



## Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya pada Siswa Sekolah Dasar



Sulaiman<sup>1</sup>, Putri Surya Damayanti<sup>2</sup>, Auliyaa Siffa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: [sulaiman.inov15@gmail.com](mailto:sulaiman.inov15@gmail.com), [pnovla353@gmail.com](mailto:pnovla353@gmail.com),  
[auliyaa29siffa@gmail.com](mailto:auliyaa29siffa@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-12-11 Revised: 2024-01-20 Published: 2024-01-30  <b>Keywords:</b> Media; Learning; Replika; Map; Cultural.	The Culture Map Replica learning media is a tool used to facilitate students in the learning process, the material contains pictures of traditional houses, traditional clothes, traditional dances, and typical food in every province in Indonesia for fourth grade students at SDN 12 Dompu. The purpose of this research is to develop cultural map replica learning media and to find out the validity, practicality, effectiveness of developing cultural map replica learning media for class IV SDN 12 Dompu. The research method used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the recapitulation of the validity of cultural map replica learning media are 84% in the "very valid" category. The results of the practicality recapitulation of cultural map replica media are 92.5% in the "very practical" category. The results of the recapitulation of students' cognitive learning with a classical completeness score of 90%, student affective learning results test, there are 4 students who fall into the category of "Highly Developed" with a percentage of 40%, 4 students who fall into the category of "Developing According to Expectations" with a percentage of 40%, 2 students who belong to the category "Starting to Develop" with a percentage of 20%, psychomotor learning outcomes, it is known that the psychomotor results of students there are 2 students belonging to the category "Highly Developing" with a percentage of 20% and 5 students belonging to the category "Developing According to Expectations" with percentage of 30%.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-12-11 Direvisi: 2024-01-20 Dipublikasi: 2024-01-30  <b>Kata kunci:</b> Media; Pembelajaran; Replika; Peta; Budaya.	Media pembelajaran Replika Peta Budaya merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, materi memuat berisi gambar rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan makanan khas disetiap provinsi di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN 12 Dompu. Tujuan Penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran replika peta budaya dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan pengembangan media pembelajaran replika peta budaya siswa kelas IV SDN 12 Dompu. Metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE (Analisis, Design, Development, implemention, Evaluation). Hasil rekapitulasi kevalidan media pembelajaran replika peta budaya yaitu 84% dengan kategori "sangat valid". Hasil rekapitulasi kepraktisan media replika peta budaya yaitu 92,5% kategori "sangat praktis". Hasil rekapitulasi belajar kognitif siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 90%, tes hasil belajar afektif siswa, terdapat 4 orang siswa yang termasuk kategori "Sangat Berkembang" dengan persentase 40%, 4 orang siswa yang termasuk kategori "Berkembang Sesuai Harapan" dengan persentase 40%, 2 orang siswa yang termasuk kategori "Mulai Berkembang" dengan persentase 20%, hasil belajar psikomotor, diketahui bahwa hasil psikomotor siswa terdapat 2 orang siswa termasuk kategori "Sangat Berkembang" dengan persentase 20% dan 5 orang siswa termasuk kategori "Berkembang Sesuai Harapan" dengan persentase 30%.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar hal baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi

siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018: 182).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka (kelas I dan IV), dan kurikulum 2013 (kelas II, III, V dan VI). Observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa keterbatasan dalam penggunaan media menjadi salah satu masalah yang dihadapi oleh guru kelas IV SDN 12 Dompu, terlihat pada saat proses belajar mengajar menggunakan sumber belajar terbatas pada buku dan media pembelajaran yang belum inovatif, serta belum pernah menggunakan media pembelajaran replika peta budaya hanya menggunakan papan tulis dalam menjelaskan keberagaman budaya. Peneliti juga memperoleh informasi dari wali kelas IV yang berinisial "N" bahwa khususnya dalam pembelajaran IPAS tentang Indonesiaku kaya budaya, dijelaskan dengan media pembelajaran seadanya, Sehingga keefektifan pembelajaran berkurang yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Terlihat pada rekap nilai akhir IPAS siswa kelas IV semester I, yang dimana dari nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) bahwa rata-rata tingkat pencapaian siswa adalah 70-75 atau MB (Mulai Berkembang), Nilai ini jika dibandingkan dengan nilai ketuntasan yang ditetapkan SDN 12 Dompu yakni 80-100 atau kriteria SB (Sangat Berkembang). Dapat dikatakan bahwa nilai tersebut di bawah standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, dari jumlah siswa 10 orang terdapat 4 orang yang tuntas dan 6 orang yang belum tuntas.

Menurut Megawati (2021: 5-6) Media pataya merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui media pataya. Karakteristik yang terdapat pada media pataya ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media pataya ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang informatif karena isinya yang bersifat informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi media pataya ini dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh Noverita (2019: 97-98) pengembangan media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD/MI di Bandar Lampung yang dikembangkan dikategorikan sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajara tematik terpadu untuk kelas IV SD/MI. Adapun kesamaan dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media replika peta budaya, yang menjadi pembeda penelitian dengan peneliti adalah bentuk dari medianya untuk media Noverita yang

berbentuk media visual 3 dimensi karena secara fisik dibuat menyerupai aslinya rumah adat dari paper craft, media visual 3 dimensi berupa model, seperti maket dan diorama. Sedangkan peneliti sekarang adalah media visual 3 dimensi yang secara fisik menempelkan gambar rumah adat menggunakan stik pada papan styrofoam yang telah dibentuk peta Indonesia.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Megawati (2021: 12) tentang pengembangan media PATAYA (Replika Peta Budaya) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 7 kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan presentase yang didapat dari ahli media dan ahli materi dikategorikan sangat valid. Pada penelitian-penelitian sebelumnya bahwa media replika peta budaya bisa mempengaruhi keaktifan belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kesamaan penelitian Megawati dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian menggunakan media replika peta budaya. Adapun yang menjadi pembeda penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu pada gambar replika peta budaya Indonesia terbuat dari papan sterofoam sedangkan gambar keragaman budaya terbuat dari stiker yang didownload dari internet dan di print kemudian dilapisi kertas ivory dan cuman rumah adat, pakaian adat dan tarian tradisional sedangkan peneliti sekarang yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional dan makanan khas.

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah "perantara". Menurut Gorlach dan Ely (dalam Arsyad 2017: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Artinya mampu memperoleh pengetahuan bahwa guru, buku teks, lingkungan sekolah, dan berbagai sesuatu yang menunjang terjadinya proses pembelajaran merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat baik itu berupa gambar, benda-benda, suara maupun video. Pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Arsyad, (2014: 3) menyatakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi terhadap belajar dan erat hubungannya dengan cara belajar siswa dalam menerima materi pelajaran, karena media yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa dalam menerima bahan atau materi yang diajarkan. Lebih lanjut Daryanto, (2016: 5) menyatakan bahwa media merupakan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima.

Fungsi media dalam proses belajar mengajar menurut Munadi (2013: 37) fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai

penyalur, penyampaian dan sebagai penghubung ketika melakukan proses pembelajaran. Fungsi semantic, menambah pembendaharaan kata yang benar-benar dipakai siswa, fungsi manipulaif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta untuk mengatasi keterbatasan indrawi atau keterbatasan pengetahuan yang dihadapi siswa, Psikologis media pembelajaran memiliki fungsi antesi, fungsi afektif dan kognitif, imajinatif dan motivasi, fungsi sosiokultural, mengatasi hambatan sosiokultural antar siswa dimana siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda apabila dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman.

Beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar menurut (Arsyad, 2014: 31).

#### 1. Media Audio

Media Audio berfungsi menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan yang tertuang dalam lambang-lambang auditif verbal, non verbal maupun kombinasinya. Media yang dikelompokkan dalam jenis ini antara lain radio, piringan radio, pita radio, tape recorder phonograph, telepon, laboratorium bahasa, *public address system*, dan rekaman tulisan jauh.

#### 2. Media Visual

Media Visual berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi siswa, meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal yang abstrak, dan mengembangkan kreatifitas siswa. Media visual replika peta budaya merupakan salah satu media visual berbentuk replika peta budaya yang bisa dimanfaatkan untuk menjelaskan materi Indonesia kaya budaya yang tidak dapat dijelaskan secara lisan sehingga dibutuhkan bantuan media visual agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media visual terdiri dari media visual diam (foto, gambar kartun, peta, globe, dan lain lain) dan media visual gerak (film bisu, dan sebagainya).

#### 3. Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio atau media visual semata. Media yang tergolong dalam media audio visual antara lain (Televisi, film rangkaian bersuara, video tapes).

Berdasarkan beberapa pandangan di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi empat jenis media yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan computer. Menurut Harjanto, (2008: 246) secara umum media pembelajaran memiliki manfaat yaitu: a) Memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belakng); b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra; c) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat

dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Lebih lanjut menurut Sudjana dan Rifai (dalam Arsyad 2011: 23) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah: a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa; b) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami; c) Metode mengajar akan lebih bervariasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, diantaranya dapat menyajikan materi pembelajaran lebih konkret serta membantu saat proses belajar mengajar dan materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami dengan metode mengajar yang lebih bervariasi.

Menurut Megawati (2021: 23) Replika adalah tiruan suatu benda yang mirip dengan bentuk dan fungsi dari alat atau barang dalam bentuk skala yang kecil. Dalam fungsinya peta yaitu menunjukkan lokasi relatif yang berada pada bumi. Sedangkan budaya terbentuk dari banyak unsur-unsur yang ada di dalamnya seperti kearifan lokal, makanan khas, pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional. Indonesia memiliki kekayaan dan keberagaman budaya yang berada dari Sabang sampai Merauke.

Istilah "peta" diambil dari bahasa Yunani yaitu "mappa" yang berarti taplak atau kain penutup meja. Menurut Utama (2018: 2) Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu sistem proyeksi. Peta bisa disajikan dalam berbagai cara yang berbeda, mulai dari peta konvensional yang tercetak hingga peta digital yang tampil di layar komputer. Istilah peta berasal dari bahasa Yunani mappa yang berarti taplak atau kain penutup meja. Namun secara umum pengertian peta adalah lembaran seluruh atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu. Sebuah peta adalah representasi dua dimensi dari suatu ruang tiga dimensi. Ilmu yang mempelajari pembuatan peta disebut kartografi. Banyak peta mempunyai skala, yang menentukan seberapa besar objek pada peta dalam keadaan yang sebenarnya. Kumpulan dari beberapa peta disebut atlas.

Istilah "Kebudayaan" berasal dari kata Sansekerta yaitu "buddhaya" yang merupakan bentuk jamak dari kata "buddhi" yang berarti "budi" atau "kekal". Konsep kebudayaan dalam antropologi mengartikan kebudayaan merupakan seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar. Ia pula mempertegas bahwa pendapatnya kebudayaan yang berkembang, yakni sistem upacara keagamaan. Kesenian, teknologi, bahasa, ekonomi, sosial dan politik. Ruang kebudayaan ini tidak terlepas dari setiap kebutuhan dalam

kehidupan manusia yang akhirnya kebudayaan mengalami perubahan dalam setiap periode kehidupan. Sedangkan waktu ialah masa yang menciptakan pengalaman dari ruang lingkup budaya yang telah banyak mengalami perubahan. Pengalaman dapat dirasakan karena adanya kearifan lokal setiap budaya, kematangan berpikir, luasnya pengetahuan pranata sistem sosial dan eskalasi kebutuhan manusia. Jadi kebudayaan merujuk pada kepercayaan kepercayaan dan sikap-sikap, dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau keberagaman budaya tertentu, Koentjaraningrat (2014: 72).



**Gambar 1.** Ragam Budaya Indonesia

Menurut Sari (2015: 35-36) Media peta budaya Indonesia yang merupakan media visual dapat memvisualkan objek-objek yang terdapat pada materi, sehingga mengurangi kesenjangan informasi. identitas dari seluruh Provinsi di Indonesia. Pengembangan media peta budaya Indonesia ini dirancang dengan mempertimbangkan keawetan, kemudahan dalam penggunaan, keamanan, sehingga bahan yang digunakan tahan lama dan tidak membahayakan bagi siswa.

Memaksimalkan penggunaan dari pengembangan media pembelajaran replika peta budaya dan yang menarik dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Noverita (2019: 49) Manfaat dari penggunaan media pembelajaran replika peta budaya yaitu antara lain sebagai berikut: a) Motivasi minat belajar siswa; b) Pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan; c) Memberikan kemudahan dalam menjelaskan dan menyampaikan informasi tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar. Adanya media pembelajaran akan lebih menjamin pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena mampu membawa siswa kedalam suasana senang. Selain itu, media pembelajaran dapat bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif.

Menurut Noverita (2019: 48) Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang digunakan dalam pembelajaran sebagai penyampaian pesan pada siswa. Kelebihan penggunaan media pembelajaran replika peta budaya dalam proses pembelajaran antara lain: a) Mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru; b) Memberikan pengalaman belajar pada siswa sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari; c) Mudah digunakan oleh siapa saja; d) Meningkatkan hasil belajar siswa; e) Mencakup segala aspek indera; Kekurangan Penggunaan media tidak selamanya memiliki kelebihan, media pembelajaran replika peta budaya juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya: a) Kebebasan yang diberikan pada siswa tidak selamanya dimanfaatkan secara optimal; b) Membutuhkan perhatian yang khusus bagi siswa karena daya ingat siswa berbeda-beda; c) Siswa terlalu cenderung melihat media sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran replika peta budaya yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa.

Menurut peneliti adapun langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran replika peta budaya adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan materi pembelajaran yaitu bab 6 Indonesiaku kaya budaya.
- 2) Memberikan pertanyaan Esensial kepada siswa sesuai pertanyaan yang ada pada buku paket sebagai awal kegiatan Inti.
- 3) Menyampaikan materi pembelajaran menggunakan Media pembelajaran replika peta budaya untuk memperlihatkan dan menjelaskan keberagaman budaya yang ada di seluruh provinsi Indonesia.
- 4) Merefleksikan kembali pembelajaran menggunakan media pembelajaran replika peta budaya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik menghadirkan media pembelajaran untuk kebutuhan guru di kelas IV yaitu menampilkan media atau alat bantu untuk mempermudah dalam penyampaian materi, sehingga peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Siswa Kelas IV SDN 12 Dompur".

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, metode penelitian dan pengembangan (research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,

2013: 297). Dalam penelitian pengembangan memiliki banyak model penelitian, salah satu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dan dalam singkatan tersebut terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: (A) Analysis, (D) Design, (D) Development, (I) Implementation, Dan (E) Evaluation. Penelitian ini di dilaksanakan di SDN 12 Dompu, Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang siswa untuk dijadikan sampel dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Uji Validasi Media

Hasil validasi yang dilakukan dua ahli media yang bertujuan untuk memberi masukan terhadap media yang dikembangkan,

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Validasi II Ahli Media

No	Ahli	Skor	Skor Ideal	%	Kategori
1	Ahli I	43	50	86%	Sangat Valid
2	Ahli II	41	50	82%	Sangat Valid
	Hasil Akhir	84	100	84%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, rekapitulasi hasil validasi instrumen oleh dua ahli media dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil validasi media replika peta budaya adalah 84% dengan kategori sangat valid. Dengan ini media layak diujicobakan.

##### 2. Uji Coba Media

Hasil observasi kepraktisan yang dilakukan dengan uji coba pada 10 orang siswa kelas IV SDN 12 Dompu. Tahap uji coba dilakukan selama 6JP (2x pertemuan) pada mata pelajaran IPAS, bab 6 Indonesiaku kaya budaya, topik B kekayaan budaya Indonesia. Kegiatan pembelajaran menggunakan media replika peta budaya, ketika proses pembelajaran berlangsung wali kelas dan guru pendamping yang sebagai observer mengisi lembar observasi kepraktisan media replika peta budaya.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Observasi Kepraktisan oleh Kedua Observer

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	%	Kategori
1	Observer I	38	40	95	Sangat Praktis
2	Observer II	36	40	90	Sangat Praktis
	Hasil Akhir	74	80	92,5	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, rekapitulasi hasil observasi kepraktisan oleh II observer dapat

disimpulkan secara keseluruhan hasil observasi kepraktisan media pembelajaran replika peta budaya dari kedua observer adalah 92,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan ini media replika peta budaya praktis digunakan untuk diimplementasikan saat proses pembelajaran pada BAB 6 Indonesiaku kaya budaya, topik B kekayaan budaya Indonesia.

##### 3. Post Test

Media dikatakan efektif setelah diketahui hasil tes akhir (posttest), Tes pertama adalah tes kognitif untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 90% sehingga memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan di sekolah, yaitu 75% siswa mendapatkan skor lebih besar atau sama dengan KKTP (75-80).

Tes kedua yaitu afektif diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.** Rekapitulasi Data Penilaian Afektif Siswa

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Sangat Berkembang	4	40
2	Berkembang Sesuai Harapan	4	40
3	Mulai Berkembang	2	20
4	Belum Berkembang	0	0

Berdasarkan di atas bahwa rekapitulasi data penilaian afektif siswa dapat diketahui terdapat 4 siswa yang termasuk kategori sangat berkembang dengan presentase 40% yaitu siswa yang berani tampil didepan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas stik gambar yang dipasang sesuai dengan materi dan dapat menjelaskan dengan sangat baik dan benar. Terdapat 4 orang siswa yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 40% yaitu siswa yang berani tampil didepan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas stik gambar yang dipasang sesuai dengan materi dan dapat menjelaskan dengan baik. Terdapat 2 siswa yang termasuk kategori mulai berkembang dengan presentase 20% yaitu siswa yang berani tampil di depan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas stik gambar yang dipasang.

Tes ketiga yaitu tes Psikomotorik dengan hasil pada table berikut:

**Tabel 5.** Rekapitulasi Data Penilaian Psikomotor Siswa

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Sangat Berkembang	2	20
2	Berkembang Sesuai Harapan	5	50
3	Mulai Berkembang	3	30
4	Belum Berkembang	0	0

Berdasarkan tabel di atas bahwa, rekapitulasi data penilaian psikomotor siswa dapat diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang termaksud kategori sangat berkembang dengan presentase 20%, terdapat 5 siswa yang termaksud kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 50%, serta terdapat 3 siswa yang termaksud kategori mulai berkembang dengan presentase 30%.

## **B. Pembahasan**

Menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012) kevalidan suatu perangkat pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Hasil validasi yang dilakukan dua ahli media didapatkan hasil presentase ahli media pertama sebesar 86% (Sangat Valid), ahli media kedua 82% (Sangat Valid). Hasil rekapitulasi dari dua ahli tersebut adalah 84% dengan kategori sangat Valid. Selain itu diberikan masukan oleh ahli media pertama adalah berkaitan dengan pewarnaan media sehingga terlihat menarik, sedangkan saran dari ahli media kedua gambar keanekaragaman budaya NTB harus mengambil kebudayaan Sasak, Bima, Dompu dan Sumbawa.

Nieveen (dalam Rochmad, 2012) mengemukakan bahwa kepraktisan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Hasil observasi kepraktisan yang dilakukan dengan uji coba pada 10 orang siswa kelas IV SDN 12 Dompu. Tahap uji coba dilakukan selama 6JP (2x pertemuan) pada mata pelajaran IPAS, bab 6 Indonesiaku kaya budaya, topik B kekayaan budaya Indonesia. Kegiatan pembelajaran menggunakan media replika peta budaya, ketika proses pembelajaran berlangsung wali kelas dan guru pendamping yang sebagai observer mengisi lembar observasi kepraktisan media replika peta budaya. Berdasarkan hasil observasi kepraktisan yang dilakukan oleh kedua observer bahwa, yang pertama mendapatkan presentase sebesar 95% (Sangat praktis) sedangkan observer kedua dengan presentase 90% dengan kategori sangat praktis.

Hamzah B. Uno (2008: 138) menyatakan bahwa keefektifan proses pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil keefektifan media pembelajaran replika peta budaya, diperoleh setelah pengimplementasian media untuk mengetahui tingkat keefektifan media replika peta budaya. Untuk mengetahui tingkat keefektifan yaitu dengan melakukan tes akhir (posttest), tes pertama adalah tes kognitif untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 90% sehingga memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan di sekolah,

yaitu 75% siswa mendapatkanskor lebih besar atau sama dengan KKTP (75-80). Tes kedua yaitu afektif diperoleh 4 orang siswa yang termaksud kategori sangat berkembang dengan presentase 40%, 4 orang siswa yang termaksud kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 40%, dan 2 orang siswa yang termaksud kategori mulai berkembang dengan presentase 20%. Tes ketiga psikomotorik diperoleh 2 orang siswa yang termaksud kategori sangat berkembang dengan presentase 20%, 5 siswa yang termaksud kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 50%, dan 3 orang siswa yang termaksud kategori mulai berkembang dengan presentase 30%.

Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukan bahwa media pembelajaran replika peta budaya layak digunakan pada proses pembelajaran, hal ini didukung oleh penelitian Megawati (2021). Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media replika Peta Budaya Indonesia telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media. Penelitian lainnya Winda Agustin Noverita. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas IV SD/MI Di Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil validasi pengembangan media pembelajaran replika peta budaya yang dikembangkan dikategorikan sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD/MI.

Hasil yang diperoleh secara keseluruhan dari penelitian ini menunjukkan bahwa materi pelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran replika peta budaya akan lebih jelas, lengkap dan menarik minat siswa. Dengan media ini dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, tidak membosankan, dan guru dapat mengatur kelas sehingga bukan saja guru yang aktif dan kreatif tetapi juga siswa.

## **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran IPAS, BAB 6 Indonesiaku kaya budaya, topik B kekayaan budaya Indonesia, yang meliputi a) pakaian adat; b) rumah adat; c) tarian tradisional; d) makanan khas yang ada di setiap provinsi di Indonesia, untuk kelas IV SDN 12 Dompu sangat valid, praktis dan efektif.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: a) Guru dapat memanfaatkan media replika peta budaya pada pembelajaran

di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan mata pelajaran IPAS, bab 6 Indonesiaku kaya budaya, topik B kekayaan budaya Indonesia; b) Sekolah diharapkan dapat memfasilitas kegiatan pembelajaran siswa dan memberikan dukungan kepada guru untuk lebih semangat memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini khususnya dalam pembuatan media pembelajaran; c) Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih jauh dan mendalam tentang keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiarti. 2017. *Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Sub Tema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gorlach & ely. 2017. *Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Bebas Basis Multimedia pada RA AL A'RAAF*. Banten: Universitas Serang Raya.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Harjanto, S. 2008. *Dasar-dasar Penulisan Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Ghajah Mada University..
- Megawati. 2021. *Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) Untuka Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Munadi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nieveen, N. 2012. *Prototyping to Reach Product Quality*. Jan Van den Akker, Robert Maribe Braneh, Kent Gustafson, and Tjeerd Plomp (Ed), London: Kluwer Academic Publisher.
- Notoadmojo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Noverita, Winda, Agustin. 2019. *Pengembangan Media Pengembangan Replika Peta Budaya pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas IV SD/MI di Bandar Lampung*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Media Pembelajaran*. 9 (1). 20.
- Sari, Asma, Desi, Ratna. 2015. *Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyosari. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Utama, Muhammad, Rizki. 2018. *Pembangunan Peta Kampus 3D Universitas Komputer Indonesia Berbasis WEBGL*. Jawa Barat: Universitas Komputer Indonesia.