PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

SITI UMI KULSUM
NIM: 2003096011

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Umi Kulsum

NIM : 2003096011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan skripsi yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 17 Juni 2025

Pembuat Pernyataan,



Siti Umi Kulsum
2003096011

PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengembangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Kelas III SD Muhammadiyah Plus Semarang**

Penulis : Siti Umi Kulsum
NIM : 2003096011
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 11 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.
NIP. 198908222019031014

Sekretaris/Penguji II,

Arief Darmawan, M.Pd.
NIP. 198804222020121002

Penguji III,

Arsan Shanie, M.Pd.
NIP. 199006262019031015

Penguji IV,

Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.
NIP. 197601302005012001

Pembimbing,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.
NIP. 196112051993032001

Dipindai dengan CamScanner

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 18 Juni 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG**

Nama : Siti Umi Kulsum

NIM : 2003096011

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam siding Munaqosah.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing

Dra. Ani Hidayati, M.Pd

NIP. 19611205199303200001

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Kelas III SD Muhammadiyah Plus Semarang

Nama : Siti Umi Kulsum
NIM : 2003096011

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa peta keberagaman budaya Indonesia untuk peserta didik kelas III SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi dan angket tanggapan peserta didik dengan skala 1-4. Hasil validasi media peta keberagaman budaya Indonesia dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan media peta keberagaman budaya Indonesia dilakukan dengan pengisian angket tanggapan melalui uji coba lapangan kepada 28 peserta didik kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang. Hasil validasi media peta keberagaman budaya pada ahli media memperoleh rata-rata 86,1% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli materi memperoleh rata-rata 85,7% dengan kategori sangat layak. Hasil kelayakan media peta keberagaman budaya Indonesia melalui uji coba lapangan oleh peserta didik dengan skor rata-rata 98%. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : *Pengembangan Media Pembelajaran*, *Media Peta, Keberagaman Budaya Indonesia.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Kelas III SD Muhammadiyah Plus Semarang"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan fasilitas dan dukungan.
3. Ibu Dra. Ani Hidayati, M.Pd dosen wali sekaligus merangkap sebagai dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan motivasi.
4. Seluruh dosen PGMI yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama menempuh perkuliahan.
5. Kepada sekolah SD Muhammadiyah Plus Semarang yang telah membantu saya dalam proses penelitian.

6. Secara khusus, kepada kedua orang tua saya, ayahanda tersayang M. Zaenal Arifin dan bundaharaku tercinta Ida Utami terima kasih karena berkat doa, cinta, dukungan, motivasi, serta kasih sayang pengorbanan kalian sehingga penulis bisa melewati fase ini dan mampu menyelesaikannya sampai akhir. Kepada adik perempuan dan kakak laki-laki penulis, Umi Tamami dan M. Yusuf Arifianto yang tidak pernah berhenti memberikan doa, motivasi serta bantuan dan dukungannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan semangat dan tekad yang kuat.
7. Sahabat tercinta seperjuangan Lu'ul, Khansa, Iza, dan Atin. Semua motivasi dan dukungan kalian sangat berarti terima kasih karena selalu menemani *up and down* dalam menyelesaikan skripsi.
8. Dengan segenap hati dan doa yang selalu terucap abadi kepada seseorang tak kalah penting kehadiranya yang tidak bisa penulis sebut namanya. Meski kini terpisah jauh, saya selalu yakin semangat dan doa tulus yang dulu selalu terucapkan akan selalu tersimpan rapi. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya dan menjadi sumber kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Semoga Allah selalu memberi kebahagiaan dan kedamaian untuk kamu disana.
9. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada diri saya sendiri Siti Umi Kulsum sebagai penulis, karena tetep memilih berusaha dan selalu meyakinkan diri sendiri untuk menjadi kuat

sampai di titik ini, walau sempat merasa putus asa namun lagi-lagi kamu bisa bangkit dan selalu meyakinkan diri *it will pass!* terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mencoba dan berusaha mengelola emosional dan kesabaran dengan sangat rapi terutama saat menyelesaikan naskah skripsi ini. Semoga kebahagiaan serta kedamaian hati selalu menyertai langkah kehidupan saya. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan ataupun kekurangan. Oleh karena itu, peneliti terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 17 Juni 2025

Penulis,



Siti Umi Kulsum
2003096011

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **i**
PENGESAHAN ..... **ii**
NOTA DINAS ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 8
D. Spesifikasi Produk 9
E. Asumsi Pengembangan 10
BAB II PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG **12**
A. Deskripsi Teori 12
1. Media Pembelajaran 12
a. Pengertian Media Pembelajaran 12
b. Karakteristik Media Pembelajaran 14
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran 16
d. Manfaat Media Pembelajaran 19

2.Peta Keberagaman Budaya..... 24
a. Pengertian Peta 24
b. Pengertian Keberagaman Budaya Indonesia 26
c. Manfaat Peta Keberagaman Budaya Indonesia 29
d. Cara Pembuatan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia..... 31
e. Cara Penggunaan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia..... 33
f. Kelebihan dan Kekurangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia..... 36
3.Pembelajaran Pendidikan Pancasila 37
a. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Pancasila 37
b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila 40
B. Kajian Pustaka Relevan..... 37
C. Kerangka Berpikir..... 46
BAB III METODE PENELITIAN 48
A. Model Pengembangan..... 48
B. Desain Pengembangan 49
1.*Analysis* (Analisis)..... 49
2.*Design* (Desain)..... 51
3.*Development* (Pengembangan)..... 51
4.*Implementation* (Implementasi) 53
5.*Evaluation* (Evaluasi)..... 54
C. Subjek Penelitian..... 54
D. Tempat dan Waktu Penelitian..... 54
E. Jenis dan Sumber Data 55
F. Teknik Pengumpulan Data 56

1) Observasi 56
2) Wawancara 57
3) Angket 58
4) Dokumentasi 63
G. Teknik Analisis Data 63
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA 67
A. Analisis Produk Pengembangan 67
1. Analisis (*Analysis*) 67
2. Desain (*Desaign*) 70
3. Pengembangan (*Development*) 73
4. Implementasi (*Implementation*) 89
5. Evaluasi (Evaluation) 93
B. Analisis Data 95
1) Analisis hasil validasi ahli media 96
2) Analisis hasil validasi ahli materi 97
3) Analisis respon peserta didik 98
C. Pembahasan 101
D. Prototipe hasil pengembangan 103
BAB V PENUTUP 118
A. Kesimpulan 118
B. Saran 119
C. Penutup 119
DAFTAR PUSTAKA 121
LAMPIRAN 126
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 161
HASIL PRODUK PENGEMBANGAN 162

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Observasi, 56.
Tabel 3. 2 Kisi kisi Wawancara Guru, 57.
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Wawancara Peserta didik, 58.
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Media, 59.
Tabel 3. 5 kisi Angket Ahli Materi, 60.
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Peserta didik, 62.
Tabel 3. 7 Skala Likert, 63.
Tabel 3. 8 Tabel Kriteria Penilaian Validitas Media, 64.
Tabel 3. 9 Skala Guttman, 65.
Tabel 3. 10 Kriteria Tanggapan Peserta Didik, 66.
Tabel 4. 1 Analisis Kurikulum, 70.
Tabel 4. 2 Angket Ahli Media, 74.
Tabel 4. 3 Angket Ahli Materi, 76.
Tabel 4. 4 Angket Respon Peserta Didik, 90.
Tabel 4. 5 Hasil Uji Lapangan, 91.
Tabel 4. 6 Tabel Evaluasi Media, 93.
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Ahli Media, 96.
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Ahli Materi, 97.
Tabel 4. 9 Hasil Rata-Rata Respon Peserta Didik, 99.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir, 47.
Gambar 3. 1 Pengembangan Model ADDIE, 49.
Gambar 4. 1 Buku Paket Peserta Didik, 69.
Gambar 4. 2 Peta Sebelum Revisi, 79.
Gambar 4. 3 Peta Sesudah Revisi, 80.
Gambar 4. 4 Capaian, Tujuan Sebelum Revisi, 80.
Gambar 4. 5 Capaian, Tujuan Pembelajaran Sesudah Revisi, 81.
Gambar 4. 6 Materi Sebelum Revisi, 81.
Gambar 4. 7 Materi Sesudah Revisi, 82.
Gambar 4. 8 Stik Budaya Sebelum Revisi, 82.
Gambar 4. 9 Stik Budaya Sesudah Revisi, 83.
Gambar 4. 10 Warna Tampilan Sebelum Revisi, 83.
Gambar 4. 11 Warna Tampilan Sesudah Revisi, 84.
Gambar 4. 12 Intruksi Kartu Permainan Sebelum Revisi, 84.
Gambar 4. 13 Kartu Permainan Sesudah Revisi, 85.
Gambar 4. 14 Warna Baground Sebelum Revisi, 85.
Gambar 4. 15 Warna Baground Sesudah Revisi, 86.
Gambar 4. 16 Materi Sebelum Revisi, 86.
Gambar 4. 17 Materi Sesudah Revisi, 87.
Gambar 4. 18 Stik Budaya Sebelum Revisi, 87.
Gambar 4. 19 Stik Budaya Sebelum Revisi, 88.
Gambar 4. 20 Peta Sebelum Revisi, 88.
Gambar 4. 21 Peta Sesudah Revisi, 89.
Gambar 4. 22 Peta Indonesia, 103.
Gambar 4. 23 Stik Budaya, 104.
Gambar 4. 24 Desain Cover Depan Buku Panduan, 105.
Gambar 4. 25 Tujuan dan Capaian Pembelajaran, 106.
Gambar 4. 26 Kartu Aturan Main, 107.
Gambar 4. 27 Ringkasan Materi, 108.
Gambar 4. 28 Peta Indonesia, 109.

Gambar 4. 29 Kebudayaan Pulau Sumatera, 110.
Gambar 4. 30 Kebudayaan Pulau Jawa, 111.
Gambar 4. 31 Kebudayaan Pulau Kalimantan, 112.
Gambar 4. 32 Kebudayaan Pulau Bali, 113.
Gambar 4. 33 Kebudayaan Pulau NTB, 114.
Gambar 4. 34 Kebudayaan Pulau NTT, 115.
Gambar 4. 35 Kebudayaan Pulau Maluku, 116.
Gambar 4. 36 Kebudayaan Pulau Papua, 117.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosbing, 127.
Lampiran 2 Surat Izin Riset, 128.
Lampiran 3 Surat Keterangan Riset, 129.
Lampiran 4 Surat Izin Validator, 130.
Lampiran 5 Modul Ajar, 131.
Lampiran 6 Tabel Hasil Wawancara Guru, 147.
Lampiran 7 Tabel Hasil Wawancara Peserta Didik, 148.
Lampiran 8 Angket Validator Ahli Media, 149.
Lampiran 9 Angket Validator Ahli Materi, 152.
Lampiran 10 Angket Peserta Didik, 155.
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara, 157.
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Lapangan, 158.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran tidak jarang mengalami hambatan akibat faktor komunikasi. Sangat sedikit pendidik dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas meskipun menggunakan media seperti papan tulis atau *powerpoint.* Hal ini disebabkan oleh kecenderungan pendidik yang lebih mengutamakan komunikasi verbal dan mengabaikan penggunaan media visual, dimana banyak media pendukung yang dapat memperlancar proses pembelajaran.[1]

Proses pembelajaran merupakan pengiriman pesan dari pendidik kepada peserta didik, pesan tersebut berupa materi pelajaran yang disampaikan melalui komunikasi timbal balik yang berlangsung didalam suatu lingkungan belajar untuk mendukung penyampaian proses pembelajaran. Agar pembelajaran menarik maka dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Melalui pendekatan kreatif, pemanfaatan teknologi relevan, atau metode interaktif,

[1] Ida Nurhayati, Sholeh Hidayat, dan Luluk Asmawati, "Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School)," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6.1 (2019), 65–75.

peserta didik akan lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar.[2]

Dalam konteks pendidikan di sekolah, terdapat mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang fokus pada pengembangan aspek-aspek diri yang beragam, yang meliputi agama, bahasa, konteks sosial budaya, usia, dan suku bangsa. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk membentuk individu yang menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan bermoral, sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.[3]

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada era modern perlu diarahkan untuk mengembangkan kemampuan literasi digital, kreativitas, inovasi, serta daya berpikir kritis peserta didik. Selain itu, pembelajaran ini juga penting untuk menjadikan berbagai permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat sebagai sumber belajar, guna menumbuhkan kesadaran dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.[4]

---

[2] Tri Wahyuni, Darsinah Darsinah, dan Wafroturrahmah Wafroturrahmah, "Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka dimensi Kreatif," *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4.1 (2023), 79–86 <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i1.6652>.

[3] Maysarah dkk., "Penanaman sikap tanggung jawab melalui pendidikan Pancasila kurikulum merdeka di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.3 (2023), 27085–91.

[4] Bambang Yuniarto dkk., "Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka," *Jurnal sosial dan sains*, 2.11 (2022), 1170–78 <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i11.522>.

Salah satu materi yang terdapat pada Pendidikan Pancasila adalah materi Keberagaman Budaya. Keberagaman Budaya inilah yang menjadi ciri khas dari masing-masing daerah yang harus dikenalkan dan dilestarikan kepada peserta didik materi Keberagaman Budaya Indonesia, menghadirkan tantangan bagi peserta didik dan guru dalam penerapannya, terutama dalam mengenalkan budaya Indonesia.

Peserta didik sering kali kurang mengetahui budaya yang ada di sekitar mereka, disebabkan oleh rendahnya minat terhadap materi keberagaman budaya dan penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mencapai kualitas pembelajaran yang optimal dan meningkatkan mutu pendidikan melalui penyajian media pembelajaran yang inovatif.[5]

Dalam penggunaannya media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dalam penyampaian materi sehingga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.[6] Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi

[5] I Gusti Ayu Dian Apriliani, Husniati Husniati, dan Muhammad Sobri, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8.3 (2023), 1522–33 <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>.

[6] Nila Rahma Afriani, Arifin Maksum, dan Siti Rohmi Yuliati, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8.3 (2022), 935–42 <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>.

solusi efektif dengan membuat kondisi pembelajaran menjadi realistis.

Menurut Rahmi, dkk, media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki potensi untuk memperkuat minat belajar peserta didik, dengan memanfaatkan media yang menarik, semangat belajar peserta didik dapat ditingkatkan, sehingga mereka dapat dengan lebih mudah memahami materi pembelajaran.[7]

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan bapak Ivan Candra Darmaputra, S.Pd, selaku guru kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang, yang dilaksanakan pada 6 November 2024, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, hal ini disebabkan karena gaya belajar dan motivasi peserta didik.[8]

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada prinsipnya sulit dipahami bagi peserta didik sekolah dasar karena peserta didik masih kesulitan dalam menghafal dan bahan ajar yang digunakaan berupa buku paket membeli dari penerbit. Dalam hal ini terlihat

---

[7] Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal of Elementary Education*, 3.2 (2019), 178–85 <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.

[8] "Hasil wawancara dengan guru kelas IIIB (Bapak Ivan Candra Darmaputra, S.Pd) Rabu, 6 November 2024."

bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran yang lainnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada buku ajar peserta didik, didalamnya sudah tersedia pembahasan mengenai materi keberagaman budaya. Pembahasan dalam buku paket tidak lengkap dan minimnya sisipan gambar yang menarik sehingga peserta didik merasa bosan apabila hanya menonton pada buku ajar paket dan soal-soal yang kurang bervariasi.

Berdasarkan paparan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam belajar.

Peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu.[9] Media peta dapat memberikan informasi tentang keadaan bumi, daratan, sungai, gunung, sebagai bentuk daratan, perairan arah dan jarak dari suatu tempat ke tempat yang lain sebagai data budaya dan kemasyarakatan misalnya pola suatu bahasa atau adat istiadat.

Media yang dikembangkan dari media pembelajaran peta bergambar yang memiliki beberapa perkembangan dari media peta

[9] Hany Trimukti Iswari, Sumardi Sumardi, dan Rosarina Giyartini, "Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.2 (2021), 265–75 <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>.

yang sudah ada. Peta yang digunakan sebagai media pembelajaran keragaman budaya Indonesia adalah peta tematik, yaitu peta yang menampilkan informasi atau data, baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif, terkait dengan suatu tema, tujuan, atau konsep tertentu.

Peta keragaman budaya Indonesia adalah peta tematik yang telah disesuaikan dan dikembangkan agar dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari materi tentang keragaman budaya Indonesia. Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Dimana peserta didik masih memerlukan benda-benda kongkret yang dapat dilihatnya untuk menyelesaikan tugas-tugas logika, karena mereka belum mampu berpikir secara abstrak.[10]

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keberagama budaya perlu menggunakan media yang mampu menyajikan visualisasi gambar untuk memeperjelas pemahaman peserta didik dan latihan soal yang sesuai dengan kebutuhan. Sehingga semua kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian dapat dicapai secara maksimal, antara lain ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata kelas, kategori baik pada presentase belajar siswa yang telah tuntas menurut nilai KKM sekolah dan

[10] F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904 (hal. 34).

umpan balik dari peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung maupun setelah pembelajaran dilaksanakan.

Pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia sebaiknya diajarkan dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat menunjang semangat dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Memudahkan siswa dalam memahami dan juga mengingat konsep dari suatu materi pembelajaran. Harapan penulis dengan mengembangkan media peta keberagaman budaya Indonesia ini akan berhasil, dan tentunya akan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai sebaran suatu budaya di dalam suatu wilayah. Sehingga dalam belajar guru tidak mendominasi, sebaliknya siswa lebih interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengembangkan suatu media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Kelas III SD Muhammadiyah Plus Semarang"** pada tahun ajaran 2025/2026 di SD Muhammadiyah Plus Semarang.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media peta keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang?
2. Bagaimana kelayakan dari media peta keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan pengembangan media peta keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang.
2. Menguji kelayakan dari media peta keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini yaitu mampu memberikan informasi mengenai kelayakan media peta keberagaman budaya Indonesia materi Pendidikan Pancasila kelas IIIB SD/MI.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

1) Sebagai referensi pendidik dalam mengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
2) Sebagai pendukung sumber belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

b) Bagi Peserta Didik

1) Menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, menggunakan media pembelajaran yang menarik.
2) Menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi.
3) Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini di harapkan mampu menghasilkan media peta keberagaman budaya indonesia. Spesifikasi produk media pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Media dibuat sesuai dengan kurikulum merdeka pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia kelas III MI/SD.
2. Media peta keberagaman budaya Indonesia dapat digunakan dalam jangka waktu panjang.

3. Media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan.
4. Media keberagaman budaya Indonesia menggunakan stiker pada papan catur berukuran 50x50 cm yang berisi gambar peta Indonesia.
5. Media ini menggunakan stik kayu sepanjang 15 cm yang di beri kartu bergambarkan budaya daerah Indonesia seperti tarian adat, rumah adat, pakian adat, dan alat musik daerah dan nantinya akan diaplikasikan pada peta keberagaman budaya Indonesia.
6. Pada masing-masing stik kayu memiliki warna yang sudah dikategorikan berdasarkan kepulauan yang ada di Indonesia.
7. Terdapat 2 jenis kartu yaitu kartu budaya dan kartu provinsi, kedua kartu ini nantinya akan digunakan untuk urutan bermain kelompok.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media keberagaman budaya Indonesia ini didasarkan pada asumsi-asumsi sebagai berikut:

1. Media keberagaman budaya Indonesia ini berisi materi keberagaman budaya Indonesia yang disajikan dengan menggunakan penggambaran peta untuk setiap wilayahnya.
2. Media keberagaman budaya Indonesia ini sebagai media pendamping guru dan peserta didik kelas IIIB MI/SD.

3. Media keberagaman budaya Indonesia akan dinilai oleh validator ahli materi dan media secara objektif untuk kemudian diujikan kepada peserta didik kelas IIIB.
4. Hasil akhir berupa media keberagaman budaya Indonesia yang berkualitas layak berdasarkan hasil validasi para ahli dan digunakan berdasarkan tanggapan peserta didik sebagai pengguna sehingga dapat di jadikan pendukung dalam proses pembelajaran.

BAB II
PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin" medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar" Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.[1]

Dari penjelasan tersebut media adalah bahan atau alat yang digunakan dengan maksud agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dengan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Karena kemudahan

[1] Mahnun Nunu, "Media Pembelajaran(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *Pemikiran Islam*, 37 (2020), 27–33 (hal. 27) <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>.

penggunaannya, media memainkan peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan efisien.[2]

Kustandi dan Sutjipto menyimpulkan "Media pembelajaran adalah alat yang menunjang proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna."[3]

Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Masruri mengatakan "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berperan sebagai penyalur informasi dalam proses pembelajaran, bahan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik, sehingga terciptalah proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik."[4]

Menurut Rodhatul Jennah "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan

---

[2] F Anwar dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (Bandung: TOHAR MEDIA, 2022), hal. 3

[3] Kustandi Cecep dan Sutjipto Bambang, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 9.

[4] S Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (2019: Deepublish, 2019).

pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu."[5]

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat pendukung dalam kegiatan belajar mengajar digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (Dalam Jurnal Rohani), setiap media memiliki karakteristik tertentu yang dapat dilihat dari kemampuan, cara pembuatan, serta cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik berbagai media pembelajaran adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru dalam memilih media yang tepat. Selain itu, pemahaman ini memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai jenis media secara bervariasi.

Sebaliknya, jika guru tidak memahami karakteristik media dengan baik, mereka akan menghadapi kesulitan dan cenderung membuat keputusan yang spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis, serta pengelompokan media

[5] Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (ANTASARI PRESS, 2009).

yang akan dipakai, dan memastikan bahwa media tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.[6]

Adapun karakteristik dalam pemilihan media pembelajaran menurut Rita Anggraini adalah sebagai berikut:[7]

1) Media memuat nilai dan moral.
2) Media mampu membawa sejumlah isi pesan harapan.
3) Media disusun sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi
4) Media menggunakan pembelajaran yang nyata.
5) Media mampu menarik minat dan perhatian peserta didik.
6) Media mampu membuat peserta didik berfikir kritis.
7) Terjangkau oleh kemampuan belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang efektif bergantung pada pemahaman guru terhadap karakteristik media, seperti kemampuan, pembuatan, dan penggunaannya. Guru yang memahami hal ini dapat memilih media yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

---

[6] Rohani Rohani, "Media pembelajaran," 2020.

[7] R Angraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai," *J. Moral Civ. Educ*, November, 2017 <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Kustandi dan Sutjipto jenis-jenis media pembelajaran yaitu:[8]

1.) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak merupakan dasar dari pengembangan materi pembelavjaran. Ciri-ciri dari media cetak yaitu dibaca secara linear, memiliki tampilan komunikasi satu arah, teks dan visual ditampilkan statis, berorientasi pada peserta didik, informasi dapat diatur ulang.

2.) Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual menyajikan informasi atau pesandalam bentuk audio dan visual. Ciri-ciri dari media teknologi audio visual yaitu besifat linear, penyajian visualisasi yang dinamis, realisasi dari sebuah gagasan abstrak, dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif, secara umum berorientasi kepada pendidik/guru.

3.) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer

Ciri dari media hasil teknologi komputer yaitu dapat digunakan secara acak maupun linear, digunakan berdasarkan keinginan perancang maupun peserta didik, disajikan dalam bentuk kata, simbol, dan grafik,

[8] Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013).

berorientasi kepada peserta didik dengan melibatkan interaksi tingkat tinggi.

4.) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan merupakan penggabungan beberapa media yang dikendalikan dalam komputer. Ciri dari media teknologi gabungan yaitu digunakan secara acak maupun linear, digunakan sesuai dengan keinginan peserta didik, penerapan prinsip ilmu konstruktivisme dan ilmu kognitif, melibatkan banyak interaksi peserta didik, dan pemaduan media dari berbagai sumber kata dan visual. Klasifakasi media pembelajaran menurut Azhar Arsyad adalah sebagai berikut:[9]

a) Benda nyata.
b) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, flip cart, diagram, bagan, grafik, foto.
c) Rekaman audio seperti: kaset atau piringan.
d) Gambar diam yang diproyeksikan, seperti: slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi) dan program Komputer.
e) Proyeksi gambar bergerak seperti: film, rekaman video.

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada., 2011).

f) Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Menurut Muhson ada empat pengelompokan jenis media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:[10]

a) Media audio: radio, rekaman, kaset, tape recorder, dan telepon.
b) Media visual dibagi menjadi dua kategori yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam biasanya meliputi: buku, gambar, majalah, surat kabar, dan bahan cetakan lainnya sedangkan media visual gerak contohnya film bisu atau hanya menampilkan saja, sehingga penyampaian pesan melalui gerakan yang mudah dipahami.
c) Media audio-visual merupakan media yang dapat diterima oleh indra pendengar dan penglihat. media audio-visual ini dibagi menjadi dua antara lain audio-visual diam dan audio-visual gerak. Audio-visual diam meliputi slide dan suara, wayang, dan buku dan

[10] Erda Ayu Septiasari dan Sumaryanti Sumaryanti, "Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar," *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 3.1 (2022), 55–64 <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>.

suara sedangkan audio-visual gerak meliputi video, televisi, dan CD.

d) Media serbaneka ini antara lain papan dan *display*, media tiga dimensi, dan komputer.

Berdasarkan pendapat paara ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media di kategorikan menjadi 4, bagian yaitu:

a) Media visual : buku, gambar, film
b) Media audio : radio, rekaman, kaset
c) Media audio visual : slide suara, vidio
d) Media serbaneka : papan, display, tiga dimensi, komputer.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Dasar pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam Al-Quran. Firman Allah Subhanahu wa Ta'ala. Dalam surah an-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ

(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan aż-Żikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (Q.S An-Naḥl [16]:44).[11]

[11] Kementrian Agama RI, "Al-Quran Dan Terjemahan (Edisi Penyempurnaan)" (Kementerian Agama RI, 2019).

Surah An-Nahl ayat 44 memberikan dasar penting bagi pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan. Ayat ini menunjukkan bahwa Allah menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad dengan tujuan agar beliau dapat menjelaskan isi wahyu secara jelas kepada umat manusia. Proses penyampaian ini tidak hanya bersifat lisan, tetapi juga memerlukan metode dan sarana yang mendukung pemahaman. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar selaras dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an, dan merupakan bagian dari upaya untuk menyampaikan ilmu secara efektif dan bermakna.

Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat menurut Arsyad antara lain:[12]

1) Media dapat memperjelas suatu pesan dan informasi sehingga mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2) Media dapat menarik perhatian serta motivasi belajar peserta didik sehingga terjadi interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya dan kemauan belajar mandiri sesuai dengan minatnya.
3) Media dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari hal yang terbatas oleh indera, ruang, dan waktu. Misalnya untuk melihat objek yang terlalu kecil dan besar, peristiwa

[12] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: Grafindo Persada, 2002).

langka dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau, suatu proses yang rumit, dan melihat peristiwa alam serta peristiwa yang membutuhkan waktu lama.

4) Media dapat menjadi pengalaman sama yang dirasakan oleh semua peserta didik mengenai peristiwa di lingkungan sekitar dan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, maupun lingkungan melalui kunjungan ke suatu tempat misalnya museum, kebun binatang serta karyawisata.

Menurut Muhson manfaat dan peran media pembelajaran di antaranya:[13]

1) Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model dan sebagainya.
2) Membangkitkan motivasi peserta didik, yang berdapak pada suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
3) Mendorong peserta didik untuk menggunakan semua indera mereka, dengan tujuan untuk mengimbangi kekurangan pada salah satu bagian tubuh (seperti mata atau telinga) melalui manfaat penggunaan beberapa indera.
4) Mendekatkan dunia teori/konsep dengan kenyataan yang sulit diperoleh, yaitu dengan menggunakan media

[13] Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," hal. 6.

pembelajaran. Misalnya untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, anak tidak memungkinkan memperoleh pengalaman secara langsung. Maka di buatlah globe sebagai model dari bola bumi.

5) Memanfaatkan media pembelajaran untuk menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan realitas nyata, yang seringkali sulit dipahami.
6) Memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dengan lingkungan sekitar mereka, seperti melalui kerja lapangan, eksperimen, dan rekaman.
7) Media pembelajaran memberikan informasi pembelajaran yang dapat diulang atau disimpan sesuai kebutuhan.

Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pedagogis memiliki potensi untuk merangsang minat dan aspirasi baru, memotivasi peserta didik dan mendorong pembelajaran, dan bahkan memberikan pengaruh psikologis pada mereka. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, media dalam lingkungan belajar biasanya memprioritaskan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Namun, Kemp dan Dayton telah terbukti bahwa media memiliki manfaat yang lebih spesifik dalam konteks pembelajaran. Hal ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:[14]

[14] Rohani Str Isran Rasyid Karo-Karo S, "'Manfaat Media dalam Pembelajaran,'" *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII.1 (2018), 91–96.

1) Materi pembelajaran dapat disampaikan secara konsisten.
2) Menyeragamkan penyampaian materi pelajaran.
3) Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik.
4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
5) Lebih hemat waktu dan tenaga.
6) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
7) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
8) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
9) Media mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penggunaan media pembelajaran telah terbukti memberikan manfaat yang signifikan dalam hal peningkatan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran memfasilitasi konsep-konsep abstrak, memungkinkan pembelajaran mengenai materi yang dibatasi oleh indera, keterbatasan ruang, atau batasan waktu, dan menumbuhkan interaksi langsung dengan lingkungan. Selain itu, media memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mempercepat proses pemahaman, dan memberikan kesempatan untuk belajar berdasarkan pengalaman. Singkatnya, media meningkatkan keefektifan pembelajaran, menghemat waktu, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel.

2. Peta Keberagaman Budaya

a. Pengertian Peta

Menurut Poerwadarminta, peta merupakan gambaran atau lukisan yang menyatakan bagaimana letak tanah, laut, kali, gunung, atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu.[15]

Peta sebagai sarana informasi tentang suatu wilayah memiliki fungsi dalam menampilkan berbagai macam fenomena. Hal ini sejalan dengan pendapat Miswar Peta adalah representasi dari permukaan bumi yang telah dirancang untuk merekam atau menggambarkan lokasi data secara sistematis. Data ini dapat berupa data fisik atau budaya dan telah ditentukan sebelumnya.[16]

Sementara itu, menurut Sanaki, (Dalam Trisna Widiarnni) "media peta dapat memberikan informasi tentang keadaan permukaan bumi daratan, sungai, gunung, sebagai bentuk daratan perairan, arah dan jarak dari suatu tempat ke tempat yang lain sebagai data budaya dan

[15] W J S Poerwadarminta, "Kamus Besar Bahasa Indonesia, balai Pustaka" (Jakarta, 2011).

[16] Dedy Miswar, "Kartografi Tematik," *Bandar Lampung: Aura*, 2012.

kemasyarakatan misalnya pola suatu bahasa atau adat istiadat dan data ekonomi."[17]

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media peta adalah sebuah alat peraga yang digunakan pendidik sebagai bantuan dalam kegiatan pembelajaran yang berisi penjelasan seni, budaya, dan tradisi yang ada di suatu daerah agar mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Dedy Miswar peta dibedakan menjadi 3 yaitu peta umum, peta tematik dan peta navigasi. Peta umum atau peta yang sering dijumpai oleh peserta didik yaitu peta yang menggambarkan rupa bumi secara umum, bentang alam, dengan menggunakan skala tertentu.eta tematik, yaitu peta yang memuat tema-tema khusus untuk kepentingan ilmu pengetahuan, perencanaan, pariwisata, peta kemampuan lahan, peta kesesuaian lahan, peta daerah rawan longsor, peta budaya dan sebagainya. Peta jenis ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya Indonesia. Selanjutnya peta navigasi, peta ini dibuat secara khusus dengan tujuan membantu para navigasi laut.[18]

---

[17] Trisna Widiyarni, "'Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV,'" 2021.

[18] Dedy Miswar, "Kartografi Tematik," *Bandar Lampung: Aura*, 2012, hal. 12

Dengan demikian, penting sekali menggunakan media peta dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan wilayah geografis yaitu materi keragaman budaya Indonesia. Karena selain dapat meningkatkan pemahaman terhadap peta, peserta didik juga dapat meningkatkan beberapa keterampilan seperti keterampilan membaca, menafsirkan peta dan juga gambar.

b. Pengertian Keberagaman Budaya Indonesia

Budaya dapat didefinisikan sebagai suatu cara hidup yang berkembang, yang dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya dapat didefinisikan sebagai hasil karya, rasa, dan semangat kolektif dari suatu masyarakat tertentu.

Budaya merupakan fondasi kemajuan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, selama budaya tersebut dihayati dan dipraktikkan oleh masyarakat tersebut. Lanskap budaya Indonesia ditandai dengan tingkat keragaman yang tinggi. Selain itu, budaya Indonesia tidak hanya beragam dalam hal bahasa, tetapi juga mencakup beragam tradisi seni. Terbukti bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai elemen budaya yang khas, termasuk lagu-lagu daerah, alat musik, arsitektur tradisional, pakaian, dan artefak lainnya.

Keberagaman budaya dapat didefinisikan sebagai keseluruhan struktur sosial dan agama di mana pengetahuan, kepercayaan, seni, dan adat istiadat yang ada di suatu masyarakat diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak budaya yang beragam. Manfaat dari keberagaman budaya ini dapat dilihat dari proses akulturasi budaya, dimana ciri khas dari masing-masing budaya tidak dihilangkan, namun justru ditambahkan, sehingga memperkaya keragaman budaya Indonesia.

Keberagaman budaya budaya Indonesia telah menjadi ciri khas identitas bangsa. Masyarakat Indonesia terkenal dengan kemampuannya untuk hidup berdampingan secara harmonis dalam sebuah negara yang terdiri dari berbagai macam tradisi budaya. Situasi seperti ini memberikan banyak keuntungan, antara lain:

1) Meningkatkan sentimen nasionalisme.
2) Konsep identitas nasional.
3) Instrumen pemersatu bangsa.
4) Ini juga merupakan daya tarik wisata.
5) Diusulkan bahwa inisiatif ini akan menghasilkan peningkatan pendapatan nasional.
6) Penting juga untuk menumbuhkan sikap toleransi.
7) Sumber pengetahuan.
8) Penciptaan peluang bisnis baru.

9) Inspirasi bagi mereka yang terlibat dalam kegiatan kreatif.[19]

Allah berfirman dalam Al-Quran surah Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلنَّاسُ إِنَّا خَلَقۡنَٰكُم مِّن ذَكَرٖ وَأُنثَىٰ وَجَعَلۡنَٰكُمۡ شُعُوبٗا وَقَبَآئِلَ لِتَعَارَفُوٓاْۚ إِنَّ أَكۡرَمَكُمۡ عِندَ ٱللَّهِ أَتۡقَىٰكُمۡۚ إِنَّ ٱللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٞ

Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal. (Q.S Al Hujurat [49]:13).[20]

Dalam surat Al-Hujurat ayat 13 disebutkan bahwa manusia dari keturunan yang sama yang menyebar ke seluruh penjuru bumi salah satunya Indonesi dengan beragam bagsa, suku, dan warna kulit agar saling mengenal, menghargai, dan menghormati antar keberagaman suku dan budayanya.

[19] Made Antara dan Made Vairagya Yogantari, "Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif," *Senada*, 1 (2018), 292–301.

[20] RI, Kementrian Agama, "Al-Quran Dan Terjemahan (Edisi Penyempurnaan)" (Kementerian Agama RI, 2019).

Budaya adalah cara hidup yang berkembang dan diwariskan antar generasi, mencakup karya, rasa, dan semangat kolektif suatu masyarakat. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang tinggi, mencakup bahasa, seni, tradisi, dan elemen budaya khas dari setiap daerah. Keberagaman budaya ini memperkaya budaya Indonesia melalui akulturasi, yang menambah nilai tanpa menghilangkan ciri khas. Keberagaman budaya Indonesia memperkuat identitas bangsa dan memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan nasionalisme, menciptakan identitas nasional, memersatukan bangsa, menarik wisatawan, serta menciptakan peluang bisnis dan kegiatan kreatif.

c. Manfaat Peta Keberagaman Budaya Indonesia

Menurut Nina Sundari, penggunaan media pembelajaran peta memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah dapat menciptakan suasana belajar yang memotivasi dan meningkatkan semangat peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Selain itu, media peta juga memungkinkan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi.[21]

[21] Nina Sundari, "Pemanfaatan Media Peta dalam Upaya Meningkatkan Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 01.10 (2008), 1–4.

Menurut Hany Trimukti, dkk, berpendapat bahwa penggunaan peta sebagai media pembelajaran keragaman budaya Indonesia menghasilkan beberapa manfaat, diantaranya yaitu:[22]

1. Meningkatkan pemikiran kreatif peserta didik.
2. Meningkatkan pemahaman keragaman budaya Indonesia pada peserta didik.
3. Meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap sikap toleransi antar perbedaan.
4. Meningkatkan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran keragaman budaya Indonesia.
5. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada keragaman budaya Indonesia.
6. Menjadi media yang menarik bagi proses pembelajaran keragaman budaya Indonesia.

Menurut Rasiman, dkk manfaat peta keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran adalah sebagai berikut:[23]

---

[22] Hany Trimukti Iswari et al., "Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.2 (2021), 265–75 (hal. 273) <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>.

[23] Iman Rasiman dkk., "Pemanfaatan Media Peta dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Al-Muniroh 1 Ujung Pangkah," *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1.1 (2020), 1–9 <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.2>.

1. Dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi,
2. Memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar.
3. Guru juga lebih mudah menjelaskan materi jika menggunakan media pembelajaran.
4. peserta didik lebih mdah menangkap pesan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih tercapai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaannya media peta keberagaman budaya memiliki manfaat dapat meningkatan semangat belajar serta motivasi peserta didik, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif serta memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

d. Cara Pembuatan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia

Adapun tahap yang dilakukan peneliti dalam membuat peta keberagaman budaya Indonesia adalah sebagai berikut:

1) Rancangan Garis Besar Isi Media

Garis besar isi media dirancang secara tematik berdasarkan wilayah geografis (Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali-Nusa Tenggara, Maluku, dan

Papua), yang bertujuan memudahkan peserta didik dalam mengenali dan mengelompokkan keberagaman budaya dari berbagai daerah. Penyajian materi disesuaikan dengan hasil analisis Kurikulum Merdeka yaitu pada Capaian Pembelajaran serta Tujuan Pembelajaran.

2) Penyusunan *Layou*t Media

Media papan peta keberagaman budaya Indonesia terdiri dari papan peta, stik budaya, kartu budaya, kartu Provinsi, dan buku panduan.

a) Papan peta

Papan peta Indonesia dibuat dengan memodifikasi papan catur berukuran besar yaitu 50x50 cm, di atas papan tersebut ditempelkan gambar peta Indonesia, yang menampilkan wilayah-wilayah provinsi secara visual. Fungsi papan ini adalah sebagai media utama tempat peserta didik meletakkan simbol budaya pada wilayah yang sesuai.

b) Kartu Budaya dan Kartu Provinsi

Kartu budaya berisi keberagaman budaya, diantaranya tarian adat, pakaian adat, rumah adat, dan alat musik daerah. Sementara itu, kartu Provinsi berisi nama-nama 38 Provinsi di Indonesia.

c) Stik Budaya

Stik budaya merupakan alat bantu pembelajaran berupa stik kayu (sumpit) yang ditempeli gambar keberagaman budaya berukuran kecil. Gambar tersebut berisi unsur-unsur rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik daerah dari 38 Provinsi yang ada di Indonesia. Stik budaya ini digunakan oleh peserta didik dengan cara ditancapkan ke papan peta sesuai asal budaya tersebut.

d) Buku Panduan

Buku panduan berisi petunjuk penggunaan media secara lengkap dengan isi sebagai berikut:

- Capaian pembelajaran dan tujuan.
- Ringkasan mater
- Aturan permainan.
- Panduan bagi guru dalam memfasilitasi aktivitas pembelajaran.

e. Cara Penggunaan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia adalah:

1) Persiapan sebelum menggunakan media peta. Pada tahap ini perlu adanya persiapan yang harus dilakukan agar dapat menunjang penggunaan media yaitu dengan

mempelajari petunjuk tata cara menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia.

2) Kegiatan selama menggunakan media peta. Tahap ini perlu memastikan ruangan belajar kondusif: cukup pencahayaan, tenang, dan nyaman agar peserta didik fokus. Berikut aturan permainan media peta:
   a) Setiap kelompok terdiri dari 3–4 orang.
   b) Terdapat dua jenis kartu yaitu kartu budaya berisi keberagaman budaya, diantaranya tarian adat, pakaian adat, rumah adat, dan alat musik daerah. Kartu ini digunakan untuk menentukan urutan bermain kelompok. Sementara itu, kartu Provinsi berisi nama-nama 38 Provinsi di Indonesia. Setiap anggota kelompok mengambil satu kartu provinsi. Setelah itu, masing-masing anggota mencari stik budaya sesuai dengan provinsi yang mereka peroleh.
   c) Pada masing-masing stik budaya memiliki warna yang berbeda disetiap ujungnya sesuai dengan warna pulau masing masing. Kategori warna pulau stik kayu yakni: Sumatera (biru tua), Jawa (merah), Bali (pink), NTT (coklat), NTB (kuning), Kalimantan (*orange*), Sulawesi (hitam), Maluku (ungu), Papua (hijau).
   d) Stik kayu tersebut ditancapkan ke peta Indonesia sesuai lokasi provinsi.

e) Ulangi langkah ini sampai semua kelompok mendapat giliran bermain.

3) Kegiatan tindak lanjut. Tahap ini digunakan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai setelah menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia.[24]

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan cara penggunaan media peta keberagaman budaya Indonesia dilakukan melalui tiga tahap utama. Pertama, persiapan dengan mempelajari petunjuk penggunaan media agar pelaksanaan berjalan lancar. Kedua, kegiatan selama penggunaan media yang meliputi pengaturan kondisi ruang belajar yang kondusif serta pelaksanaan permainan kelompok dengan menggunakan kartu budaya dan kartu provinsi. Setiap anggota kelompok mencari stik budaya sesuai provinsi yang diperoleh dan menancapkannya pada peta sesuai lokasi. Ketiga, tahap tindak lanjut yang bertujuan mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran setelah penggunaan media peta tersebut. Dengan langkah-langkah ini, media peta dapat membantu peserta didik memahami

[24] Hany Trimukti Iswari et al., "Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.2 (2021), 265–75 (hal. 275) <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>.

keberagaman budaya di Indonesia secara interaktif dan menyenangkan.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia

Adapun kelebihan dan kekurangan media peta keberagaman budaya Indonesia sebagai berikut:

1) Kelebihan
   a) Dalam proses penyampaian materi akan mudah dengan menggunakan media peta keanekaragam budaya Indoensia (PEKAN).
   b) Memperjelas penyampaian materi.
   c) Bahan dan alat mudah didapatkan.
   d) Dapat digunakan dalam waktu jangka panjang.
   e) Fleksibel dapat dibawa kemana-mana.
2) Kekurangan
   a) Biaya cukup tinggi, terutama untuk pembuatan peta dan bahan pelengkap lain.
   b) Diperlukan tenaga ahli atau guru dengan panduan penelitian agar media dibuat secara akurat, menghindari kesalahan konten.

c) Hanya cocok untuk satu muatan pelajaran, sehingga kurang fleksibel digunakan lintas mata pelajaran tanpa adaptasi ulang.[25]

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Kewarganegaraan sebenarnya diterapkan dan berkembang di seluruh dunia, meskipun dengan berbagai istilah atau sebutan yang berbeda. Pendidikan Kewarganegaraan kini mengusung paradigma baru dalam perbaikan kurikulum, yaitu yang berbasis Pancasila.

Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi, PPKN merupakan mata pelajaran yang fokus pada pembentukan individu yang beragam dari segi agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa, dengan tujuan untuk mencetak warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.[26]

Berdasarkan Kursidi dalam (Aan Widiyanto) Hakikat PPKn adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan antara warga negara Indonesia

---

[25] Widiyarni, "Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV," 24–25.

[26] Adinda Bilqis Azizah dkk., "Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2.1 (2020), 129–38.

dengan negara dan negara lainnya. Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian dari ilmu yang memiliki dasar filosofis berupa ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Secara ontologis, PPKn berkaitan dengan nilai, moral, dan karakter.

Berdasarkan sudut pandang epistemologis, PPKn dipelajari secara akademis dengan pendekatan yang mencakup olah hati, karsa, rasa, dan pikir, yang bersifat inklusif, integratif, dan holistik. Secara aksiologis, PPKn berfungsi sebagai alat pendidikan nilai, moral, dan karakter, serta sebagai sarana untuk membangun rasa kebangsaan dan kesadaran berbangsa dan bernegara.[27]

Sejalan dengan menurut Barr, dkk (Dalam Aan Widiyono) Secara epistemologis, PKn sebagai suatu bidang keilmuan merupakan pengembangan dari salah satu dari lima tradisi social studies yakni citizenship transmission.[28]

Sedangkan Menurut Kurniawan PPKn merupakan pendidikan yang mengingatkan pentingnya nilai, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara, agar segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa serta tidak menyimpang jauh sehingga diterapkan sejak dini

[27] Aan Widiyono, "Analisis Kajian Metodik Didaktik Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Tunas Nusantara*, 4.2 (2022), 524–37 <https://doi.org/10.34001/jtn.v4i2.4585>.

[28] Aan Widiyono, "Analisis Kajian Metodik Didaktik Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Tunas Nusantara*, 4.2 (2022), 524–37 <https://doi.org/10.34001/jtn.v4i2.4585>.

pada semua jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai di perguruan tinggi.[29]

Dengan demikian, PPKn di tingkat sekolah dasar dapat menjadi program pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila, yang mengembangkan serta mendukung nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa. Program ini diharapkan mampu membentuk jati diri, seperti perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang mencakup berbagai aspek, seperti agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa, menekankan pada pendidikan kewarganegaraan yang membekali individu untuk memahami dan melaksanakan hak serta kewajibannya, guna menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berkualitas, dan berjiwa Pancasila serta berlandaskan pada UUD 1945.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan PPKn bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan tentang hubungan antar warga negara, serta membentuk karakter berdasarkan nilai Pancasila. PPKn mengajarkan nilai, moral, dan tanggung jawab sosial dengan pendekatan yang holistik, agar siswa dapat menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berjiwa Pancasila. Pendidikan ini juga

[29] Indra Kurmiawan, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar* (SIdoarjo: UMSIDA Press, 2018), hal. 14.

membantu mengembangkan rasa kebangsaan dan kesadaran bernegara, serta mendukung pendidikan demokrasi yang mengutamakan kecerdasan, tanggung jawab, dan partisipasi aktif.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) bukan hanya sekadar ilmu, tetapi juga memiliki tujuan, yaitu:[30]

1) Membantu peserta didik untuk berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menyikapi isu-isu kewarganegaraan.
2) Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, bertanggung jawab, dan bertindak cerdas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3) Membantu peserta didik berkembang secara aktif dan positif dalam membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia, serta menjaga hubungan baik dengan bangsa lain.
4) Mendorong peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan bangsa lain, baik secara langsung maupun melalui teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Sapriya (Dalam Ina Magdalena) tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah dengan partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan

[30] Ribka Meilan Siasari, "PKn Sebagai Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Untuk Anak Sekolah Dasar," 2018.

politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Partisipasi warga negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta. Partisipasi yang efektif dan bertanggung jawab itu pun ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan disposisi atau watak-watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya sistem politik yang sehat serta perbaikan masyarakat.[31]

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk membantu peserta didik berpikir kritis, rasional, dan kreatif tentang isu kewarganegaraan, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, dan cerdas dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

PPKn juga berfokus pada pembentukan karakter berdasarkan nilai-nilai Indonesia dan menjaga hubungan dengan bangsa lain. Selain itu, PPKn mendorong interaksi global melalui teknologi. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan warga negara yang taat pada nilai demokrasi

[31] Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2.3 (2020), 418–30.

dan terlibat secara efektif dalam proses politik demi tercapainya masyarakat dan sistem politik yang sehat.

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian Pustaka yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV" penelitian oleh Meuthia Damayanti Kusuma Devi, UNY pada tahun 2019, penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Hasil yang diperoleh dari ketiga uji coba adalah media dapat dikatakan layak dan memiliki kualitas tinggi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung KBM di kelas IV sekolah dasar.[32]

   Persamaan dengan penelitian ini adalah menghasilkan produk media peta keberagaman budaya. Sedangkan perbedaannya terdapat pada model pengembangan yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti dilaksanakan pada kelas IIIB.

[32] Meuthia Damayanti Kusuma Devi, "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas Iv the Instructional Media Development of Cultural Map Miniature for the Fourth Grade Thematic Learning," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.4 (2019), 401–11.

2. Penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fitri Hidayati pada tahun 2019 dengan judul" Pengembangan Media Peta Kebudayaan Pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV" Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan siswa (ujicoba produk dan ujicoba pemakaian) diperoleh bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV sekolah dasar.[33]

   Persamaan dengan penelitian ini adalah menghasilkan produk media peta keberagaman budaya. Penelitian ini sama-sama terfokus pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan penelitian Sugiyono dengan model ADDIE, sedangkan peneliti ini menggunakan penelitian Sugiyono model Borg and Gall.
3. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asma Desi Ratasari pada tahun 2015 dengan judul "pengembangan media peta budaya indonesia pada mata pelajaran ips bagi siswa kelas SD Rejosari gunungkidul" Hasil penelitian pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari menggunakan 9 langkah yang diadaptasi dari Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari

[33] Nurul Fitri Hidayati, "Pengembangan Media Peta Kebudayaan Pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV," *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019, 296–307.

ahli materi memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4,5) dan penilaian dari ahli media memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4). Hasil penilaian pada uji coba lapangan awal memperoleh kategori layak (rata-rata 0,93), hasil uji coba lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,92), dan hasil uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,99).[34]

Persamaan dengan penelitian ini adalah menghasilkan produk media peta keberagaman budaya. Sedangkan perbedaannya terdapat pada model pengembangan yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti dilaksanakan pada kelas IIIB. Pada penelitian sebelumnya materi keberagaman budaya terdapat pada mata pelajaran IPS, sedangkan materi keberagaman budaya yang akan diteliti oleh peneliti terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

[34] Asma Desi Ratna Sari, "pengembangan media peta budaya indonesia pada masa pelajaran ips bagi siswa kelas SD Rejosari gunungkidul," *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2015, 1.

C. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media peta keberagamn budaya Indonesia guna membantu memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi keberagaman budaya secara mandiri. Pengembangan media peta keberagaman memiliki keunggulan yaitu dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan lebih disukai oleh peserta didik.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono Penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[1]

Pada penelitian penggembangan ini peneliti akan menggunakan model ADDIE guna menghasilkan produk media peta keberagaman budaya Indonesia yang akan di lakukan sesuai langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE. Peneliti mengembangkan media peta keberagaman budaya Indonesia di kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang.

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan media pembelajran yang populer dan praktis. Model ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach*.[2]

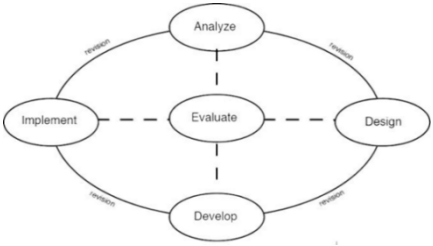
---

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2018, hal. 297.

[2] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*, *Fatawa Publishing* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

B. Desain Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, maka prosedur yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini akan mengikuti lima tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Dalam bentuk bagan prosedur pengambangan yang menjadi landasan dalam penelitian ini sebagai berikut:[3]



Gambar 3. 1 Pengembangan Model ADDIE Menurut Branch (Sumber: Branch, 2009)

Berdasarkan bagan desain pengembangan model ADDIE tersebut dapat di jabarkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

   Langkah awal dalam pengembangan dengan menggunakan model ADDIE adalah tahap analisis. Pada tahap ini, mengidentifikasi penyebab kesenjangan masalah dan potensi solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah.[4] Peneliti melakukan

[3] R M Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, Lecture Notes in Mathematics; 720 (Springer US, 2009).

[4] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*, *Fatawa Publishing* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020). hal. 45

analisis kebutuhan dengan kegiatan wawancara kepada guru kelas serta melakukan pengamatan kepada beberapa peserta didik. Adapun komponen yang dianalisis dalam penelitian ini sebagai berikut:

a) Analisis kurikulum yang dilakukan di SD Muhammadiyah Plus Semarang di kelas IIIB.
b) Menganalisis media pembelajaran apa yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dimana guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia. Tujuan pembuatan media keberagaman budaya Indonesia untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, dan inovatif.
c) Menganalisis karakter peserta didik SD Muhammadiyah Plus Semarang kelas IIIB yang akan dijadikan subjek dalam penelitian pengembangan ini. Mendapatkan hasil dimana kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia.

2. *Design* (Desain)

Tahap selanjutnya yaitu *design* (perancangan). Tahap perancangan merupakan tahap dimana ide-ide pengembangan produk terangkum dalam suatu rumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci kedalam deskripsi umum.[5]

Bentuk rumusan perancangan pengembangan media yang dilakukan yaitu menentukan bentuk dan media, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan, dan menentukan cara penggunaan media yang akan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan berdasarkan masalah yang ada. Adapun produk pengembangan yang di hasilkan adalah media peta keberagaman budaya Indonesia.

a) Membuat modul ajar.
b) Membuat rancangan garis besar isi media atau deskripsi umum media pembelajaran.
c) Desain materi dengan mengimplementasikan contoh ilustrasi gambar 2 dimensi.

3. *Development* (Pengembangan)

Desain pengembangan (*Development*) dalam proses pembuatan media pembelajaran merupakan langkah penting untuk mengubah desain awal menjadi produk yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Tahap ini meliputi dua proses utama, yaitu produksi media pembelajaran dan pengembangan berdasarkan saran

[5] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*, *Fatawa Publishing* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020). hal. 49.

dari tim pakar. Tujuan dari proses validasi produk adalah untuk memastikan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap pengembangan media pembelajaran juga perlu mengembangakan instrumen yang dapat digunakan untuk memeriksa kualitas media pembelajaran yang akan di kembangkan.[6]

Tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media peta keberagaman budaya Indonesia sebagai berikut:

1. Produk awal
   a) Penyusunan materi dalam bentuk peta keberagaman budaya Indonesia ini akan membahas topik mengenai keberagaman di Indonesia untuk materi kelas IIIB.
   b) Tahap selanjutnya adalah pembuat produk media keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan aplikasi canva untuk mendesain papan peta, kartu kebudayaan, kartu provinsi, dan buku panduan.
   c) Tahap ketiga adalah tahap mencetak media.

2. Validasi ahli materi dan media

   Validasi media dilakukan setelah melakukan pembuatan produk awal selesai dan siap untuk mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Produk awal akan di nilai oleh ahli menggunakan angket validasi ahli sehingga peneliti

[6] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*, *Fatawa Publishing* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020). hal. 51

mengetahui kekurangan serta mendapat saran dan melakukan perbaikan produk.

Adapun klasifikasi masing-masing subjek validator adalah sebagai berikut:

a) Ahli media : dosen yang memiliki keahlian dalam bidang desain dan media pembelajaran, dosen yang memiliki perhatian pada masalah-masalah produk pengembangan media pembelajaran.
b) Ahli materi: dosen yang memiliki latar belakang pendidikan ilmu sosial, dosen yang memiliki keahlian dalam bidang ilmu pengetahuan sosial.

3. Revisi produk

Produk yang melalui tahap validasi kemudian akan di revisi sesuai dengan penilaian kritik dan saran dari tim ahli yakni 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media atas saran dan masukan ahli materi dan media.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi (*Implementation*) merupakan tahap penerapan media yang telah dikembangkan peneliti dan sudah melalui tahap uji validasi kelayakan oleh validator dan layak digunakan sesuai saran.[7] Mengimplementasikan media yang telah didesain dan yang sudah

[7] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*, *Fatawa Publishing* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020). hal. 59.

melalui tahap revisi produk sesuai saran dari tim ahli validator, lalu media di gunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan mengetahui respon dan umpan balik dari peserta didik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap untuk melihat apakah media yang di kembangkan sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Pada tahap ini juga bertujua menganalisis respon pengguna terhadap media pembelajaran yang telah di gunakan.[8] Evaluasi ini menggunakan angket peserta didik guna mengukur dan menilai keberhasilan pengembangan produk media peta keberagaman budaya Indonesia.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, subjek uji coba terdiri dari validator ahli materi, ahli media, serta peserta didik kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Plus Semarang. SD Muhammadiyah Plus Semarang dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah terakreditasi A, menunjukkan standar mutu yang tinggi. Sekolah ini memiliki 16 ruang kelas, 1

[8] Batubara., hal. 60.

laboratorium, dan 1 perpustakaan. Selain itu, sekolah ini memiliki kegiatan seperti Market Day menunjukkan semangat peserta didik dalam aktivitas sosial-budaya, selaras dengan tema keberagaman budaya sehingga mendukung penerapan pembelajaran menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia. Dengan periode penelitian yakni pra-riset tanggal 6 November 2024 dan proses pengambilan data yang dilaksanakan dari tanggal 10-16 Juni 2025, meliputi tahap awal penyusunan proposal hingga tahap akhir penyusunan laporan hasil penelitian.

E. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut penjabaran data yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif di dapatkan dari masukan kritik, saran para ahli validator pengembangan media serta observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik serta guru kelas.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari angket hasil validasi ahli validator dan peserta didik untuk menilai kelayakan dari media peta Keberagaman Budaya Indonesia yang dikembangkan dari penelitian ini.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi tidak terstruktur merujuk pada observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti. Menurut Sugiyono bahwa observasi tidak terstruktur merujuk pada observasi yang tidak direncanakan atau disiapkan secara sistematis berkaitan dengan benda yang akan di observasi.[9]

Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran aktivitas peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran peta keberagaman budaya Indonesia. Berikut pedoman observasi yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 3. 1 Pedoman Observasi

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Peserta didik tampak antusias dalam mengikuti kegiatan.			
2.	Peserta didik mampu mengikuti petunjuk penggunaan media.			
3.	Peserta didik terlibat aktif dalam permainan kartu budaya.			
4.	Peserta didik menunjukkan kerjasama saat			

[9] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2016, hal. 146.

	bekerja dalam kelompok.			
5.	Peserta didik mampu menghubungkan budaya dengan wilayah yang tepat.			
6.	Peserta didik mengemukakan pertanyaan/pendapat terkait materi.			

2. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan yang dilakukan oleh *interviewer* dan *interview* dengan tujuan tertentu, dengan pedoman, dan bisa bertatap muka maupun melalui alat komunikasi tertentu.[10] Wawancara dilakukan melalui tanya jawab lisan dengan arah tujuan yang telah ditentukan.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan peserta didik dan wali kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang, Bapak Ivan Candra Darmaputra, S.Pd. Tujuan wawancara dalam penelitian ini untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan dan minat peserta didik saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil wawancara dijadikan sebagai data studi pendahuluan. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi kisi Wawancara Guru

[10] Fandi Rosi Sarwo Edi, *teori wawancara Psikodignostik* (Penerbit LeutikaPrio, 2016).

Topik Wawancara
Penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia.
Hambatan peserta didik pada materi keberagaman budaya Indonesia
Perlunya variasi media pembelajaran

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Wawancara Peserta didik

Topik Wawancara
Hambatan peserta didik pada materi keberagaman budaya Indonesia.
Metode pembelajaran yang digunakan guru
Tanggapan mengenai media pembelajaran yang digunakan

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik penggumpulan data yang efektif yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.[11] Penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup adalah bentuk pertanyaan atau pernyataan yang telah disediakan pilihan jawaban. Angket dalam penelitian ini meliputi lembar penilaian yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi peta keberagaman budaya

[11] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2016, hal. 142.

Indonesia yang dikembangkan, serta lembar tanggapan peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan media peta keberagaman budaya Indonesia.

Pada penelitian pengembangan ini dalam memvalidasi media peta keberagaman budaya Indonesia menggunakan skala likert dan skala pengukuran Guttman. Skala likert digunakan peneliti untuk pengukuran angket ahli media dan ahli materi. Sedangkan skala Guttman digunakan peneliti untuk mengukur angket peserta didik. Skala likert adalah skala yang sering digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok kejadian sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Adapun pedoman kisi-kisi angket pada penelitian ini sebagaiu berikut.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomer Butir
1.	Peyajian umum	Kepraktisan penggunaan media	1	1
		Kelengkapan media	3	2,3,4
2.	Tampilan media	Kemenarikan bentuk dan desain media	4	5, 6, 7, dan 8
3.	Penggunaan Media	Isi media pembelajaran sesuai dengan media ajar (kesesuaian dengan	1	9

		materi kurikulum merdeka)		

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomer Butir
1.	Kelengkapan Materi	Materi sesuai dengan CP, dan Tujuan Pembelajaran	2	1, 2
2.	Keakuratan Materi	Materi yang di bahas sesuai dengan kurikulim merdeka	1	3
		Kesesuaian media dengan indikator materi	2	4, 5
3.	Bahasa	Kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah di mengerti	1	6
4.	Keterlaksanaan	Kemudahan penggunan media	1	7

Berdasarkan tabel di atas, maka selanjutnya akan di kembangkan butir-butir pertanyaan dalam bentuk angket. Skala

Guttman adalah salah satu jenis skala yang digunakan dalam penelitian sosial untuk mengukur persepsi, sikap, atau prefrensi seseorang terhadap suatu topik atau konsep tertentu. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket skala Guttman ini adalah "iya" dan "tidak". Respon diminta untuk memilih salah satu pertanyaan yang paling mendekati pandangan mereka. Skala Guttman digunakan peneliti dalam angket respon peserta didik.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Peserta didik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomer Butir
1.	Tampilan	Kemenarikan gambar yang terdapat pada media dan kartu budaya	2	1,2
		Kesesuaian antara objek dalam media dengan materi	1	3
2.	Penyajiyan materi	Kemudahan untuk memahami isi materi	1	4
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah di pahami	1	5
4.	Manfaat	Ketertarikan menggunakan media pembelajaran peta keberagaman budaya Indonesia	1	6
		Informasi yang di sajikan meningkatkan pengetahuan	1	7
		Media dapat mengembangkan kemampuan berfikir	1	8
		Dapat memberikan motivasi	1	9

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data sebagai pelengkap dari peggunaan teknik wawancara dalam penelitian yang berupa gambar, misalnya dalam bentuk foto.[12] Dokumentasi yang dihasilkan berupa foto saat kegiatan wawancara dan uji coba peta keberagaman budaya Indonesia secara terbatas.

G. Teknik Analisis Data

1) Analisis Data Hasil Validasi Media Pembelajaran

Analisis data hasil validasi merupakan langkah untuk menentukan tingkat validasi yang dilakukan oleh tim ahli terhadap media yang dikembangkan. Analisis dilakukan setelah penilaian angket atau kuesioner yang di berikan kepada tim ahli berupa kuesioner dengan skala likert 1 sampai 4. Berikut kriteria skor nilai yang digunakan dalam proses validasi menggunakan skala likert:[13]

Tabel 3. 7 Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju/sangat baik
3	Setuju/baik

[12] Siti Fadjarajani dkk., "Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner" (ideas publishing, 2020).

[13] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2016, hal. 92.

2	Tidak setuju/cukup baik
1	Sangat tidak setuju/kurang baik

Skor yang sudah di peroleh dari lembar validasi media dan materi, kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:[14]

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah skor validasi

n = Jumlah skor maksimum

Kriteria dari hasil perhitungan atau tingkat kelayakan dari suatu pengembangan media menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Tabel Kriteria Penilaian Validitas Media

No	Presentase	Tingkat Validitas
1.	80% < V ≤ 100%	Sangat layak
2.	60% < V ≤ 80%	Layak
3.	40% < V ≤ 60%	Cukup layak

[14] Rahmatun Nafidah dan Bambang Suratman, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.1 (2020), 39–50 <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p39-50>.

4.	$20\% < V \leq 40\%$	Kurang layak
5.	$0\% < V \leq 20\%$	Sangat kurang layak

2) Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik merupakan informasi yang dikumpulkan tentang tanggapan peserta didik terhadap suatu materi, aktivitas, atau situasi tertentu. Data ini dapat berupa ekspresi jawaban verbal, tulisan, Tindakan, atau ekspresi emosional yang menggambarkan bagaimana peserta didik merespon pengalaman belajar.

Data respon peserta didik di peroleh dari aangket berupa menggunakan skala Guttman. Skala pengukuran ini akan memperoleh jawaban yang tegas, yaitu dengan pemilihan jawaban "Ya" dan "Tidak".[15]

Tabel 3. 9 Skala Guttman

Skor	Kategori
1	Ya
0	Tidak

[15] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2016, hal. 149.

Analisis respon peserta didik menggunakan presentase. Untuk menganalisis angketr respon peserta didik menggunakan rumus

$$NPr = \frac{TS - e}{TS - Max} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = Nilai

$TS - e$ = Total yang diperoleh peserta didik

$TS - Max$ = Total skor maksimal.

Tabel 3. 10 Kriteria Tanggapan Peserta Didik

No	Tingkat kecapaian	Keterangan
1.	76-100 %	Sangat baik
2.	51-75%	Cukup baik
3.	26-50%	Kurang baik
4.	< 25%	Sangat tidak baik

BAB IV
DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Analisis Produk Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini, produk yang di kembangkan adalah media peta keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Analisis (*Analysis*)

   Pada tahap analisis merupakan tahap awal pada pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini terdapat beberapa analisis lainnya seperti analisis karakteristik, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum sebagai berikut:

   a) Analisis Karakteristik

      Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk memahami perilaku dan gaya belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi terhadap wali kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang. Bapak Ivan Candra Darmaputra, S.Pd mengatakan bahwa :

      > "Pada materi keberagaman budaya Indonesia peserta didik sangat tertarik dengan pembelajaran namun terkadang sering mengalami kesulitaan dimana peserta didik kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, karena belum pernah melihat langsung budaya dari daerah lain. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang

> melibatkan aktivitas seperti diskusi atau permainan edukatif membuat peserta didik pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif".[1]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, menunjukan bahwa minat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan pancasila materi keberagaman budaya Indonesia sudah baik. Peserta didik menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran, namun mereka cenderung lebih responsif dan antusias ketika diberikan stimulus atau rangsangan tertentu. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan media yang nyata.

Selanjutnya Kim Aysela Kurnia sebagai peserta didik kelas IIIB mengatakan bahwa:

> "Selama peroses pembelajar berlangsung guru menggunakan bupena dalam menjelaskan materi. materi keberagaman budaya tidak terlalu sulit, saya suka saat pembelajaran menggunakan media bergambar seperti peta indonesia karena menarik dan tidak membosankan".[2]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, menunjukan bahwa guru hanya menggunakan buku paket dalam

[1] Hasil wawancara dengan guru kelas IIIB (Bapak Ivan Candra Darmaputra, S.Pd) Rabu, 6 November 2024.

[2] Hasil wawancara dengan peserta didik kelas IIIB (Kim Aysela Kurnia) Kamis, 11 November 2024.

menjelaskan materi. Berikut buku yang digunakan saat proses pembelajaran.



Gambar 4. 1 Buku Paket Peserta Didik

b) Analisis Kurikulum

Analisis terhadap kurikulum dilakukan guna memastikan bahwa produk yang dikembangkan selaras dengan kurikulum yang diterapkan di madrasah atau sekolah. SD Muhammadiyah Plus Semarang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, yang menjadikan capaian pembelajaran sebagai acuan utama dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Berikut capaian dan tujuan pembelajarannya.

Tabel 4. 1 Analisis Kurikulum

Capaian Pembelajaran Fase B
Elemen Bhinneka Tunggal Ika Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
Tujuan Pembelajaran
1. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat music daerah. 2. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengelompokan keberagaman budaya di Indonesia meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat music daerah.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti merancang untuk mengetahui komponen apa yang digunakan dalam pembuatan media pengembangan. Pada tahap perancangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a) Rancangan Garis Besar Isi Media

Garis besar isi media dirancang secara tematik berdasarkan wilayah geografis (Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali-Nusa Tenggara, Maluku, dan Papua), yang bertujuan memudahkan peserta didik dalam mengenali dan membandingkan keberagaman budaya dari berbagai daerah. penyajian materi disesuaikan dengan hasil analisis Kurikulum Merdeka yaitu pada Capaian Pembelajaran serta Tujuan pembelajaran.

b) Penyusunan Layout Media

Media papan peta keberagaman budaya Indonesia terdiri dari papan peta, stik budaya, dan buku panduan.

1) Papan peta

Papan peta Indonesia dibuat dengan memodifikasi papan catur berukuran besar yaitu 50x50 cm, di atas papan tersebut ditempelkan gambar peta Indonesia, yang menampilkan wilayah-wilayah provinsi secara visual. Fungsi papan ini adalah sebagai media utama tempat peserta didik meletakkan simbol budaya pada wilayah yang sesuai.

2) Stik Budaya

Stik budaya merupakan alat bantu pembelajaran berupa stik kayu (sumpit) yang ditempeli kartu budaya berukuran kecil. Kartu budaya berisi gambar dan nama

unsur budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik daerah. Stik budaya ini digunakan oleh peserta didik untuk ditancapkan ke papan peta sesuai dengan asal budaya tersebut.

3) Buku Panduan

Buku panduan berisi petunjuk penggunaan media secara lengkap dengan isi sebagai berikut:

- Capaian pembelajaran dan tujuan
- Ringkasan materi
- Aturan permainan atau kegiatan interaktif
- Panduan bagi guru dalam memfasilitasi aktivitas Pembelajaran

c) Penyusunan Instrumen Evaluasi Media

Instrumen penilaian media peta keberagaman budaya Indonesia berupa angket validasi dan angket tanggapan peserta didik.

Angket validasi di tunjukan kepada ahli materi dan ahli media. Angket validasi digunakan untuk menilai kualitas kelayakan media peta keberagaman budaya Indonesia yang di kembangkan. Angket validator ahli materi terdiri dari 4 aspek yaitu aspek kelengkapan materi, aspek keakuratan materi, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Pada angket validator ahli media terdiri dari 3 aspek yaitu aspek penyajian umum, aspek tampilan media, dan aspek penggunaan media.

Angket tanggapan peserta didik yaitu penilaian untuk keefektifan media. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dalam menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia. Angket peserta didik meliputi 4 aspek yaitu aspek tampilan media, aspek bahasa, aspek manfaat dan aspek penyajian materi.

3. Pengembangan (*Development*)

a) Penyusunan Media Peta

Pada tahap pengembangan merupakan proses dimana media yang sudah di rancang sebelumnya menjadi produk nyata media peta keberagaman budaya Indonesia. Peta dikembangkan dengan menggunakan canva sebagai pembuatan buku panduan, kartu budaya, kartu provinsi, dan gambar peta Indonesia.

b) Validasi Media Peta

Media peta ini nantinya akan di validasi oleh ahli materi dan ahli media yaitu dosen yang berkompeten dalam bidang tersebut. Validator ahli media pada pengembangan ini adalah Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I. dan Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I. sebagai validator ahli materi.

Kelayakan produk dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media, menggunakan instrumen penilaian yang telah dirancang sebelumnya, yaitu berupa lembar validasi. Lembar validasi tersebut berisi sejumlah kriteria yang telah ditetapkan untuk menilai kualitas produk. Melalui instrumen ini, diperoleh data

kuantitatif serta masukan kualitatif berupa kritik dan saran dari para ahli. Umpan balik tersebut menjadi acuan dalam melakukan revisi dan pengembangan produk, agar hasil akhir lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini adalah klasifikasi data validasi media peta keberagaman budaya Indonesia.

1) Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I. pada tanggal 2 Juni 2025. Ahli media mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada 3 aspek. 3 aspek diantaranya, aspek penyajian, aspek tampilan, aspek penggunaan media. Berikut paparan dari hasil ahli media pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Angket Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Validator			
		1	2	3	4
A.	**Aspek Penyajian Umum**				
1.	Penyajian media pembelajaran sistematis, sederhana, dan jelas			√	
2.	Kartu gambar yang di sajikan dalam media peta keberagaman budaya Indonesia membuat materi menjadi lebih mudah di mengerti.				√
3.	Tata letak penulisan dalam media mudah di pahami.			√	
4.	Teks dan tulisan yang di sajikan pada kartu keberagaman budaya Indonesia dapat terbaca dengan baik.				√
B.	**Aspek Tampilan Media**				
5.	Tampilan desain yang digunakan dalam media peta keberagaman budaya Indonesia menarik.			√	
6.	Pemberian warna dalam media peta keberagaman budaya Indonesia menarik.				√
7.	Bentuk yang digunakan dalam media peta Keberagaman budaya Indonesia menarik.			√	
8.	Ukuran gambar yang terdapat pada kartu dan papan media peta Keberagaman Budaya Indonesia dapat di lihat secara jelas oleh peserta didik.			√	
C.	**Penggunaan Media**				
9.	Media peta keberagaman budaya Indonesia mudah untuk digunakan.				√

Dari total 9 indikator penilaian, seluruh item memperoleh skor tertinggi, yaitu kategori "Sangat Setuju" (skor 4). Hal ini menunjukkan bahwa media dinilai sangat baik dalam hal penyusunan materi, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan.

Pada aspek penyajian, media dianggap sistematis, sederhana, dan mudah dipahami baik dari segi isi maupun tata letak teks dan gambar. Aspek tampilan visual menunjukkan bahwa desain media menarik, warna yang digunakan sesuai dan mampu menarik perhatian peserta didik, serta ukuran gambar cukup jelas untuk dilihat. Sementara pada aspek penggunaan, media dinyatakan mudah digunakan oleh guru maupun siswa, sehingga cocok untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran interaktif.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran peta keberagaman budaya Indonesia telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik dari segi isi, desain, dan fungsionalitas penggunaannya.

2) Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I. pada tanggal 3 Juni 2025. Ahli materi mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang di kembangkan pada 4 aspek. 4 aspek diantaranya, aspek kelengkapan materi, aspek keakuratan materi, aspek bahasa, dan aspek keberlangsungan. Berikut paparan dari hasil ahli materi pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Angket Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I., seluruh indikator dalam angket memperoleh nilai maksimal (4) pada skala Likert, yang

No.	Indikator Penilaian	Validator			
		1	2	3	4
A.	**Aspek Kelengkapan Materi**				
1.	Media peta beberagaman budaya Indonesia sesuai dengan CP dan ATP.			√	
2.	Media Peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran.			√	
B.	**Aspek Keakuratan Materi**				
3.	Media peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan materi yang di sampaikan.				√
4.	Media peta keberagaman budaya Indonesia yang di sajikan mendukung materi yang di sampaikan.				√
5.	Media peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan pokok bahasan materi yaitu keberagaman budaya Indonesia.				√
C.	**Aspek Bahasa**				
6.	Bahasa yang digunakan pada media peta keberagaman budaya Indonesia sederhana dan mudah di mengerti.			√	
D.	**Aspek Keterlaksanaan**				
7.	Media peta keberagaman budaya Indonesia secara keseluruhan layak digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila			√	

berarti "Sangat Setuju". Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media sangat lengkap, sesuai dengan kurikulum (CP & ATP), dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Isi materi dinilai akurat dan relevan dengan pokok bahasan

Pendidikan Pancasila untuk kelas III, khususnya mengenai keberagaman budaya Indonesia. Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik SD. Media secara keseluruhan dipandang layak dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

c) Revisi Media Peta

Tahap yang dilakukan setelah media peta keberagaman budaya Indonesia di validasi yaitu melakukan revisi terhadap produk berdasarkan kritik dan saran dari para ahli. Adapun saran perbaikan untuk produk peta keberagaman budaya Indonesia sebagai berikut:

1) Saran perbaikan ahli media
   a) Penomoran pada papan peta tidak usah di cantumkan.
   b) Tujuan dan capaian pembelajaran belum dicantumkan dalam buku panduan.
   c) Pengelompokan materi disusun berdasarkan pulau, dan perlu dikaji kembali agar sesuai dengan tujuan pembelajran.
   d) Ukuran gambar pada stik kebudayaan dinilai terlalu kecil, sehingga perlu diperbesar.
   e) Warna latar pada buku panduan terlalu gelap, sehingga mengganggu keterbacaan teks.

f) Kalimat dalam aturan permainan masih kurang efektif dan perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan saran dan perbaikan tersebut, maka beberapa bagian peta perlu di revisi sebagai berikut:

a) Nomer pada gambar papan peta Indonesia



Gambar 4. 2 Peta Sebelum Revisi



Gambar 4. 3 Peta Sesudah Revisi

b) Tujuan dan capaian pembelajaran pada buku panduan



Gambar 4. 4 Capaian, Tujuan Sebelum Revisi



Gambar 4. 5 Capaian, Tujuan Pembelajaran Sesudah Revisi

c) Pengelompokan materi disusun berdasarkan pulau, dan perlu dikaji kembali agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 4. 6 Materi Sebelum Revisi



Gambar 4. 7 Materi Sesudah Revisi

d) Ukuran gambar pada stik kebudayaan dinilai terlalu kecil, sehingga perlu diperbesar.



Gambar 4. 8 Stik Budaya Sebelum Revisi



Gambar 4. 9 Stik Budaya Sesudah Revisi

e) Warna latar pada buku panduan terlalu gelap, sehingga mengganggu keterbacaan teks.



Gambar 4. 10 Warna Tampilan Sebelum Revisi



Gambar 4. 11 Warna Tampilan Sesudah Revisi

f) Kalimat dalam aturan permainan masih kurang efektif dan perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 4. 12 Intruksi Kartu Permaian Sebelum Revisi



Gambar 4. 13 Kartu Permainan Sesudah Revisi

2) Saran perbaikan ahli materi

a. Buku panduan sebaiknya disesuaikan dan menggunakan warna-warna yang lebih menarik agar lebih nyaman dilihat oleh peserta didik.



Gambar 4. 14 Warna Sampul Sebelum Revisi



Gambar 4. 15 Warna Sampul Sesudah Revisi

b. Materi pada buku panduan sebaiknya dibedakan berdasarkan pulau atau provinsi, serta dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik.



Gambar 4. 16 Materi Sebelum Revisi



Gambar 4. 17 Materi Sesudah Revisi

c. Pada stik budaya, sebaiknya diberikan tanda seperti warna yang berbeda untuk setiap pulau agar peserta didik terdorong untuk berpikir kritis.



Gambar 4. 18 Stik Budaya Sebelum Revisi



Gambar 4. 19 Stik Budaya Setelah Revisi

d. Stiker pada papan peta sebaiknya dirapikan agar media terlihat lebih rapi dan mudah dipahami.



Gambar 4. 20 Peta Sebelum Revisi



Gambar 4. 21 Peta Sesudah Revisi

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap dimana media pembelajaran diujicobakan kepada subjek penelitian untuk menilai tingkat kelayakan media tersebut. Uji kelayakan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media peta keberagaman budaya Indonesia layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi ini, media diujicobakan kepada peserta didik kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang yang berjumlah 28 peserta didik. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk memperoleh data atau tanggapan peserta didik terhadap kelayakan penggunaan media peta keberagaman budaya Indonesia dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan hasil angket salah satu peserta didik dan hasil uji coba skala besar yang ditunjukkan melalui tabel berikut:

Tabel 4. 4 Angket Respon Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian	
		Ya	Tidak
A.	**Aspek Tampilan**		
1.	Apakah tampilan peta Keberagaman budaya Indonesia menarik?	√	
2.	Apakah gambar yang terdapat pada kartu budaya sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia?	√	
3.	Apakah tampilan media peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan materi?	√	
B.	**Aspek Penyajiyan Materi**		
4.	Media peta keberagaman budaya Indonesia memudahkan saya dalam memahami materi keberagaman di Indonesia dengan mudah.	√	
C.	**Aspek Bahasa**		
5.	Bahasa yang digunakan pada buku panduan keberagaman budaya Indonesia mudah dipahami.	√	
D.	**Aspek Manfaat**		
6.	Media peta keberagaman budaya Indonesia membuat saya lebih mudah dalam memahami materi keberagaman di Indonesia.		√
7.	Media peta keberagaman budaya Indonesia membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.	√	
8.	Media peta keberagaman budaya Indonesia dapat memberikan saya	√	

	motivasi dalam mempelajari materi keberagaman di Indonesia.		
9.	Media peta keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan kemampuan berfikir saya dalam mempelajari materi keberagaman di Indonesia.	√	

Tabel 4. 5 Hasil Uji Lapangan

No.	Nama	Indikator Penilaian		Jumlah Skor
		Ya	Tidak	
1.	Adhyastha Sakha Kurniawa	8	1	8
2.	Aleeya Rakhshand Khadijah	9	0	9
3.	Ananda Fahmi Oktafianto	9	0	9
4.	Annisa Aulia Ramadhani	9	0	9
5.	Arshakanuha Wildana Alfarizy	9	0	9
6.	Aurelia Keysha Fahruz Prihantara	9	0	9
7.	Az Zahra Putri Adistya	9	0	9
8.	Azalia Asha Putri	9	0	9
9.	Zukhruf Zalfa Santoso	9	0	9
10.	Danial Argyan Asyam	8	1	8
11.	Daryl Gibran Abimayu S.	9	0	9
12.	Dewantara Zuvayr Tawakal	9	0	9
13.	Ibrahim Syarif Akhsan Kamil	9	0	9
14.	Kim Aysela Kurnia	9	0	9

15.	Lintang Arya Yudhistira Apriyanto	9	0	9
16.	M. Gibran Al Khalifi S.	9	0	9
17.	Maritza Nusaibah Az Zahra	9	0	9
18.	Muhammad Adzka Alfarezqi	9	0	9
19.	Muhammad Fachry Syahdan	9	0	9
20.	Muhammad Nizam Alfarisi A.	9	0	9
21.	Muhammad Reyno Rahmawan	9	0	9
22.	Muhammad Suktan Aulia Aqoji	9	0	9
23.	Qayla Adzkia Uwlynnuha	9	0	9
24.	Qinara Naufalyn Aisyah	9	0	9
25.	Rakha Ghaisan	9	0	9
26.	Wifyh Arung Rilino	9	0	9
27.	Willy Alvaro Sukandi	7	2	7
28.	Erlanga Bagas Waskito	8	1	8
Total skor yang diperoleh				**247**

Berdasarkan hasil angket, mayoritas peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran Peta Keberagaman Budaya Indonesia memiliki tampilan yang menarik, penyajian materi yang memudahkan pemahaman, serta menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas. Dalam aspek manfaat, siswa merasa bahwa media ini meningkatkan motivasi dan ketertarikan dalam belajar

Pendidikan Pancasila, serta membantu mereka berpikir lebih kritis dan aktif. Meskipun satu indikator menyatakan "tidak", hal ini tidak mengurangi penilaian keseluruhan yang menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi di lapangan mendapatkan skor jawaban peserta didik indikator ”Ya” mendapatkan skor 247 point dan pada skor ”Tidak” mendapatkan hasil 5 point.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap Terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari pada tahap ini adalah untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan dan telah diujicoba untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media peta keberagaman budaya Indonesia di kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Evaluasi Media

Aspek	Indikator	Temuan	Keterangan
Kekurangan Media	Biaya produksi tinggi	Membutuhkan biaya besar untuk peta, stik budaya, dan bahan pelengkap lainnya	Perlu efisiensi biaya

	Butuh tenaga ahli/guru dalam penerapan	Media harus digunakan dengan panduan agar tidak salah pengertian	Ketergantungan pada guru
	Tidak fleksibel untuk mata pelajaran	Media hanya cocok untuk muatan PPKn, khususnya tema keberagaman budaya	Terbatas ruang lingkup
Kelayakan Media	Rata-rata respon peserta didik	98% (kategori sangat layak)	Sangat tinggi
	Media menarik dan menyenangkan bagi siswa	Peserta didik menyatakan media menarik, tidak membosankan seperti buku paket biasa	Meningkatkan motivasi
	Kemudahan memahami materi	Visualisasi budaya melalui gambar, stik, dan peta membantu pemahaman	Efektif dalam penyampaian

	Interaktif dan mendorong partisipasi aktif	Media digunakan dalam bentuk permainan kelompok, meningkatkan keterlibatan siswa	Meningkatkan keterlibatan

Pada tahap evaluasi, ditemukan beberapa kekurangan media peta keberagaman budaya Indonesia, seperti biaya produksi yang cukup tinggi, kebutuhan akan panduan guru dalam penggunaannya, serta keterbatasan penerapan hanya pada satu mata pelajaran. Meskipun demikian, media ini dinilai sangat layak oleh peserta didik, dengan skor rata-rata tanggapan mencapai 98%. Media dinilai menarik karena memudahkan pemahaman materi, dan mendorong partisipasi aktif melalui aktivitas interaktif. Dengan demikian, meskipun terdapat kekurangan, media ini efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil akhir dari uji coba yang telah dilakukan di lapangan. Hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk menilai apakah media peta keberagaman budaya Indonesia layak digunakan atau tidak. Uji coba dilakukan oleh beberapa ahli dan juga oleh peserta didik. Hasil dari mereka akan

menunjukkan seberapa baik kualitas produk yang telah dibuat. Berikut ini adalah hasil dari uji cobanya.

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

   Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I. pada Senin, 2 Juni 2025 dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada 3 aspek. 3 aspek diantaranya, aspek penyajian, aspek tampilan, aspek penggunaan media.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek yang di nilai	Skor Validasi
1.	Aspek penyajian umum	14
2.	Aspek tampilan media	13
3.	Aspek penggunaan media	4
Jumlah Skor		**31**
Maksimal skor		**36**

Hasil validasi ahli media sebagai berikut:

$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$

$P = \frac{31}{36} \times 100\%$

$P = 86, 1\%$

Berdasarkan validasi ahli media mendapatkan hasil mencapai 86,1%. Sehingga jika mengacu pada tabel kriteria validitas, media peta keberagaman budaya di kategorikan “sangat layak”

dengan kualifikasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I. pada Selasa, 3 Juni 2025. Ahli materi mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang di kembangkan pada 4 aspek. 4 aspek diantaranya, aspek kelengkapan materi, aspek keakuratan materi, aspek bahasa, dan aspek keberlangsungan.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Skor Validasi
1.	Aspek kelengkapan materi	6
2.	Aspek keakuratan materi	12
3.	Aspek bahasa	3
4.	Aspek keterlaksanaan	3
	Jumlah Skor	**24**
	Maksimal skor	**28**

Hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{28} \times 100\%$$

$$P = 85,7\%$$

Berdasarkan validasi ahli materi mendapatkan hasil mencapai 85,7%. Sehingga jika mengacu pada tabel kriteria validitas, media peta keberagaman budaya di kategorikan “sangat layak” dengan kualifikasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia.

3. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik di lakukan setelah mendapat validasi dari para ahli di antaranya, validasi ahli media dan validasi ahli materi. Media peta keberagaman budaya diujicobakan kepada seluruh peserta didik kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang pada tanggal 16 Juni 2025 dengan jumlah peserta didik 28 orang. Uji respon peserta didik menggunakan angket skala Guttman. Berikut perhitungan rata-rata respon peserta didik.

Tabel 4. 9 Hasil Rata-Rata Respon Peserta Didik

No.	Nama	Indikator Penilaian		Jumlah Skor	Skor
		Ya	Tidak		
1.	Adhyastha Sakha Kurniawa	8	1	8	88,8
2.	Aleeya Rakhshand Khadijah	9	0	9	100
3.	Ananda Fahmi Oktafianto	9	0	9	100
4.	Annisa Aulia Ramadhani	9	0	9	100
5.	Arshakanuha Wildana Alfarizy	9	0	9	100
6.	Aurelia Keysha Fahruz Prihantara	9	0	9	100
7.	Az Zahra Putri Adistya	9	0	9	100
8.	Azalia Asha Putri	9	0	9	100
9.	Zukhruf Zalfa Santoso	9	0	9	100
10.	Danial Argyan Asyam	8	1	8	88,8
11.	Daryl Gibran Abimayu S.	9	0	9	100
12.	Dewantara Zuvayr Tawakal	9	0	9	100
13.	Ibrahim Syarif Akhsan Kamil	9	0	9	100
14.	Kim Aysela Kurnia	9	0	9	100
15.	Lintang Arya Yudhistira Apriyanto	9	0	9	100
16.	M. Gibran Al Khalifi S.	9	0	9	100

17.	Maritza Nusaibah Az Zahra	9	0	9	100
18.	Muhammad Adzka Alfarezqi	9	0	9	100
19.	Muhammad Fachry Syahdan A.	9	0	9	100
20.	Muhammad Nizam Alfarisi A.	9	0	9	100
21.	Muhammad Reyno Rahmawan	9	0	9	100
22.	Muhammad Suktan Aulia Aqoji	9	0	9	100
23.	Qayla Adzkia Uwlynnuha	9	0	9	100
24.	Qinara Naufalyn Aisyah	9	0	9	100
25.	Rakha Ghaisan	9	0	9	100
26.	Wifyh Arung Rilino	9	0	9	100
27.	Willy Alvaro Sukandi	7	2	7	77,7
28.	Erlanga Bagas Waskito	8	1	8	88,8
Total skor yang diperoleh				**247**	**2.744,1**

$$NPr = \frac{TS - e}{TS - Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{2.744,1}{2.800} \times 100\%$$

$$NPr = 98\ \%$$

Berdasarkan tabel di atas hasil rata – rata respon peserta didik 98%. Sehingga, jika mengacu pada tabel kriteria validitas, media peta keberagaman budaya Indonesia di kategorikan “sangat baik”

dengan kualifikasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia.

C. Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan 5 langkah yaitu ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian terhadap kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, serta materi pembelajaran sebagai dasar untuk merancang isi dan tujuan dari media pembelajaran berupa peta keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara pra riset dengan guru kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang pada Rabu, 6 November 2024, diketahui bahwa meskipun peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap materi keberagaman budaya Indonesia, mereka kerap mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, karena belum pernah melihat langsung budaya dari daerah lain. Selain itu, metode pembelajaran yang minim interaksi seperti diskusi atau permainan edukatif menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa peta keberagaman budaya Indonesia untuk memberikan pengalaman belajar yang

lebih nyata. Hal ini juga didukung oleh teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka membutuhkan benda nyata atau visual untuk memahami konsep secara efektif. [3]

Pada tahap desain, peneliti merancang isi media mulai dari tampilan visual hingga isi materi, dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Format media dirancang agar menarik dan mudah dipahami. Instrumen yang digunakan dalam proses validasi, yaitu instrumen validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket tanggapan peserta didik. Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor sebesar 86,1% dan ahli materi memberikan skor sebesar 85,7%, keduanya berada pada kategori "sangat baik" dan dinyatakan layak untuk digunakan.

Media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap implementasi, media yang telah divalidasi Berdasarkan tabel kriteria validitas, media ini dinilai sangat baik secara diuji cobakan kepada peserta didik di lapangan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media mendapatkan respon positif dengan rata-rata nilai sebesar 98%,

[3] F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904 (hal. 34).

yang dikategorikan “sangat baik” berdasarkan tabel kriteria validitas. Dengan demikian, setelah melalui tahap validasi dan uji coba, media peta keberagaman budaya Indonesia dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar.

D. Prototipe Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa “media peta keberagaman budaya Indonesia”. Produk yang dihasilkan telah di nilai oleh validator materi dan media. Hasil akhir desain media peta keberagaman budaya setelah mendapatkan validasi dan revisi sesuai masukan para ahli adalah sebagai berikut.

1) Papan Peta Indonesia



Gambar 4. 22 Peta Indonesia

Pada papan peta indonesia terdapat gambar peta Indonesia dan keterangan wilayah provinsi di Indonesia.

2) Stik Budaya



Gambar 4. 23 Stik Budaya

Stik budaya berisi gambar kebudayaan masing-masing daerah dimana pada di setiap daerah di tandai dengan perbedaan yaitu warna stik yang berbeda.

3) Buku Panduan

Adapun isi yang terdapat pada buku panduan anatara lain

a) Cover depan buku panduan
b) Capaian dan tujuan pembelajaran
c) Aturan permaianan
d) Ringkasan materi
e) Peta Indonesia
f) Kebudayaan masing-masing pulau yang terdiri dari tarian adat, rumah adat, pakaian adat, dan alat musik daerah.



Gambar 4. 24 Desain Cover Depan Buku Panduan



Gambar 4. 25 Tujuan dan Capaian Pembelajaran



Gambar 4. 26 Kartu Aturan Main



Gambar 4. 27 Ringkasan Materi



Gambar 4. 28 Peta Indonesia



Gambar 4. 29 Kebudayaan Pulau Sumatera



Gambar 4. 30 Kebudayaan Pulau Jawa



Gambar 4. 31 Kebudayaan Pulau Kalimantan



Gambar 4. 32 Kebudayaan Pulau Bali



Gambar 4. 33 Kebudayaan Pulau NTB



Gambar 4. 34 Kebudayaan Pulau NTT



Gambar 4. 35 Kebudayaan Pulau Maluku



Gambar 4. 36 Kebudayaan Pulau Papua

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Peta Keberagaman Budaya Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa Peta Keberagaman Budaya Indonesia untuk materi Keberagaman Budaya Indonesia pada kelas IIIB SD Muhammadiyah Plus Semarang. Media ini dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain peta, kartu budaya, dan buku panduan. Peta Indonesia dimodifikasi dari papan catur berukuran 50x50 cm, sementara kartu budaya, kartu provinsi dan buku panduan dicetak di atas kertas ivory dan CTS. Stik budaya terbuat dari kayu sepanjang 15 cm dengan penyangga berbentuk bulat dan berlubang di bagian tengah untuk menancapkan stik tersebut agar bisa berdiri. Media ini dirancang agar dapat digunakan dalam jangka panjang.
2. Produk media peta Peta Keberagaman Budaya Indonesia menunjukan hasil validasi media peta keberagaman budaya pada ahli media memperoleh rata-rata 86,1% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli materi memperoleh rata-rata 85,7% dengan kategori sangat layak. menunjukkan bahwa media Peta Keberagaman Budaya Indonesia termasuk dalam kategori

"sangat layak". Uji coba kepada peserta didik juga menunjukkan respons positif dengan nilai rata-rata 98%. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi Keberagaman Budaya Indonesia di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Peta Keberagaman Budaya Indonesia yang telah dilaksanakan saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagi Guru

   Guru dianjukan untuk lebih meningkatkan dalam menggunakan media pembelajaran yang yang bervariasi, kreatif, serta inovatif sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik. Sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk memahmi materi yang bersifat abstark

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan suatu inovasi media dengan teknik lainnya yang lebih bervariasi serta inovatif dengan materi Pendidikan Pancasila yang berbeda.

C. Penutup

Alhamdulillahirabbil'alamin penulis ungkapkan sebagai rasa syukur atas kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena telah menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih

kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak hingga penulisan skripsi ini selesai. Penulis menyadari atas ketidaksempurnaan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, Nila Rahma, Arifin Maksum, dan Siti Rohmi Yuliati, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8.3 (2022), 935–42 <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>

Angraini, R, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai," *J. Moral Civ. Educ*, November, 2017 <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>

Antara, Made, dan Made Vairagya Yogantari, "Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif," *Senada*, 1 (2018), 292–301

Anwar, F, H Pajarianto, E Herlina, T D Raharjo, L Fajriyah, I A D Astuti, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (Bandung: TOHAR MEDIA, 2022)

Asma Desi Ratna Sari, "pengembangan media peta budaya indonesia pada masa pelajaran ips bagi siswa kelas SD Rejosari gunungkidul," *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2015, 1

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada., 2011)

Azizah, Adinda Bilqis, Anbar Nisrina Huwaida, Fadillah Asihaningtyas, dan Julya Fatharani, "Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2.1 (2020), 129–38

Batubara, H. H., *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*, *Fatawa Publishing* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020)

Branch, R M, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, Lecture Notes in Mathematics; 720 (Springer US, 2009)

Cecep, Kustandi, dan Sutjipto Bambang, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013)

Devi, Meuthia Damayanti Kusuma, "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas Iv the Instructional Media Development of Cultural Map Miniature for the Fourth Grade Thematic Learning," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.4 (2019), 401–11

Dian Apriliani, I Gusti Ayu, Husniati Husniati, dan Muhammad Sobri, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8.3 (2023), 1522–33 <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>

Edi, Fandi Rosi Sarwo, *teori wawancara Psikodignostik* (Penerbit LeutikaPrio, 2016)

Fadjarajani, Siti, Ely Satiyasih Rosali, Siti Patimah, Fahrina Yustiasari Liriwati, Nasrullah Nasrullah, Ana Sriekaningsih, dkk., "Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner" (ideas publishing, 2020)

"Hasil wawancara dengan guru kelas IIIB (Bapak Ivan Candra Darmaputra, S.Pd) Rabu, 6 November 2024"

"Hasil wawancara dengan peserta didik kelas IIIB (Kim Aysela Kurnia) Kamis, 11 November 2024."

Hidayati, Nurul Fitri, "Pengembangan Media Peta Kebudayaan Pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV," *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019, 296–307

Ibda, F., "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904

Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani Str, "'Manfaat Media dalam Pembelajaran,'" *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII.1 (2018), 91–96

Iswari, Hany Trimukti, Sumardi Sumardi, dan Rosarina Giyartini, "Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.2 (2021), 265–75 <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>

Jennah, Rodhatul, *Media Pembelajaran* (ANTASARI PRESS, 2009)

Machful Indra Kurmiawan, M.Pd, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar* (SIdoarjo: UMSIDA Press, 2018)

Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2.3 (2020), 418–30

Mashuri, S, *Media Pembelajaran Matematika* (2019: Deepublish, 2019)

Maysarah, Ariyani, Endang Juliana, Tiki Aqsha, dan Atri Widowati, "Penanaman sikap tanggung jawab melalui pendidikan Pancasila kurikulum merdeka di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.3 (2023), 27085–91

Miswar, Dedy, "Kartografi Tematik," *Bandar Lampung: Aura*, 2012

Nafidah, Rahmatun, dan Bambang Suratman, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.1 (2020), 39–50 <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p39-50>

Nunu, Mahnun, "Media Pembelajaran(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *Pemikiran Islam*, 37 (2020), 27–33 <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>

Nurhayati, Ida, Sholeh Hidayat, dan Luluk Asmawati, "Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic

Education in Senior High School)," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6.1 (2019), 65–75

Poerwadarminta, W J S, "Kamus Besar Bahasa Indonesia, balai Pustaka" (Jakarta, 2011)

Rahmi, Mar'atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal of Elementary Education*, 3.2 (2019), 178–85 <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>

Rasiman, Iman, Taseman, I Kartikasari, M W Laili, Muzdalifa, dan S Maryam, "Pemanfaatan Media Peta dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Al-Muniroh 1 Ujung Pangkah," *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1.1 (2020), 1–9 <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.2>

RI, Kementrian Agama, "Al-Quran Dan Terjemahan (Edisi Penyempurnaan)" (Kementerian Agama RI, 2019)

Rohani, Rohani, "Media pembelajaran," 2020

Septiasari, Erda Ayu, dan Sumaryanti Sumaryanti, "Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar," *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 3.1 (2022), 55–64 <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>

Siasari, Ribka Meilan, "PKn Sebagai Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Untuk Anak Sekolah Dasar," 2018

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2016

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2018

Sundari, Nina, "Pemanfaatan Media Peta dalam Upaya Meningkatkan Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 01.10 (2008), 1–4

Wahyuni, Tri, Darsinah Darsinah, dan Wafroturrahmah Wafroturrahmah, "Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum

Merdeka dimensi Kreatif," *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4.1 (2023), 79–86 <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i1.6652>

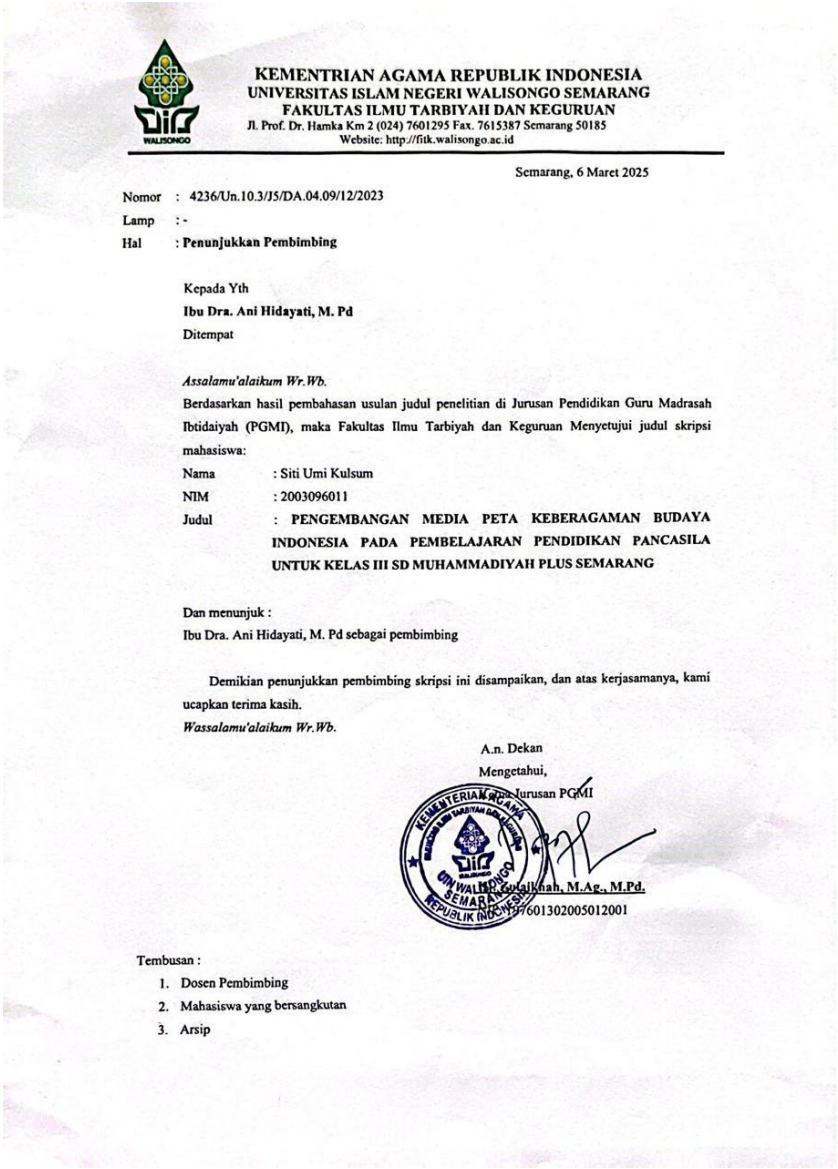
Widiyarni, Trisna, "'Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV,'" 2021

Widiyono, Aan, "Analisis Kajian Metodik Didaktik Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Tunas Nusantara*, 4.2 (2022), 524–37 <https://doi.org/10.34001/jtn.v4i2.4585>

Yuniarto, Bambang, Marwah Lama'atushabakh, Maryanto Maryanto, dan Amar Habibi, "Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka," *Jurnal sosial dan sains*, 2.11 (2022), 1170–78 <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i11.522>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosbing



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: http://fitk.walisongo.ac.id

Semarang, 6 Maret 2025

Nomor : 4236/Un.10.3/J5/DA.04.09/12/2023
Lamp : -
Hal : **Penunjukkan Pembimbing**

Kepada Yth
Ibu Dra. Ani Hidayati, M. Pd
Ditempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Siti Umi Kulsum
NIM : 2003096011
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG**

Dan menunjuk :
Ibu Dra. Ani Hidayati, M. Pd sebagai pembimbing

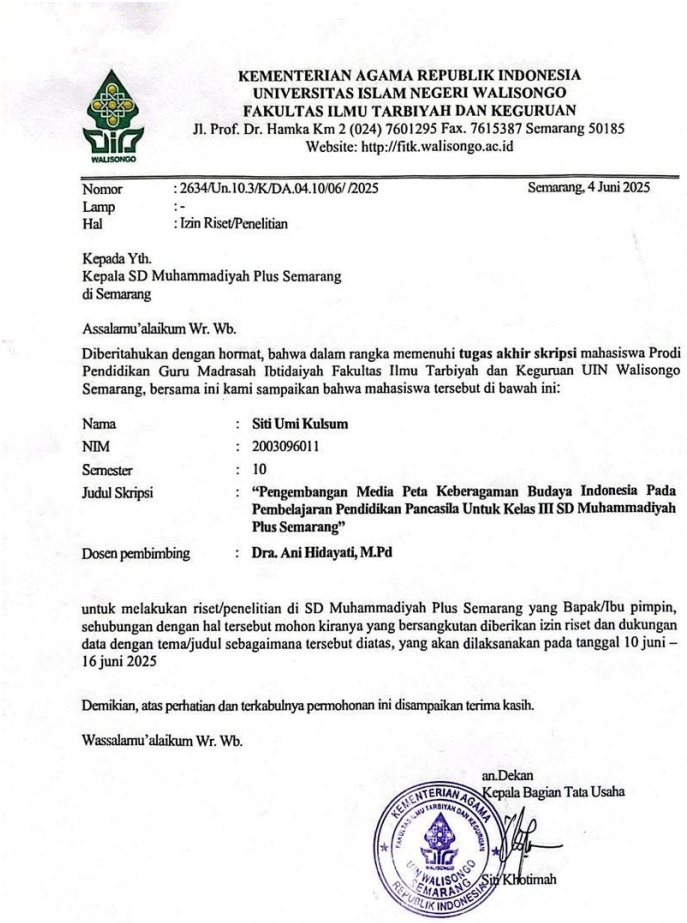
Demikian penunjukkan pembimbing skripsi ini disampaikan, dan atas kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

A.n. Dekan
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nur Lailiyah, M.Ag., M.Pd.
NIP. 197601302005012001

Tembusan :
1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: http://fitk.walisongo.ac.id

Nomor : 2634/Un.10.3/K/DA.04.10/06/ /2025 Semarang, 4 Juni 2025
Lamp : -
Hal : Izin Riset/Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SD Muhammadiyah Plus Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi **tugas akhir skripsi** mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	**Siti Umi Kulsum**
NIM	:	2003096011
Semester	:	10
Judul Skripsi	:	**"Pengembangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Kelas III SD Muhammadiyah Plus Semarang"**
Dosen pembimbing	:	**Dra. Ani Hidayati, M.Pd**

untuk melakukan riset/penelitian di SD Muhammadiyah Plus Semarang yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 10 juni – 16 juni 2025

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an.Dekan
Kepala Bagian Tata Usaha

Siti Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 3 Surat Keterangan Riset

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MIJEN KOTA SEMARANG
SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG
JL. RM. Hadisoebeno Sosrowardoyo, Mijen (024)76672730 Semarang ✉50218

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.2/050/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Haspri Nur Taryanti, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Muhammadiyah Plus Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Siti Umi Kulsum
NIM : 2003096011
Universitas : UIN Walisongo Semarang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar-benar telah melakukanr riset/penelitian di SD Muhammadiyah Plus Semarang pada tanggal 10-16 Juni 2025 dengan guru kelas Ivan Candra Darmaputra, S.Pd, dalam rangka tugas akhir skripsi yang berjudul Pengembangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Kelas III SD Muhammadiyah Plus Semarang.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Semarang, 19 Juni 2025

Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Plus Semarang

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH DASAR (SD) MUHAMMADIYAH PLUS
PCM MIJEN
SEMARANG

Wahyu Haspri Nur Taryanti,S.Pd
NBM. 1135161

Lampiran 4 Surat Izin Validator

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: http://fitk.walisongo.ac.id

Nomor : 2106/Un.10-3/J5/DA.05.02/5/2025 Semarang, 7 Mei 2025
Lampiran : Satu Bandel Lembar Validasi
Perihal : **Permohonan Validasi Media dan Materi**

Kepada Yang Terhormat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Dengan hormat,

Melalui surat ini, kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi validator media Peta Keberagaman Budaya Indonesia yang akan digunakan pada penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Kelas III SD Muhammadiyah Plus Semarang"** oleh mahasiswa:

Nama : Siti Umi Kulsum
NIM 2003096011
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan demikian ini, atas perhatian Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

Ketua Jurusan PGMI

Dr. Hj. Liani Purwanti S.Si., M.Pd.
NIP. 198107182009122002

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.
NIP. 19611205199303200001

Lampiran 5 Modul Ajar

A. Modul Ajar Siklus 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

IPAS SD KELAS 3 SIKLUS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: Siti Umi Kulsum**
Instansi	**: SD Muhammadiyah Plus Seamarang**
Tahun Penyusunan	**: 2025**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Pendidikan Pancasila**
Fase/Kelas	**: B/3B**
Bab	**: 4**
Tema	**: Bersatu di Lingkungan Sekitar**
Materi Pembelajaran	**: Keberagaman Budaya Indonesia**
Alokasi Waktu	**: 1 Kali pertemuan/ 3x30 menit**

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Capaian Pembelajaran Fase B

Elemen Bhinneka Tunggal Ika

Peserta didik mampu membedakandan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia.
- ❖ Berkebhinnekaan global.
- ❖ Mandiri
- ❖ Gotong royong.
- ❖ Kreatif
- ❖ Bernalar kritis.

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Buku bupena merdeka kelas 3 SD/MI kurikulum merdeka
- ❖ Buku panduan media pembelajaran
- ❖ Alat tulis
- ❖ Media peta keberagaman budaya Indonesia

E. MODEL/METODE/MEDIA/PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
- ❖ Metode : Demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab
- ❖ Media Pembelajaran : Peta Keberagaman Budaya Indonesia
- ❖ Pendekatan : *Saintific*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.
2. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengelompokkan keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia meliputi paiakian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik yang ada diseluruh provinsi yang berada di Indonesia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa Indonesia memiliki begitu banyak keberagaman budaya?
2. Apa manfaat dari keberagaman budaya bagi bangsa Indonesia?
3. Pernahkah kamu melihat Tari Saman dari Aceh? Menurutmu, mengapa penarinya harus kompak dan duduk berbaris saat menari?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaanya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
2. Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik. (communication)
3. Guru bertanya jawab dengan peserta didik terkait materi yang akan disampaikan hari ini. (apersepsi)
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Guru memberikan pertanyaan terbuka "kalian tau tidak, apa itu keberagaman budaya indonesia?" dan guru juga mempertanyakan "kira-kira ada tarian apa saja yang ada di Indonesia?" (menanya)
2. Guru menjelaskan sedikit mengenai keberagaman budaya Indonesia, termasuk

tarian adat sebagai salah satu bentuk budaya, serta menyebutkan jumlah provinsi yang ada di Indonesia. Peserta didik mendengarkan.

3. Peserta didik diminta menyimak penjelasan yang diberikan guru.
4. Peserta didik diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau pertanyaan terkait budaya dan tarian adat dari daerah yang mereka ketahui atau pernah lihat. (communication, Critical Thinking Skills)
5. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik.
6. Setiap kelompok diberi buku panduan yang sudah disediakan guru.
7. Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan main untuk mengaplikasikan media peta keberagaman budaya. (communication)
   - Setiap kelompok akan mendapatkan nama provinsi secara acak.
   - Mereka harus mencari lokasi provinsi tersebut di peta.
   - Setelah itu, mereka mencari tahu nama tarian adat yang berasal dari provinsi tersebut (panduan sudah tersedia).
8. Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dipahami peserta didik.
9. Guru memantau keaktifan peserta didik pada saat setiap kelompok maju kedepan untuk melakukan permainan media peta keberagaman budaya Indonesia. Peserta didik menunjukkan lokasi provinsi yang mereka dapatkan di peta keberagaman budaya, dan menjelaskan tarian adat yang berasal dari daerah tersebut.
10. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya atau berkonsultasi kepada guru apabila mengalami kesulitan. (communication, Critical Thinking Skills).
11. Masing-masing kelompok diminta untuk menunjukan kepada kelompok lain daerah mana yang didapat dan keberagaman apa saja yang ada di setiap provinsi tersebut.
12. Peserta didik dan kelompok lain memberikan tanggapan/umpan balik mengenai hasilnya. (communication, Critical Thinking Skills)
13. Guru melakukan kegiatan ice breaking untuk mengembalikan semangat belajar.
14. Guru memberikan penguatan materi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
2. Peserta didik diminta untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti pelajaran. (communication).
1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari keberagaman budaya di Indonesia.
2. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

E. REFLEKSI
1. Apakah peserta didik merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran? 2. Apakah peserta didik memahami apa yang telah dipelajari?
F. PENILAIAN
Asesmen formatif : pengamatan sikap dan keterampilan menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia

Semarang, 10 juni 2025

Mengetahui,

Guru Kelas 3B	Mahasiswa
Ivan Candra Darmaputra, S.Pd.	Siti Umi Kulsum
NIP. -	NIM. 2003096011

Kepala Sekolah
SD Muhammadiyah Plus Semarang

Wahyu Haspri Nur Taryanti, S.Pd

B. Modul Ajar Siklus 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

IPAS SD KELAS 3 SIKLUS 2

Penyusun : Siti Umi Kulsum

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Instansi	**: SD Muhammadiyah Plus Seamarang**
Tahun Penyusunan	**: 2025**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Pendidikan Pancasila**
Fase/Kelas	**: B/3B**
Bab	**: 4**
Tema	**: Bersatu di Lingkungan Sekitar**
Materi Pembelajaran	**: Keberagaman Budaya Indonesia**
Alokasi Waktu	**: 1 Kali pertemuan/ 3x30 menit**

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Capaian Pembelajaran Fase B

Elemen Bhinneka Tunggal Ika

Peserta didik mampu membedakandan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia.
- ❖ Berkebhinnekaan global.
- ❖ Mandiri
- ❖ Gotong royong.
- ❖ Kreatif
- ❖ Bernalar kritis.

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Buku bupena merdeka kelas 3 SD/MI kurikulum merdeka
- ❖ Buku panduan media pembelajaran
- ❖ Alat tulis
- ❖ Media peta keberagaman budaya Indonesia

E. MODEL/METODE/MEDIA/PENDEKATAN PEMBELAJARAN

❖ Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
❖ Metode : Demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab
❖ Media Pembelajaran : Peta Keberagaman Budaya Indonesia
❖ Pendekatan : *Saintific*

KOMPONEN INTI

B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.
2. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengelompokkan keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia meliputi paiakian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik yang ada diseluruh provinsi yang berada di Indonesia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa Indonesia memiliki begitu banyak keberagaman budaya?
2. Apa manfaat dari keberagaman budaya bagi bangsa Indonesia?
3. Apakah setiap provinsi di Indonesia memiliki rumah adat yang sama?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaanya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
2. Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik. (communication)
3. Guru bertanya jawab dengan peserta didik terkait materi yang akan disampaikan hari ini. (apersepsi)
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (70 menit)

5. Guru memberikan pertanyaan terbuka "kalian tau tidak, apa itu keberagaman budaya indonesia?" dan guru juga mempertanyakan "kira-kira ada rumah adat apa saja yang ada di Indonesia?" (menanya)
6. Guru menjelaskan sedikit mengenai keberagaman budaya Indonesia, mengenai keberagaman budaya Indonesia, khususnya rumah adat sebagai bagian dari identitas budaya daerah, serta jumlah provinsi yang ada di Indonesia. Peserta didik mendengarkan.

7. Peserta didik diminta menyimak penjelasan yang diberikan guru.
8. Peserta didik diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau pertanyaan terkait budaya dan rumah adat dari daerah yang mereka ketahui atau pernah lihat. (communication, Critical Thinking Skills)
9. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik.
10. Setiap kelompok diberi buku panduan yang sudah disediakan guru.
11. Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan main untuk mengaplikasikan media peta keberagaman budaya. (communication)
    - Setiap kelompok akan mendapatkan nama provinsi secara acak.
    - Mereka harus mencari lokasi provinsi tersebut di peta.
    - Setelah itu, mereka mempelajari rumah adat yang berasal dari daerah tersebut (informasi tersedia di panduan).
12. Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dipahami peserta didik.
13. Guru memantau keaktifan peserta didik pada saat setiap kelompok maju kedepan untuk melakukan permainan media peta keberagaman budaya Indonesia. Peserta didik menunjukkan lokasi provinsi yang mereka dapatkan di peta keberagaman budaya, dan menjelaskan rumah adat yang berasal dari daerah tersebut.
14. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya atau berkonsultasi kepada guru apabila mengalami kesulitan. (communication, Critical Thinking Skills).
15. Masing-masing kelompok diminta untuk menunjukan kepada kelompok lain rumah adat yang didapat di provinsi tersebut.
16. Peserta didik dan kelompok lain memberikan tanggapan/umpan balik mengenai hasilnya. (communication, Critical Thinking Skills)
17. Guru melakukan kegiatan ice breaking untuk mengembalikan semangat belajar.
18. Guru memberikan penguatan materi.
19. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dan penghargaan bagi kelompok belajar yang paling aktif.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
2. Peserta didik diminta untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti pelajaran. (communication).
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari keberagaman budaya di Indonesia.
4. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

E. REFLEKSI
1. Apakah peserta didik merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran? 2. Apakah peserta didik memahami apa yang telah dipelajari?
F. PENILAIAN
Asesmen formatif : pengamatan sikap dan keterampilan menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia

Semarang, 11 juni 2025

Mengetahui,

Guru Kelas 3B	Mahasiswa
Ivan Candra Darmaputra, S.Pd.	Siti Umi Kulsum
NIP. -	NIM. 2003096011

Kepala Sekolah

SD Muhammadiyah Plus Semarang

Wahyu Hasbi Nur Taryanti, S.Pd

C. Modul Ajar Siklus 3

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

IPAS SD KELAS 3 SIKLUS 3

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: Siti Umi Kulsum**
Instansi	**: SD Muhammadiyah Plus Seamarang**
Tahun Penyusunan	**: 2025**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Pendidikan Pancasila**
Fase/Kelas	**: B/3B**
Bab	**: 4**
Tema	**: Bersatu di Lingkungan Sekitar**
Materi Pembelajaran	**: Keberagaman Budaya Indonesia**
Alokasi Waktu	**: 1 Kali pertemuan/ 3x30 menit**

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Capaian Pembelajaran Fase B

Elemen Bhinneka Tunggal Ika

Peserta didik mampu membedakandan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia.
- ❖ Berkebhinnekaan global.
- ❖ Mandiri
- ❖ Gotong royong.
- ❖ Kreatif
- ❖ Bernalar kritis.

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Buku bupena merdeka kelas 3 SD/MI kurikulum merdeka
- ❖ Buku panduan media pembelajaran
- ❖ Alat tulis
- ❖ Media peta keberagaman budaya Indonesia

E. MODEL/METODE/MEDIA/PENDEKATAN PEMBELAJARAN

❖ Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
❖ Metode : Demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab
❖ Media Pembelajaran : Peta Keberagaman Budaya Indonesia
❖ Pendekatan : *Saintific*

KOMPONEN INTI

C. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.
2. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengelompokkan keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia meliputi paiakian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik yang ada diseluruh provinsi yang berada di Indonesia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa Indonesia memiliki begitu banyak keberagaman budaya?
2. Apa manfaat dari keberagaman budaya bagi bangsa Indonesia?
3. Apakah setiap provinsi di Indonesia memiliki pakaian adat yang sama?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaanya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
2. Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik. (communication)
3. Guru bertanya jawab dengan peserta didik terkait materi yang akan disampaikan hari ini. (apersepsi)
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (70 menit)

5. Guru memberikan pertanyaan terbuka "kalian tau tidak, apa Pernahkah kalian melihat orang memakai pakaian adat? "Menurut kalian, apakah semua daerah di Indonesia punya pakaian adat yang sama?" (menanya)
6. Guru menjelaskan sedikit mengenai keberagaman budaya Indonesia, mengenai keberagaman budaya Indonesia, khususnya pakaian adat sebagai bagian dari identitas budaya daerah, serta jumlah provinsi yang ada di Indonesia. Peserta didik

mendengarkan.

7. Peserta didik diminta menyimak penjelasan yang diberikan guru.
8. Peserta didik diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau pertanyaan terkait budaya dan pakaian adat dari daerah yang mereka ketahui atau pernah lihat. (communication, Critical Thinking Skills)
9. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik.
10. Setiap kelompok diberi buku panduan yang sudah disediakan guru.
11. Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan main untuk mengaplikasikan media peta keberagaman budaya. (communication)
    - Setiap kelompok akan mendapatkan nama provinsi secara acak.
    - Mereka harus mencari lokasi provinsi tersebut di peta.
    - Setelah itu, mereka mempelajari pakaian adat yang berasal dari daerah tersebut (informasi tersedia di panduan).
12. Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dipahami peserta didik.
13. Guru memantau keaktifan peserta didik pada saat setiap kelompok maju kedepan untuk melakukan permainan media peta keberagaman budaya Indonesia. Peserta didik menunjukkan lokasi provinsi yang mereka dapatkan di peta keberagaman budaya, dan menjelaskan pakaian adat yang berasal dari daerah tersebut.
14. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya atau berkonsultasi kepada guru apabila mengalami kesulitan. (communication, Critical Thinking Skills).
15. Masing-masing kelompok diminta untuk menunjukan kepada kelompok lain pakaian adat yang didapat di provinsi tersebut.
16. Peserta didik dan kelompok lain memberikan tanggapan/umpan balik mengenai hasilnya. (communication, Critical Thinking Skills)
17. Guru melakukan kegiatan ice breaking untuk mengembalikan semangat belajar.
18. Guru memberikan penguatan materi.
19. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dan penghargaan bagi kelompok belajar yang paling aktif.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
2. Peserta didik diminta untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti pelajaran. (communication).
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari keberagaman budaya di Indonesia.
4. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada

peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.
E. REFLEKSI
1. Apakah peserta didik merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran? 2. Apakah peserta didik memahami apa yang telah dipelajari?
F. PENILAIAN
Asesmen formatif : pengamatan sikap dan keterampilan menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia

Semarang, 12 juni 2025

Mengetahui,

Guru Kelas 3B	Mahasiswa
Ivan Candra Darmaputra, S.Pd.	Siti Umi Kulsum
NIP.	NIM. 2003096011

Kepala Sekolah

Muhammadiyah Plus Semarang

Wahyu Haspri Nur Taryanti, S.Pd

D. Modul Ajar Siklus 4

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025
IPAS SD KELAS 3 SIKLUS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	**: Siti Umi Kulsum**
Instansi	**: SD Muhammadiyah Plus Seamarang**
Tahun Penyusunan	**: 2025**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Pendidikan Pancasila**
Fase/Kelas	**: B/3B**
Bab	**: 4**
Tema	**: Bersatu di Lingkungan Sekitar**
Materi Pembelajaran	**: Keberagaman Budaya Indonesia**
Alokasi Waktu	**: 1 Kali pertemuan/ 3x30 menit**

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Capaian Pembelajaran Fase B

Elemen Bhinneka Tunggal Ika

Peserta didik mampu membedakandan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia.
- ❖ Berkebhinnekaan global.
- ❖ Mandiri
- ❖ Gotong royong.
- ❖ Kreatif
- ❖ Bernalar kritis.

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Buku bupena merdeka kelas 3 SD/MI kurikulum merdeka
- ❖ Buku panduan media pembelajaran
- ❖ Alat tulis
- ❖ Media peta keberagaman budaya Indonesia

E. MODEL/METODE/MEDIA/PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
- ❖ Metode : Demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab
- ❖ Media Pembelajaran : Peta Keberagaman Budaya Indonesia
- ❖ Pendekatan : *Saintific*

KOMPONEN INTI

D. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.
2. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengelompokkan keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia meliputi paiakian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik yang ada diseluruh provinsi yang berada di Indonesia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa Indonesia memiliki begitu banyak keberagaman budaya?
2. Apa manfaat dari keberagaman budaya bagi bangsa Indonesia?
3. Apakah setiap provinsi di Indonesia memiliki alat musik daerah yang sama?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaanya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
2. Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik. (communication)
3. Guru bertanya jawab dengan peserta didik terkait materi yang akan disampaikan hari ini. (apersepsi)
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (70 menit)

5. Guru memberikan pertanyaan terbuka "kalian tau tidak, "Kalian pernah lihat atau dengar angklung, gamelan, atau tifa? "Tahukah kalian dari daerah mana alat musik itu berasal?" (menanya)
6. Guru menjelaskan sedikit mengenai keberagaman budaya Indonesia, tentang alat musik tradisional sebagai bagian dari keberagaman budaya Indonesia dan

menunjukkan betapa uniknya setiap daerah. Peserta didik mendengarkan.

7. Peserta didik diminta menyimak penjelasan yang diberikan guru.
8. Peserta didik diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau pertanyaan "Mengapa alat musik tradisional di Indonesia berbeda-beda bentuk dan bunyinya?(communication, Critical Thinking Skills)
9. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik.
10. Setiap kelompok diberi buku panduan yang sudah disediakan guru.
11. Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan main untuk mengaplikasikan media peta keberagaman budaya. (communication)
    - Setiap kelompok akan mendapatkan nama provinsi secara acak.
    - Mereka harus mencari lokasi provinsi tersebut di peta.
    - Setelah itu, mereka mempelajari alat musik yang berasal dari daerah tersebut (informasi tersedia di panduan).
12. Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dipahami peserta didik.
13. Guru memantau keaktifan peserta didik pada saat setiap kelompok maju kedepan untuk melakukan permainan media peta keberagaman budaya Indonesia. Peserta didik menunjukkan lokasi provinsi yang mereka dapatkan di peta keberagaman budaya**,** dan menjelaskan alat musik yang berasal dari daerah tersebut.
14. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya atau berkonsultasi kepada guru apabila mengalami kesulitan. (communication, Critical Thinking Skills).
15. Masing-masing kelompok diminta untuk menunjukan kepada kelompok lain alat musik yang didapat di provinsi tersebut.
16. Peserta didik dan kelompok lain memberikan tanggapan/umpan balik mengenai hasilnya. (communication, Critical Thinking Skills)
17. Guru melakukan kegiatan ice breaking untuk mengembalikan semangat belajar.
18. Guru memberikan penguatan materi.
19. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dan penghargaan bagi kelompok belajar yang paling aktif.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
2. Peserta didik diminta untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti pelajaran. (communication).
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari keberagaman budaya di Indonesia.
4. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada

peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.
E. REFLEKSI
1. Apakah peserta didik merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran? 2. Apakah peserta didik memahami apa yang telah dipelajari?
F. PENILAIAN
Asesmen formatif : pengamatan sikap dan keterampilan menggunakan media peta keberagaman budaya Indonesia

Semarang, 13 juni 2025

Mengetahui,

Guru Kelas 3B	Mahasiswa
Ivan Candra Darmaputra, S.Pd.	Siti Umi Kulsum
NIP. -	NIM. 2003096011

Kepala Sekolah

diyah Plus Semarang

Wahyu Haspri Nur Taryanti, S.Pd

Lampiran 6 Tabel Hasil Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari, tanggal : Rabu, 6 November 2024
Responden : Ivan Candra Dermaputra, S.Pd
Sekolah : SD Muhammadiyah PK Semarang

PERTANYAAN	JAWABAN
1. Kurikulum apa yang digunakan bapak/ibu guru di kelas?	kurikulum Merdeka
2. Sumber/media pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu di kelas?	Buku Bupedo Erlangga
3. Apakah ketersediaan sumber/media pembelajaran di sekolah sudah mendukung pembelajaran IPAS?	Iya sudah mendukung, ada LCD
4. Apakah bapak/ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya indonesia?	Pernah menggunakan Proyektor
5. Pada materi keberagaman budaya indonesia apakah bapak/ibu guru memberikan materi seluruh peta di Indonesia atau hanya provinsi tempat tinggal?	Seluruh peta di Indonesia
6. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran?	Sangat tertarik dengan pelajaran

Lampiran 7 Tabel Hasil Wawancara Peserta Didik

LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK KELAS III B

SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG

Nama :Kim aysela kurnia

Kelas :3B(ismail)

Instansi :SD Muhammadiyah Plus SMG

No.	Pertanyaaan	Jawaban
1.	Apakah kamu pernah belajar tentang keberagaman budaya Indonesia?	iya,Pernah
2.	Menurut kamu apakah materi keberagaman budaya Indonesia sulit?	tidak terlalu
3.	Media apa yang biasanya digunakan guru saat menjelaskan materi keberagaman budaya Indonesia?	Pakai buku bupena
4.	Apakah guru pernah menggunakan peta saat menjelaskan materi keberagaman budaya Indonesia?	Belum Pernah Pakai Peta
5.	Jika ada media penbelajaran peta interaktif atau bergambar tentang budaya Indonesia, menurutmu menarik tidak?	menarik
6.	Media seperti apa yang paling kamu sukai untuk belajar budaya Indonesia?	Pakai gambar

Lampiran 8 Angket Validator Ahli Media

ANGKET VALIDASI MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG UNTUK AHLI MEDIA

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media dan ahli materi tentang Media peta keberagaman budaya Indonesia.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/ibu akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tendacentang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
KB	1	Kurang Baik (Bahan ajar dikatakan tidak layak dan harus revisi)
CB	2	Cukup Baik (Bahan ajar dikatakan cukup layak dan revisi)
B	3	Baik (Bahan ajar dikatakan layak)
SB	4	Sangat Baik (Bahan ajar dikatakan sangat layak tanpa revisi)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama : Dr. Hamdan Husein Batubara
NIP : 198908222019031014
Instansi : UIN Walisongo Semarang
Hari, tanggal : Senin, 2 juni 2025

No.	Indikator Penilaian	Validator			
		1	2	3	4
A.	**Aspek Penyajian Umum**				
1.	Penyajian media pembelajaran sistematis, sederhana, dan jelas			✓	
2.	Kartu gambar yang di sajikan dalam media peta keberagaman budaya Indonesia membuat materi menjadi lebih mudah di megerti.				✓
3.	Tata letak penulisan dalam media mudah di pahami.			✓	
4.	Teks dan tulisan yang di sajikan pada kartu keberagaman budaya Indonesia dapat terbaca dengan baik.				✓
B.	**Aspek Tampilan Media**				
5.	Tampilan desain yang digunakan dalam media peta keberagaman budaya Indonesia menarik.			✓	
6.	Pemberian warna dalam media peta keberagaman budaya Indonesia menarik.				✓
7.	Bentuk yang digunakan dalam media peta Keanekaragama keberagaman budaya Indonesia menarik.			✓	
8.	Ukuran gambar yang terdapat pada kartu dan papan media peta Keberagaman Budaya Indonesia dapat di lihat secara jelas oleh peserta didik.			✓	
C.	**Penggunaan Media**				
9.	Media peta keberagaman budaya Indonesia mudah untuk digunakan.				✓

Kritik dan Saran

Saran telah ditindak lanjuti.

- Nomor dalam papan peta tidak usah dicantumkan.
- Tujuan pembelajaran dicantumkan.
- Dalam buku panduan, materi dikelompokkan sesuai pulau dan gambar lebih diperbesar.
- Buat warna yang kontras pada buku panduan.
- Gambar di stik kayu (kartu keberagaman) lebih diperbesar.

Kesimpulan

Media pembelajaran berupa Peta Keberagaman Budaya Indonesia ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Semarang, 2 juni 2025

Ahli Media

Dr. Handoyo Hudoyo Batubara

NIP.

Lampiran 9 Angket Validator Ahli Materi

ANGKET VALIDASI MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG UNTUK AHLI MATERI

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media dan ahli materi tentang Media peta keberagaman budaya Indonesia.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/ibu akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tendacentang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
KB	1	Kurang Baik (Bahan ajar dikatakan tidak layak dan harus revisi)
CB	2	Cukup Baik (Bahan ajar dikatakan cukup layak dan revisi)
B	3	Baik (Bahan ajar dikatakan layak)
SB	4	Sangat Baik (Bahan ajar dikatakan sangat layak tanpa revisi)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama : Nur Khikmah, M.Pd.I

NIP : 199203202023212042

Instansi : UIN Walisongo Semarang

Hari, tanggal : Selasa, 3 Juni 2025

No.	Indikator Penilaian	Validator			
		1	2	3	4
A.	**Aspek Kelengkapan Materi**				
1.	Media peta beberagaman budaya Indonesia sesuai dengan CP dan ATP.			✓	
2.	Media Peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
B.	**Aspek Keakuratan Materi**				
3.	Media peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan materi yang di sampaikan.				✓
4.	Media peta keberagaman budaya Indonesia yang di sajikan mendukung materi yang di sampaikan.				✓
5.	Media peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan sesuai dengan pokok bahasan materi yaitu keberagaman budaya Indonesia.				✓
C.	**Aspek Bahasa**				
6.	Bahasa yang digunakan pada media peta keberagaman budaya Indonesia sederhana dan mudah di mengerti.			✓	
D.	**Aspek Keterlaksanaan**				
7.	Media peta keberagaman budaya Indonesia secara keseluruhan layak digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila			✓	

Kritik dan Saran

1. Perbaikan judul dan bawahnya (isi materi) sama : keberagaman = keberagaman jangan keberagaman ≠ keragaman.
2. Instruksi untuk LKPD diperbaikan dan dijelaskan secara detail. (Provinsi, alat musik, tari, pakaian dan rumah adat).
3. Perbaikan :

Kesimpulan

Media pembelajaran berupa Peta Keberagaman Budaya Indonesia ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Semarang, 3 Juni 2025

Ahli Materi

Nur Khikmah, M.Pd.I

NIP. 199203202023212042

Lampiran 10 Angket Peserta Didik

ANGKET VALIDASI MEDIA PETA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS III SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG UNTUK PESERTA DIDIK

Nama Produk	:	Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia
Sasaran	:	Peserta didik kelas III/B
		SDMuhammadiyah Plus Semarang
Peneliti	:	Siti Umi Kulsum

Nama Peserta didik : Daniel arjuan al asyam

Hari, Tanggal : Senin, 16 juni 2025

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan agar peserta didik memberikan penilaian tentang media peta Keberagaman Budaya Indonesia yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan membantu peneliti untuk evaluasi serta menindak lanjuti media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut peserta didik dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan atau pertanyaan dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Ya	: Setuju dengan pernyataan atau pertanyaan
Tidak	: Tidak setuju dengan pernyataan atau pertanyaan

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian	
		Ya	Tidak
A.	**Aspek Tampilan**		
1.	Apakah tampilan peta keberagaman budaya Indonesia menarik?	✓	
2.	Apakah gambar yang terdapat pada kartu budaya sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia ?	✓	
3.	Apakah tampilan media peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan materi?	✓	
B.	**Aspek Penyajian Materi**		
4.	Media peta keberagaman budaya Indonesia memudahkan saya dalam memahami materi keberagaman di Indonesia dengan mudah.	✓	
C.	**Aspek Bahasa**		
5.	Bahasa yang digunakan pada buku panduan keberagaman budaya Indonesia mudah di pahami.	✓	
D.	**Aspek Manfaat**		
6.	Media peta keberagaman budaya Indonesia membuat saya lebih mudah dalam memahami materi keberagaman di Indonesia.		✓
7.	Media peta keberagaman budaya Indonesia membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓	
9.	Media peta keberagaman budaya Indonesia dapat memberikan saya motivasi dalam mempelajari materi keberagaman di Indonesia.	✓	
10.	Media peta keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan kemampuan berfikir saya dalam mempelajari materi keberagaman di Indonesia.	✓	

Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara





Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Lapangan



Pengenalan Media Peta Keberagaman Budaya Idonesia



Peserta didik belajar materi menggunakan buku panduan



Guru membagi kelompok untuk mengikuti permainan



Peserta didik berdiskusi kelompok pada saat permainan berlangsung





Peserta didik memainkan permainan kelompok

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Siti Umi Kulsum
2. Tempat Tanggal Lahir : Kendal, 12 Januari 2003
3. Alamat Rumah : Desa Pandes, RT 08/ RW 02, Kec. Cepiring, Kab. Kendal.
4. E-mail : stumikulsum1311@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Mekarsari
2. SD N 1 Pandes
3. MTS NU 08 Gemuh
4. SMA N 1 Cepiring

HASIL PRODUK PENGEMBANGAN




Rumah Panjang
Tari Maengket
Pikon
Baju Kurung Tanggung


Rumah Adat
Pakaian Adat
Tarian adat
Alat Musik Daerah


Papua Selatan
Sulawesi Utara
Jawa Barat
Bali


KEBERAGAMAN
BUDAYA
INDONESIA
Siti Umi Kulsum

Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Elemen

Pada fase ini, peserta didik menghargai perbedaan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya; bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan; mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman yang terikat persatuan dan kesatuan; melaksanakan aturan, hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan lingkungan tempat tinggal; dan menerapkan makna sila-sila Pancasila dan meneladani karakter para perumus Pancasila.

Capaian Umum

Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga , dan teman – temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan di lingkungan rumah, sosial, dan masyarakat.

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.
2. Melalui pengamatan secara langsung, peserta didik mampu mengelompokkan keberagaman budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik dengan benar.

Aturan Permainan

1. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.
   Terdapat dua jenis kartu:
2. a. Kartu budaya : berisi keberagaman budaya (tarian adat, pakaian adat, rumah adat, dan alat musik .
   b. Kartu provinsi : berisi nama - nama 38 provinsi di Indonesia.
3. Guru memilih satu siswa untuk mengambil secara acak kartu budaya. Urutan pengambilan kartu ini akan digunakan untuk menentukan urutan bermain kelompok.
4. Satu kelompok dipanggil maju ke depan. Setiap anggota kelompok mengambil satu kartu provinsi.
   Setelah mendapat kartu provinsi, masing-masing anggota mencari stik kayu yang sesuai dengan provinsi yang mereka peroleh.
5. Pada masing masing stick kebudayaan memiliki warna yang berbeda pada ujungnya sesuai dengan warna pulau masing masing
   Kategori warna pulau stik kayu
   a. Sumatera: biru tua
   b. Jawa: merah
   c. Bali: pink
   d. NTT: coklat
   e. NTB: kuning
   f. Kalimantan: orange
   g. Sulawesi: hitam
   h. Maluku: ungu
   i. Papua: hijau
6. Stik kayu tersebut ditancapkan ke peta Indonesia sesuai lokasi provinsi.
7. Setiap anggota kemudian menyebutkan:
   a. Nama provinsi yang mereka dapat
   b. Jenis budaya yang sesuai (sesuai urutan dari kartu budaya yang di ambil)
8. Ulangi langkah ini sampai semua kelompok mendapat giliran bermain.


Apa itu Keberagaman Budaya Indonesia
Keberagaman budaya merupakan salah satu ciri khas yang membedakan manusia sebagai makhluk sosial dari segi budaya, kepercayaan, dan adat istiadat yang berbeda dalam masyarakat, mencakup bahasa, seni, makanan, pakaian, dan banyak lagi.
Keberagaman budaya Indonesia memperkuat identitas bangsa dan memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan nasionalisme, menciptakan identitas nasional, memersatukan bangsa, menarik wisatawan, serta menciptakan peluang bisnis dan kegiatan kreatif.

Peta Indonesia



Keterangan

1. ACEH
2. SUMATERA UTARA
3. SUMATERA BARAT
4. RIAU
5. KEP. RIAU
6. JAMBI
7. BENGKULU
8. SUMATERA SELATAN
9. LAMPUNG
10. KEP. BANGKA BELITUNG
11. BANTEN
12. JAWA BARAT
13. JAWA TIMUR
14. JAWA TENGAH
15. DIY. YOGYAKARTA
16. BALI
17. NTB
18. NTT
19. KALIMANTAN BARAT
20. KALIMANTAN TENGAH
21. KALIMANTAN SELATAN
22. KALIMANTAN TIMUR
23. KALIMANTAN UTARA
24. SULAWESI SELATAN
25. SULAWESI TENGGARA
26. SULAWESI BARAT
27. SULAWESI TENGAH
28. GORONTALO
29. SULAWESI UTARA
30. MALUKU
31. MALUKU UTARA
32. PAPUA BARAT
33. PAPUA
34. PAPUA TENGAH
35. PAPUA PEGUNUNGAN
36. PAPUA SELATAN
37. DKI. JAKARTA
38. PAPUA BARAT DAYA

PULAU SUMATERA

1. Aceh



Tari Saman



Sarune kale



Krong Bade



Pakaian Adat
Ule Balalang

2. Sumatera Utara



Tor-Tor



Sarune Bolon



Bolon



Pakaian Adat ulos

3. Sumatera Barat



Tari Piring



Saluang



Rumah Adat Gadang



Pakaian Adat
Bundo Kanduang

4. Riau



Joget Lambak



Gambus



Selaso Jatuh Kembar



Pakaian Adat Teluk Belanga dan Kebaya Labuh

5. Kepulauan Riau



Tari Tandak



Gendang Panjang



Belah Bubung



Pakaian Adat Teluk Belanga dan Kebaya Labuh

6. Jambi



Tari Sekapur Sirih



Serangko



Panggung Kajang Lako



Pakaian Adat Baju kurung tanggung

7. Bengkulu



Tari Andun



Doll



Bumbungan Lima



Rejang Lebong

8. Sumatera Selatan



Tari Putri Bekhusek



Gendang Oku



Rumah Limas



Pakaian Adat
Aesan Gede

9. Lampung



Tari Melinting



Bende



Nuwou Sesat



Pakaian Adat
Tulang Bawang

10. Kepulauan Bangka Belitung



Tari Campak



Gendang Melayu



Rumah Rakit



Pakaian Adat Paksian

PULAU JAWA

11. Banten



Tari Topeng



Pantun Bambu



Sulah Nyandah



Pakaian Adat Pangsi

12. Jawa Barat



Tari Merak



Angklung



Kasepuhan Cirebon



Pakaian Adat Bedahan dan Kebaya Sunda

13. Jawa Timur



Reog Ponorogo



Bonang



Joglo Situbondo



Pakaian Adat Pesa'an

14. Jawa Tengah



Tari Bambang Cakil



gamelan



Joglo



Pakaian Adat
Kebaya Jawa

15. Daerah Istimewa Yogyakarta



Tari Serimpi



gamelan



Bangsal Kencono



Pakaian Adat
Kebaya Ksatria

16. DKI. Jakarta



Tari Yappong



Tehyan



Kebaya



Pakaian Adat
Kebaya encim
dan Sadariah

PULAU KALIMANTAN

17. Kalimantan Barat



Tari Monong



Tuma



Panjang



Pakaian Adat
King baba dan king tompang

18. Kalimantan Tengah



Tari Dayak



Japen



Betang



Pakaian Adat
Sangkarut

19. Kalimantan Selatan



Tari Baksa Kembang



Panting



Bubungan tinggi



Pakaian Adat
Kun galung pacinan

20. Kalimantan Timur



Tari Gong



Sampe



Lamin



Pakaian Adat Kustin

21. Kalimantan Utara



Tari Kancet Ledo



Jantung Utang



Baloy



Pakaian Adat Ta'a Sape'i Sapaq

PULAU SULAWESI

22. Sulawesi Selatan



Tari Kipas



Keso



Tongkonan



Baju Bodo

23. Sulawesi Tenggara



Tari Balumpa



Lado-lado



Rumah Mekongga



Pakaian Adat kinawo dan babu nggawi

24. Sulawesi Barat



Pattudu



Kecapi



Boyang



Pakaian Adat Pattuduq towaine

25. Sulawesi Tengah



Tari lumense



Talindo



Souraja



Pakaian Adat Nggembe

26. Gorontalo



Tari Palo-palo



Ganda



Doluhupa



Pakaian Adat
Biliu dan Makuta

27. Sulawesi Utara



Tari Maengket



Kolintang



Walewangko



Pakaian Adat
Laku tepu

PULAU BALI

28. Bali



Tari Pendet



Cengeng



Candi Bentar



Pakaian adat
Payas Agung

PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT

29. Nusa Tenggara Barat (NTB)



Tari Lenggo



Serunai



Rumah dalam loka



Pakaian Adat Lambung

PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR

30. Nusa Tenggara Timur (NTT)



Tari Gareng Lameng



Sasando



Rumah Musalaki



pakaian Adat Suku Sabu

PULAU MALUKU

31. Maluku



Tari Lenso



Arababu



Baileo



Pakaian Adat Cele

32. Maluku Utara



Tari Cakalele



Fu



Sasadu



Pakaian Adat
Manteren Lamo



PULAU PAPUA

33. Papua Barat



Tari Souanggi



Guoto



Mod aki aksa



Pakaian Adat Ewer

34. Papua



Musyoh



Tifa



Kariwari



Pakaian Adat Koteka

35. Papua Tengah



Tari Yosim pancar



Pikon



Pakaian Adat Koteka



Karapao

36. Papua Pegununggan



Tari Oksibil



Pikon



Honai



Pakaian Adat Koteka

37. Papua Selatan



Tari Patung mbis



Tifa



Jew



Pakaian Adat Pumi

38. Papua Barat Daya



Tari Sajojo



Triton



Kambik



Pakain Adat Boe