p> <p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat Sumatera barat Bernama rumah gadang, pakaian adatnya Bundo kandung, dan makanan tradisionalnya rendang</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>lines</i></li> </ul>












			<p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
5.	<p>Suara : <i>Ai Voice</i></p> <p>Rumah adat Riau bernama selaso jatuh kembar, pakaian adatnya bernama kebaya laboh, dan makanan tradisionalnya lontong bengkalis</p>		<p>Background : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p>Transition :</p> <p>Match&amp;Move</p> <p>Element:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
6.	<p>Suara : <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat Jambi bernama rumah Panjang, pakaian adatnya baju kurung, dan makanan tradisionalnya bernama tempoyak</p>		<p>Background : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p>Transition :</p> <p>Match&amp;Move</p> <p>Element:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
7.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat Sumatera Selatan bernama rumah limas, pakaian</p>		<p>Background : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul>


















	<p>adatnya Bernama aesan gede dan makanan tradisionalnya pempek</p>		<p><i>Transition :</i> <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <p>➡: Next ⬅: Back ✖: Exit 🏠: Halaman Utama</p>
8.	<p>Suara : <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat Bengkulu bernama bumbungan lima, pakaian datanya Bernama baju betabur dan makanan tradisionalnya pendap</p>		<p><i>Background :</i> Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p><i>Transition :</i> <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <p>➡: Next ⬅: Back ✖: Exit 🏠: Halaman Utama</p>
9.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat lampung Bernama nuwou sesat, pakaian adatnya Bernama tulang bawang dan makanan tradisionalnya Bernama seruit</p>		<p><i>Background :</i> Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p><i>Transition :</i> <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <p>➡: Next ⬅: Back ✖: Exit 🏠: Halaman Utama</p>




10.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat bangka Belitung Bernama rumah Limas, pakaian adatnya paksian dan makanan tradisionalnya sup gangan.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : Halaman Utama</p>
11.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat kepulauan riau bernama belah bubung, pakaian adatnya teluk belanga dan makanan tradisionalnya roti jala.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : Halaman Utama</p>
12.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi DKI Jakarta bernama rumah kebaya, pakaian adatnya kebaya encim dan makanan tradisionalnya kerak telur</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations</p>












			<p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
13.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Jawa Barat Bernama kasepuhan, pakaian adatnya kebaya sunda dan makanan tradisionalnya bernama serabi</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>Lines</i></li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
14.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Jawa Tengah Bernama Joglo, pakaian adatnya Bernama Jawi Jangkep dan makanan tradisionalnya Lumpia.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>Lines</i></li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
15.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi daerah Istimewa Yogyakarta Bernama Bangsal</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p>


















	<p>Kencono, pakaian adatnya kesatrian ageng dan makanan tradisionalnya Gudeg.</p>		<p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>
16.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Joglo Situbondo, pakaian adatnya Pesa'an dan makanan tradisional Rujak Cingur</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p><i>Transition</i> : Match&amp;Move</p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>
17.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Banteng Bernama rumah baduy, pakaian adatnya Bernama pangsi dan makanan tradisionalnya sate bandeng</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p><i>Transition</i> : Match&amp;Move</p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>




<p>18. Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat bali Bernama Gapura Candi Bentar, pakaian adatnya payas agung dan makanan tradisionalnya Ayam Betutu.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : Halaman Utama</p>
<p>19. Suara : <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat Nusa Tenggara Barat Bernama Bale Sumbawa, pakaian adatnya Pegon, dan makanan tradisionalnya Ayam Taliwang</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : Halaman Utama</p>
<p>20. Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat Nusa Tenggara Timur Adalah Musalaki, pakaian adatnya Amarasi dan makanan tradisionalnya Kolo</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations</p>













			<p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
21.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Kalimantan Barat Bernama rumah Panjang, pakaian tradisionalnya King Baba dan makanan tradisionalnya Pengkang.</p>	 	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>Lines</i></li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
22.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Kalimantan Tengah betang, pakaian adatnya Bernama Upak Nyamu, makanan tradisionalnya Juhu Ubut Rota.</p>	 	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>Lines</i></li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
23.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Kalimantan Selatan Banjar Bubungan Tinggi, pakaian</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p>















	<p>adatnya Bagajah Gamuling Baular Lutut, dan makanan tradisionalnya Gangan Humbut</p>		<p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>
24.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Kalimantan Timur Bernama Lamin, pakaian adatnya Kustin, dan makanan tradisional Nasi Kuning.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p><i>Transition</i> : Match&amp;Move</p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>
25.	<p>Suara : <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Kalimantan Utara Bernama Baloy, pakaian adatnya Ta'a dan makanan tradisionalnya Sate Temburung</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p><i>Transition</i> : Match&amp;Move</p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>

26.	<p>Suara : <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Sulawesi Utara Bernama Pewaris, pakaian adatnya Laku Tepu dan makanan tradisionalnya Tinutuan</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : Halaman Utama</p>
27.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Sulawesi Tengah Bernama Tambi, pakaian adatnya bernama Nggembe, dan makanan tradisionalnya Dou Sale</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : Halaman Utama</p>
28.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Sulawesi Selatan bernama Tongkonan, pakaian adatnya Baju Bodo, dan makanan tradisionalnya Sop Konro.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations</p>



			<p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
29.	<p>Suara : <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Sulawesi Tenggara bernama Istana Buton, pakaian adatnya Baju Ngawi, dan makanan tradisionalnya Lapa-Lapa.</p>	 	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>Lines</i></li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
30.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Gorontalo bernama Dulohupa, pakaian adatnya Makuta dan makanan Ilalubo</p>	 	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>Lines</i></li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
31.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Sulawesi Barat bernama Tongkonan,</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p>








	<p>pakaian adatnya Pattuqduq Towaine dan makanan tradisionalnya Golla Kambu.</p>		<p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>
32.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Maluku bernama Baileo, pakaian adatnya Cele dan makanan tradisionalnya Kohu-Kohu.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p><i>Transition</i> : Match&amp;Move</p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>
33.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Maluku Utara bernama Baileo, pakaian adatnya Manteren Lamo dan makanan tradisionalnya Gatang Kenari</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bright</li> </ul> <p><i>Transition</i> : Match&amp;Move</p> <p><i>Element:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>


<p>34. Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Papua bernama rumah Honai, pakaian tradisionalnya Koteka/Holim dan makanan tradisionalnya Papeda.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : Halaman Utama</p>
<p>35. Suara : <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Papua Barat bernama Honai, pakaian adatnya Ewer, dan makanan tradisionalnya Dada Tuna.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : Halaman Utama</p>
<p>36. Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provisini Papua Selatan, pakaian adatnya Koteka, dan makanan tradisionalnya Sagu Sep.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan : • <i>Bright</i></p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>: • Elemen budaya • <i>Lines</i></p> <p>Navigations   : <i>Next</i></p>

			<p>  : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
37.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Papua Tengah bernama Honai, pakaian adatnya Koteka/Holim dan makanan tradisionalnya Kue Lontar.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>Lines</i></li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
38.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Papua Pengunungan bernama Honai, pakaian adatnya Koteka/Holim dan makanan tradisionalnya Papeda.</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> <li>• <i>Lines</i></li> </ul> <p>Navigations</p> <p>  : Next   : Back   : Exit   : Halaman Utama </p>
39.	<p>Suara: <i>AI Voice</i></p> <p>Rumah adat provinsi Papua Barat Daya bernama Honai, pakaian adatnya bernama Koteka dan makanan</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bright</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul>

	<p>tradisionalnya Sagu Lempeng.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lines</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>
40.			<p>Background : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font : Lilita one</li> <li>• Effects : Outline</li> </ul> <p>Transition : Match&amp;Move</p> <p>Element:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul>
41.	<p>Suara :</p> <p>Download google efek suara salah</p> <p>Download google efek suara benar</p>		<p>Background : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font : Lilita one</li> <li>• Effects : Outline</li> </ul> <p>Transition : Match&amp;Move</p> <p>Element:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul> <p>Jawab:</p> <p>A,B, D : Kamu Salah C : Kamu Benar</p>












			
42.	<p>Suara :</p> <p><i>Download</i> google efek suara salah</p> <p><i>Download</i> google efek suara benar</p>	   	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p><i>Tulisan</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Font</i> : Lilita one</li> <li>• <i>Effects</i> : Outline</li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> <p><i>Navigations</i></p> <p>➡ : <i>Next</i>          ⬅ : <i>Back</i>          ✖ : <i>Exit</i>          🏠 : <i>Halaman Utama</i></p> <p><i>Jawab</i>:          A, B, C : Kamu Salah          D : Kamu Benar</p>
43.	<p>Suara :</p> <p><i>Download</i> google efek suara salah</p> <p><i>Download</i> google efek suara benar</p>	 	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p><i>Tulisan</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Font</i> : Lilita one</li> <li>• <i>Effects</i> : Outline</li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> <p><i>Navigations</i></p> <p>➡ : <i>Next</i>          ⬅ : <i>Back</i>          ✖ : <i>Exit</i>          🏠 : <i>Halaman Utama</i></p>

		 	<p>Jawab: A, B, C : Kamu Salah D : Kamu Benar</p>
<p>44. Suara :</p> <p>Download google efek suara salah</p> <p>Download google efek suara benar</p>	   	<p>Background : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font : <i>Lilita one</i></li> <li>• Effects : <i>Outline</i></li> </ul> <p>Transition : <i>Match&amp;Move</i></p> <p>Element:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡ : <i>Next</i></li> <li>⬅ : <i>Back</i></li> <li>✖ : <i>Exit</i></li> <li>🏠 : <i>Halaman Utama</i></li> </ul> <p>Jawab: B, C, D : Kamu Salah A : Kamu Benar</p>	
<p>45. Suara :</p> <p>Download google efek suara salah</p> <p>Download google efek suara benar</p>		<p>Background : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font : <i>Lilita one</i></li> <li>• Effects : <i>Outline</i></li> </ul> <p>Transition : <i>Match&amp;Move</i></p> <p>Element:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul>	

		  	<p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul> <p>Jawab: A, C, D : Kamu Salah B : Kamu Benar</p>
<p>46. Suara :</p>	<p><i>Download</i> google efek suara salah</p> <p><i>Download</i> google efek suara benar</p>	   	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font : Lilita one</li> <li>• Effects : Outline</li> </ul> <p><i>Transition</i> : Match&amp;Move</p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➡: Next</li> <li>⬅: Back</li> <li>✖: Exit</li> <li>🏠: Halaman Utama</li> </ul> <p>Jawab: B, C, D : Kamu Salah A : Kamu Benar</p>

<p>47.</p>	<p>Suara :</p> <p><i>Download</i> google efek suara salah</p> <p><i>Download</i> google efek suara benar</p>	   	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p><i>Tulisan</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Font</i> : <i>Lilita one</i></li> <li>• <i>Effects</i> : <i>Outline</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> <p><i>Navigations</i></p> <p>➡ : <i>Next</i></p> <p>⬅ : <i>Back</i></p> <p>✖ : <i>Exit</i></p> <p>🏠 : <i>Halaman Utama</i></p> <p><i>Jawab</i>:</p> <p>B, C, D : Kamu Salah</p> <p>A : Kamu Benar</p>
<p>48.</p>	<p>Suara :</p> <p><i>Download</i> google efek suara salah</p> <p><i>Download</i> google efek suara benar</p>	 	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p><i>Tulisan</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Font</i> : <i>Lilita one</i></li> <li>• <i>Effects</i> : <i>Outline</i></li> </ul> <p><i>Transition</i> :</p> <p><i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> <p><i>Navigations</i></p> <p>➡ : <i>Next</i></p> <p>⬅ : <i>Back</i></p> <p>✖ : <i>Exit</i></p> <p>🏠 : <i>Halaman Utama</i></p> <p><i>Jawab</i>:</p> <p>A, B, C : Kamu Salah</p> <p>D : Kamu Benar</p>

		 	
49.	<p>Suara :</p> <p><i>Download</i> google efek suara salah</p> <p><i>Download</i> google efek suara benar</p>	   	<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font : <i>Lilita one</i></li> <li>• Effects : <i>Outline</i></li> </ul> </p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> </p> <p>Navigations   : <i>Next</i>   : <i>Back</i>   : <i>Exit</i>   : <i>Halaman Utama</i> </p> <p>Jawab:  B, C, D : Kamu Salah  A : Kamu Benar </p>
50.	<p>Suara :</p> <p><i>Download</i> google efek suara salah</p> <p><i>Download</i> google efek suara benar</p>		<p><i>Background</i> : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font : <i>Lilita one</i></li> <li>• Effects : <i>Outline</i></li> </ul> </p> <p><i>Transition</i> : <i>Match&amp;Move</i></p> <p><i>Element</i>:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen budaya</li> </ul> </p>

	  	<p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> : Next</li> <li> : Back</li> <li> : Exit</li> <li> : Halaman Utama</li> </ul> <p>Jawab: A, C, D : Kamu Salah B : Kamu Benar</p>
51.		<p>Background : Peta Indonesia</p> <p>Tulisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Font : Lilita one</li> <li>• Effects : Outline</li> </ul> <p>Transition : Match&amp;Move</p> <p>Element: • Elemen budaya</p> <p>Navigations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> : Back</li> <li> : Exit</li> <li> : Halaman Utama</li> </ul>

### Lampiran 3: Surat Keputusan Skripsi



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
Nomor : 394 Tahun 2026

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**  
**DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA**

**Menimbang**

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**Mengingat**

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

**KESATU** Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No 1610 TAHUN 2025

**KEDUA** Menunjuk Saudara :

**Syahidan Nurdin, S.Pd.I.,M.Pd.**

Untuk Membimbing

Nama : Restu Rahmi  
Nim : 220209001  
Prog : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judu : Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

**KETIGA** Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

**KEEMPAT** Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA- 025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

**KELIMA** Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

**KEENAM** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

**Terbitan**

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Badan Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.

Ditandatangani di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 15 April 2026

**Dekan**

  
**Semih Muluk**

### Lampiran 3: Surat Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-1320/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SDN Ujong Kuta Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209001

Nama : RESTU RAHMI

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Lhoksukon, Aceh Utara

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD/MI**

Banda Aceh, 16 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 25 Mei 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

#### Lampiran 4: Surat Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SD NEGERI UJONG KUTA**

Jalan Blang Bintang Lama, Desa Lampuja, Kecamatan Darussalam Kode Pos 23374  
E-mail: sdnujongkuta01@gmail.com

**SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN**

Nomor : 422/28/UK/IV/2026

Kepala Sekolah SD Negeri Ujong Kuta Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar dengan menerangkan bahwa:

Nama	Restu Rahmi
NIM	220209001
Prodi/Jurusan	S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas	Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Semester	Genap 2025/2026

Benar yang namanya tersebut di atas adalah Mahasiswa/i yang telah melakukan penelitian di SD Negeri Ujong Kuta Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 21 April 2026 dengan judul skripsi "PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD/MI"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lampuja, 21 April 2026  
Kepala Sekolah  
Muzannah, S.Pd  
197012311991102005

### Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Media

#### INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Identitas Validator

Nama Validator : Azmil Hasan Lubis, M.Pd  
 Bidang Keahlian : Ahli Media  
 Instansi : UIN Ar-Raniry  
 Tanggal Pengisian : 20-4-2026

Nama Peneliti : Restu Rahmi  
 Mata Pelajaran : IPAS  
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

Petunjuk Pengisian:

Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media digital inetraktif pada materi keberagaman budaya. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai.

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Cukup Layak

1 = Tidak Layak

جامعة الرانيري

AR-RANIRY  
Angket Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Tampilan visual menarik	✓			
2.	Tata letak media disusun secara rapi		✓		
3.	Jenis font sesuai untuk peserta didik SD	✓			

4.	Ukuran font memudahkan peserta didik membaca	✓		
5.	Warna tidak mengganggu keterbacaan teks		✓	
6.	Gambar ditampilkan secara jelas	✓		
7.	Ilustrasi sesuai dengan materi	✓		
8.	Kontras teks memudahkan peserta didik membaca	✓		
9.	Fitur interaktif (hyperlink) mudah digunakan	✓		
10.	Fitur interaktif (hyperlink) berfungsi dengan baik		✓	
11.	Navigasi media mudah di kenali		✓	
12.	Navigasi media tidak membingungkan	✓		
13.	Konsistensi penggunaan tombol terjaga		✓	
14.	Perpindahan antar halaman atau slide mudah dilakukan		✓	
15.	Interaktivitas media meningkatkan keterlibatan peserta didik	✓		
16.	Media berjalan tanpa gangguan	✓		
17.	Media memiliki respons yang cepat	✓		
18.	Format media sesuai digunakan pada perangkat laptop		✓	
19.	Media dapat digunakan berulang tanpa gangguan teknis		✓	
20.	Media mudah digunakan oleh peserta didik	✓		
21.	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik SD		✓	
22.	Media sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	✓		
23.	Media membantu peserta didik dalam pembelajaran	✓		
24.	Unsur keberagaman budaya Indonesia ditampilkan secara visual		✓	
25.	Keberagaman budaya Indonesia disajikan secara menarik	✓		
26.	Ilustrasi budaya mencerminkan kondisi nyata	✓		
27.	Unsur budaya membantu pemahaman materi		✓	

28.	Unsur budaya mudah dikenali oleh peserta didik		✓	
-----	--	--	---	--


Saran dan Masukan:

1. Pada cover perlu penyesuaian judul, Penambahan informasi kelas, pengantar tombol (X) untuk exit, Perlu juga Penambahan tombol START atau MULAI!
2. Tambahkan menu soal evaluasi.
3. Buatlah menu home yang menyajikan menu-menu pada-keloa.

Kesimpulan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan sedikit revisi
- Layak digunakan dengan banyak revisi
- Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 20/4/2026

  
Amil Hasan Lubit, M.Pd.  
NIP. 19930629 2020 121016

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

**INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA**

Identitas Validator

Nama Validator : *Mulia, S.Ag., M.Ed*

Bidang Keahlian : *Ahli Media*

Instansi : *UIN Ar-Raniry*

Tanggal Pengisian : *13-4-2026*

Nama Peneliti : *Restu Rahmi*

Mata Pelajaran : *IPAS*

Materi Pokok : *Keberagaman Budaya Indonesia*

Judul Penelitian : *Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD MI*

Petunjuk Pengisian:

Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media digital interaktif pada materi keberagaman budaya. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai.

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Cukup Layak

1 = Tidak Layak

**Angket Validasi Ahli Media**

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Tampilan visual menarik	✓			
2.	Tata letak media disusun secara rapi	✓			
3.	Jenis font sesuai untuk peserta didik SD	✓			

4.	Ukuran font memudahkan peserta didik membaca	✓		
5.	Warna tidak mengganggu keterbacaan teks	✓		
6.	Gambar ditampilkan secara jelas	✓		
7.	Ilustrasi sesuai dengan materi	✓		
8.	Kontras teks memudahkan peserta didik membaca	✓		
9.	Fitur interaktif (hyperlink) mudah digunakan	✓		
10.	Fitur interaktif (hyperlink) berfungsi dengan baik	✓		
11.	Navigasi media mudah di kenali	✓		
12.	Navigasi media tidak membingungkan	✓		
13.	Konsistensi penggunaan tombol terjaga	✓		
14.	Perpindahan antar halaman atau slide mudah dilakukan	✓		
15.	Interaktivitas media meningkatkan keterlibatan peserta didik	✓		
16.	Media berjalan tanpa gangguan	✓		
17.	Media memiliki respons yang cepat	✓		
18.	Format media sesuai digunakan pada perangkat laptop	✓		
19.	Media dapat digunakan berulang tanpa gangguan teknis	✓		
20.	Media mudah digunakan oleh peserta didik	✓		
21.	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	✓		
22.	Media sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	✓		
23.	Media membantu peserta didik dalam pembelajaran	✓		
24.	Unsur keberagaman budaya Indonesia ditampilkan secara visual	✓		
25.	Keberagaman budaya Indonesia disajikan secara menarik	✓		
26.	Ilustrasi budaya mencerminkan kondisi nyata	✓		
27.	Unsur budaya membantu pemahaman materi	✓		

28.	Unsur budaya mudah dikenali oleh peserta didik					
-----	--	--	--	--	--	--

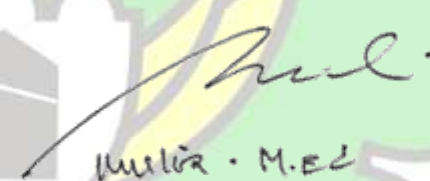
Saran dan Masukan:

Penulisan Unsur budaya yang ada

Kesimpulan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan sedikit revisi
- Layak digunakan dengan banyak revisi
- Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 13.4.....2026



Mulir - M.Ed

NIP.

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

### Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Materi

#### INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Identitas Validator

Nama Validator : *Ridwan M. Dawud*  
 Bidang Keahlian : *Ilmu Pendidikan*  
 Instansi : *FTK UIN Ar-Raniry*  
 Tanggal Pengisian : *16-4-2026*

Nama Peneliti : Restu Rahmi  
 Mata Pelajaran : IPAS  
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

Petunjuk Pengisian:

Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media digital interaktif pada materi keberagaman budaya. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai.

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Cukup Layak

1 = Tidak Layak

جامعة الرانيري  
 Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan topik	✓			
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan	✓			
3.	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	✓			

4.	Informasi budaya disajikan secara benar	✓		
5.	Elemen budaya sesuai dengan daerah asal	✓		
6.	Materi disusun secara sistematis	✓		
7.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi pembelajaran	✓		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	✓		
9.	Penyajian materi dalam media mudah dipahami peserta didik	✓		
10.	Kedalaman materi sesuai tingkat peserta didik kelas IV SD	✓		
11.	Media memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari keberagaman budaya Indonesia	✓		
12.	Materi layak digunakan sebagai bahan ajar IPAS SD	✓		

Saran dan Masukan:

*Dapat dituliskan dalam pembelajaran*

Kesimpulan :

- Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan sedikit revisi  
 Layak digunakan dengan banyak revisi  
 Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 16-4-2026

جامعة الرانير

A R - R A N I R

*Richard M. Daad*  
 NIP. 19650516200031001

## INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Identitas Validator

Nama Validator : *Raihan Permata Sari, M.Pd.I*

Bidang Keahlian : *P6M1*

Instansi : *Uin Ar-Raniry*

Tanggal Pengisian : *20- April 2026*

Nama Peneliti : Restu Rahmi

Mata Pelajaran : IPAS

Materi Pokok : Keberagaman Budaya Indonesia

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

Petunjuk Pengisian:

Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media digital interaktif pada materi keberagaman budaya. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai.

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Cukup Layak

1 = Tidak Layak

### Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan topik keberagaman budaya Indonesia	✓			
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan	✓			
3.	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	✓			

4.	Informasi budaya disajikan secara benar	✓			
5.	Elemen budaya sesuai dengan daerah asal	✓			
6.	Materi disusun secara sistematis	✓			
7.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi pembelajaran		✓		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
9.	Penyajian materi dalam media mudah dipahami peserta didik	✓			
10.	Kedalaman materi sesuai tingkat peserta didik kelas IV SD	✓			
11.	Media memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari keberagaman budaya Indonesia	✓			
12.	Materi layak digunakan sebagai bahan ajar IPAS SD	✓			

Saran dan Masukan:

~ Soal quiz dan soal evaluasi diperbanyak agar lebih mencakup materi tujuan pemb.

Kesimpulan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan sedikit revisi
- Layak digunakan dengan banyak revisi
- Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 20 April 2026

AR-RANIRY

*Rahman*

Rahman Permata Sari, M.P.I  
NIP.

### Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Bahasa

#### INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Identitas Validator

Nama Validator : Cut Atthahirah  
 Bidang Keahlian : Bahasa Indonesia  
 Instansi : UIN Ar-Raniry  
 Tanggal Pengisian : 14 April 2026

Nama Peneliti : Restu Rahmi  
 Mata Pelajaran : IPAS  
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

Petunjuk Pengisian:

Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media digital interaktif pada materi keberagaman budaya. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai.

- 4 = Sangat Layak  
 3 = Layak  
 2 = Cukup Layak  
 1 = Tidak Layak

Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
2.	Kosakata disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas IV SD	✓			
3.	Teks disusun secara jelas	✓			

4.	Teks mudah dibaca oleh peserta didik kelas IV SD	✓			
5.	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓			
6.	Penggunaan ejaan sesuai dengan PUEBI/EYD	✓			
7.	Tidak terdapat kesalahan penulisan kata		✓		
8.	Instruksi penggunaan media disampaikan secara jelas	✓			
9.	Instruksi penggunaan media mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
10.	Penggunaan istilah budaya Indonesia disampaikan secara tepat	✓			
11.	Bahasa sesuai dengan konteks keberagaman budaya Indonesia	✓			


Saran dan Masukan:

Instrumen ini layak digunakan pada penelitian tersebut.  
Semoga Allah mudahkan. Amin

Kesimpulan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan sedikit revisi
- Layak digunakan dengan banyak revisi
- Tidak layak digunakan

AR-RANIRY Banda Aceh, 19 April .....2026

  
Cut Atthahirah, M.Pd.  
NIP. 19920112025052003

**INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA**

**Identitas Validator**

Nama Validator : Rafidhah Hanum, M.pd  
 Bidang Keahlian : Ahli Bahasa  
 Instansi : UIN Ar-Raniry  
 Tanggal Pengisian : 14-4-2026

Nama Peneliti : Restu Rahmi  
 Mata Pelajaran : IPAS  
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS di SD/MI

**Petunjuk Pengisian:**

Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media digital interaktif pada materi keberagaman budaya. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai.

- 4 = Sangat Layak  
 3 = Layak  
 2 = Cukup Layak  
 1 = Tidak Layak

**Angket Validasi Ahli Bahasa**

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
2.	Kosakata disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas IV SD	✓			
3.	Teks disusun secara jelas	✓			

4.	Teks mudah dibaca oleh peserta didik kelas IV SD	✓			
5.	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia		✓		
6.	Penggunaan ejaan sesuai dengan PUEBI/EYD	✓			
7.	Tidak terdapat kesalahan penulisan kata		✓		
8.	Instruksi penggunaan media disampaikan secara jelas		✓		
9.	Instruksi penggunaan media mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
10.	Penggunaan istilah budaya Indonesia disampaikan secara tepat		✓		
11.	Bahasa sesuai dengan konteks keberagaman budaya Indonesia		✓		

Saran dan Masukan:

Sudah layak untuk digunakan

Kesimpulan :

- Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan sedikit revisi  
 Layak digunakan dengan banyak revisi  
 Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 14 April .....2026

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

*Fatihah Hanom, M.Pd*

NIP. 190901022023212038

### Lampiran 8: Lembar Angket Kepraktisan Guru

#### ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

##### Identitas Guru

Nama Guru : Signorina Kasvia, S.Pd

NIP : 199702022022212002

Tanggal Pengisian : 21 - 4 - 2026

##### Petunjuk Pengisian :

Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media digital interaktif materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan peserta didik.

##### Skala Penilaian:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

#### Angket Kepraktisan Guru


No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Materi dalam media sesuai dengan pembelajaran keberagaman budaya Indonesia	✓			
2.	Bahasa dalam media mudah dipahami oleh peserta didik		✓		
3.	Tampilan media menarik	✓			
4.	Tulisan dalam media mudah dibaca	✓			
5.	Ilustrasi dalam media sesuai dengan materi	✓			
6.	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	✓			
7.	Media dapat digunakan tanpa persiapan rumit	✓			
8.	Media dapat digunakan berulang tanpa kendala	✓			

9.	Navigasi media mudah dipahami	✓			
10.	Media membantu menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia	✓			
11.	Media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	✓			
12.	Media membantu pembelajaran menjadi lebih efektif		✓		
13.	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓			

Pendapat Guru:

Media sudah bagus dan mudah digunakan

Aceh Besar, 21 - 4 ..... 2026

  
Signorina Kasvia, S.Pd.  
NIP. 19970202202212002

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

### Lampiran 9: Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik

#### ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Identitas Peserta Didik

Nama Peserta Didik : Muhammad Afidza  
Kelas : 4  
Sekolah : SDN Ujung Bukit  
Tanggal Pengisian : 21/07/2024

Petunjuk Pengisian :

Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media digital interaktif materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan peserta didik.

Skala Penilaian:

- 4 = Sangat Setuju  
3 = Setuju  
2 = Kurang Setuju  
1 = Tidak Setuju

#### Angket Kepraktisan Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami isi materi dalam media ini	✓			
2.	Bahasa dalam media mudah dipahami	✓			
3.	Tulisan dalam media mudah dibaca dengan jelas			✓	
4.	Tampilan media terlihat jelas dan menarik	✓			
5.	Ilustrasi dalam media membantu saya memahami materi keberagaman budaya Indonesia	✓			
6.	Suara dalam media terdengar jelas	✓			
7.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	✓			
8.	Tombol pada media mudah digunakan		✓		
9.	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media ini	✓			

$$\frac{41}{48} \times 100\% = 85,41$$

10.	Media membantu saya mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah	✓		
11.	Media membuat saya lebih semangat mengikuti pembelajaran	✓		
12.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media ini		✓	

Pendapat Peserta Didik:

Saya suka mebananya



**ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA**

Identitas Peserta Didik

Nama Peserta Didik : Faia Sofatin  
Kelas : IV (Empat)  
Sekolah : SD N Ujung Kuta  
Tanggal Pengisian : Selasa 21/4/2026

Petunjuk Pengisian :

Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media digital interaktif materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan peserta didik.

Skala Penilaian:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

**Angket Kepraktisan Peserta Didik**

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami isi materi dalam media ini	✓			
2.	Bahasa dalam media mudah dipahami	✓			
3.	Tulisan dalam media mudah dibaca dengan jelas	✓			
4.	Tampilan media terlihat jelas dan menarik		✓		
5.	Ilustrasi dalam media membantu saya memahami materi keberagaman budaya Indonesia	✓			
6.	Suara dalam media terdengar jelas	✓			
7.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami		✓		
8.	Tombol pada media mudah digunakan	✓			
9.	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media ini		✓		

$$\frac{43}{48} \times 100 = 89,5$$

10.	Media membantu saya mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah			✓	
11.	Media membuat saya lebih semangat mengikuti pembelajaran			✓	
12.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media ini	✓			

Pendapat Peserta Didik:

*Saya suka warna*



### Lampiran 10: Lembar Wawancara Guru

Nama : Signorina Kasvia, S.Pd

NIP : 19970202202212002

Sekolah : SDN Ujong Kuta

Angket ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran IPAS. Bapak/Ibu dimohon menjawab setiap pertanyaan sesuai kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Jawaban akan digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran.

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana proses pembelajaran IPAS di kelas Bapak/Ibu selama ini?	Pembelajaran berjalan baik tapi didominasi oleh metode ceramah dan guru lebih aktif merencanakan buku paket.
2.	Bagaimana tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?	Masih kurang. Ada beberapa yang aktif dan ada juga yang hanya mendengarkan.
3.	Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan?	Pemahamannya bagus, tapi untuk materi yang cakupannya luas dan bersifat abstrak agak kurang.
4.	Materi apa dalam pembelajaran IPAS yang memerlukan perhatian lebih? Jelaskan.	Materi keberagaman budaya Indonesia, karena banyak sekali yang harus dipelajari dan sulit dipahami kalau hanya dijelaskan.
5.	Faktor apa yang mempengaruhi kesulitan peserta didik dalam memahami materi tersebut?	Media yang terbatas, peserta didik sulit membayangkan.

6.	Media apa yang digunakan untuk mendukung pembelajaran?	Buku cetak dan poster rumah adat
7.	Bagaimana peran media dalam membantu pemahaman peserta didik?	Cukup membantu tapi belum maksimal.
8.	Bagaimana kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik?	Sebenarnya media nya sesuai tapi masih sangat minim unsur budayanya dan juga peserta didik hanya dapat melihat. s-
9.	Bagaimana kebutuhan media pembelajaran dalam membantu peserta didik memahami materi yang sulit dipahami di kelas?	Sangat dibutuhkan karena peserta didik tidak bisa membayangkan unsur-unsur budaya yang cakupannya sangat luas
10.	Bagaimana bentuk media pembelajaran yang dibutuhkan serta bagian yang perlu ada didalamnya untuk membantu peserta didik memahami materi?	Yang mencakup unsur budaya yang lengkap dan jelas, bisa digunakan berulang. Dan karena ada beberapa anak yang masih tidak bisa membaca bisa ada suaranya.
11.	Bagaimana harapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan?	Harapannya media bisa membantu peserta didik memahami materi, lebih tertarik untuk belajar dan tidak cepat bosan.

### Lampiran 11: Lembar Analisis Kebutuhan

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK**

Nama : *Pi Ag Sora*  
 Kelas : *IV*  
 Sekolah : *SDN Ujong Kuta*

Petunjuk Pengisian :  
 Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan selama pembelajaran. Jawablah dengan jujur sesuai pengalaman kamu.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya mengikuti pembelajaran IPAS dengan baik		
2.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru		
3.	Saya masih mengalami kesulitan memahami materi keberagaman budaya Indonesia		
4.	Saya lebih mudah memahami materi keberagaman budaya jika menggunakan ilustrasi		
5.	Media yang digunakan saat ini membantu saya memahami materi keberagaman budaya		
6.	Media yang digunakan di kelas sudah menarik perhatian saya		
7.	Saya tertarik belajar dengan media yang menampilkan gambar, suara, dan bersifat digital		
8.	Saya lebih mudah memahami materi keberagaman budaya ketika guru menggunakan media dalam pembelajaran		
9.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan		

**Lampiran 12: Dokumentasi Penelitian**

