PENGEMBANGAN MEDIA PERPUSTAKAAN MINI BUDAYA DAN LKPD PETA BUDAYA UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Chelsea Diana Ayu[1], Ifa Unifah[2], Salma Nabilah Diaulia[3], Siti Choirun Nisa[4], Siti Maelani Rahayu[5], Rana Gustian Nugraha[6]

[1,2,3,4,5,6]*Universitas Pendidikan Indonesia*
E-mail : chelsea06@upi.edu[1], ifaunifah163@upi.edu[2], salmanabilah265@upi.edu[3], choirunnisa02@upi.edu[4], sitimaelanirahayu@upi.edu[5], ranaagustian@upi.edu[6]

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia, memerlukan media pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan relevan dengan konteks siswa agar perbedaan budaya antar daerah dapat dipahami secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Perpustakaan Mini Budaya beserta LKPD Peta Budaya serta menilai kelayakannya dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba terbatas dilakukan terhadap 16 siswa kelas V SDN Gunung Sari. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli media dan post-tes hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Perpustakaan Mini Budaya dan LKPD Peta Budaya memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media. Penerapan media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Selain itu, hasil post-test peserta didik menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 86,67%. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, konkret, dan bermakna.

Kata Kunci : media pembelajaran, perpustakaan mini, LKPD, IPS, keragaman budaya.

ABSTRACT

Social studies learning in elementary schools, particularly on the topic of Indonesia's cultural diversity, requires instructional media that are concrete, visual, and relevant to students' contexts so that cultural differences among regions can be understood in depth. This study aims to develop a Mini Cultural Library Media along with a Cultural Map Worksheet (LKPD) and to assess its feasibility for fifth-grade elementary social studies learning. The research employed a Design and Development (D&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. A limited trial was conducted involving 16 fifth-grade students at SDN Gunung Sari. Data were collected through observation, interviews, media expert validation questionnaires, and post-test learning outcomes. The results indicate that the Mini Cultural Library Media and the Cultural Map Worksheet were categorized as highly feasible based on media expert evaluations. The implementation of this instructional media was proven to enhance students' activeness, motivation, and understanding of the material on Indonesia's cultural diversity. Furthermore, the students' post-test results showed that the learning mastery level reached 86.67%. Therefore, the developed media are considered feasible and effective for use as instructional tools in elementary school social studies learning to create a more interactive, concrete, and meaningful learning process.

Keywords : *Learning Media, Mini Library, LKPD, Social Studies, Cultural Diversity.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan pendidikan, siswa dibimbing agar memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Munandar et al. 2022). Pendidikan tidak hanya menekankan pencapaian pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan sosial siswa agar mampu beradaptasi dan berperan secara positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar penting untuk membentuk pemahaman tentang bangsa dan sikap sosial siswa melalui pengetahuan tentang keragaman budaya di Indonesia. Dengan pendekatan pendidikan multikultural, pembelajaran IPS membantu siswa belajar bersikap toleran, penuh empati, dan mampu bekerja sama dalam kehidupan bermasyarakat (Saputra 2024). Pembelajaran IPS di sekolah dasar juga idealnya memberikan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermakna, terutama ketika siswa mempelajari keragaman budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Berhard G. Killer dalam (Rismayani et al. 2020) yang menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian yang mengembangkan pemahaman mengenai cara manusia hidup, kebutuhan dasarnya, upaya pemenuhannya, serta lembaga-lembaga yang terbentuk sebagai bagian dari proses tersebut. Selanjutnya, (Febriani 2021) menjelaskan bahwa IPS sebagai bidang ilmu sosial tidak hanya menekankan aspek teoretis, tetapi lebih pada aspek praktis dalam mengamati, menelaah, dan memahami berbagai gejala serta permasalahan sosial di masyarakat, yang kedalaman materinya disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Sejalan dengan itu, (Hopeman et al. 2022) menegaskan bahwa pendidikan IPS bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan dasar agar mampu mengembangkan diri sesuai bakat, minat, dan lingkungannya, sekaligus mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas pembelajaran IPS dengan praktik yang terjadi. Berdasarkan observasi awal di kelas V salah satu SD di Sumedang, siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan unsur-unsur budaya antar daerah serta belum mampu mengaitkannya dengan contoh nyata di sekitar mereka. Rendahnya pemahaman ini dipengaruhi oleh minimnya media pembelajaran yang menarik dan relevan. Di sekolah tersebut, sumber belajar masih terbatas, baik dari segi buku rujukan, media visual budaya, maupun fasilitas digital yang mendukung eksplorasi budaya Indonesia secara lebih konkret. Selain itu, menurut (Agustini et al. 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif cenderung berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Maka dari itu, pembelajaran di tingkat SD harus dirancang agar lebih bermakna dan disajikan secara tematik, sehingga membantu siswa menghubungkan berbagai konsep dengan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari (Jamaludin et al. 2023).

Media pembelajaran dalam arti sempit diartikan sebagai komponen bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, dalam arti yang lebih luas, media pembelajaran mencakup pemanfaatan seluruh komponen sistem pembelajaran dan sumber belajar yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan kata lain, media bukan hanya berupa

alat bantu dalam penyampaian materi, melainkan juga bagian yang sangat penting dan mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh (Miftah 2021). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat membantu siswa memahami keragaman budaya Indonesia dengan lebih mudah dan bermakna. Hal ini sangat penting dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar, terutama ketika membahas tentang keragaman budaya Indonesia yang sifatnya abstrak dan beragam. Jika tidak ada alat bantu yang tepat, siswa sering mengalami kesulitan memahami perbedaan unsur budaya antar daerah serta hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai jembatan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari sumber belajar ke siswa. Alat ini bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan semangat belajar mereka. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga menjadi penunjang agar proses belajar mengajar lebih efektif, karena bisa membantu guru menyajikan materi dengan lebih menarik dan terstruktur (Ramadhani et al. 2023). Dengan menggunakan media yang sesuai, pembelajaran tidak hanya menjadi tugas guru, tetapi juga bisa membuat siswa lebih aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Media pembelajaran juga berfungsi untuk memberikan rangsangan agar siswa berkembang dalam berpikir kritis dan meningkatkan semangat belajar Fuadati & Wilujeng, 2019; Hanik, 2020 dalam (Suwastini et al. 2022).

Dalam pembelajaran IPS, media yang visual dan konkret sangat diperlukan agar siswa bisa memahami konsep budaya yang beragam, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan tradisi masyarakat. Media yang tepat tidak hanya membantu siswa mengenali informasi secara lisan, tetapi juga memperkaya pemahaman mereka terhadap makna dan perbedaan budaya secara lebih dalam. Salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD adalah kumpulan kegiatan yang disusun untuk membantu siswa berinteraksi langsung dengan objek dan masalah yang dipelajari Anisa, 2017; Fuadati & Wilujeng, 2019; Khikmiyah, 2021 dalam (Suwastini et al. 2022). Dengan LKPD, siswa bisa melakukan pengamatan, diskusi, dan memecahkan masalah secara terstruktur, sehingga belajar menjadi lebih bermakna. Penggunaan LKPD yang diimbangi dengan media budaya visual diharapkan bisa membantu siswa memahami keragaman budaya Indonesia secara lebih menyeluruh.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang relevan dan cocok dengan karakteristik siswa SD sangat penting dalam pembelajaran IPS kelas V. Media yang menggabungkan unsur visual, kegiatan belajar, dan partisipasi aktif siswa berpotensi meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Berdasarkan kebutuhan pembelajaran di SDN Gunung Sari, penelitian ini membuat Media Perpustakaan Mini sebagai koleksi gambar yang sederhana dan mengandung berbagai budaya daerah. Media ini dipadukan dengan LKPD Peta Budaya sebagai alat bantu belajar yang membimbing siswa dalam mempelajari materi melalui kegiatan belajar yang teratur. Selain itu, peneliti juga menyediakan materi belajar berbasis digital menggunakan laptop sebagai alternatif sumber belajar yang lebih menarik bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, model ADDIE adalah model pengembangan pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan digunakan dalam membuat media pembelajaran (Hidayat 2021). Model ini dilakukan dengan melibatkan 16 siswa kelas V sebagai uji coba. Kelayakan dan penerimaan media dinilai berdasarkan kuesioner validasi

oleh ahli dan hasil tes setelah pembelajaran untuk mengetahui tingkat kesenangan, kepraktisan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dari latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: (1) bagaimana proses pengembangan Media Perpustakaan Mini dan LKPD Peta Budaya menggunakan model ADDIE, dan (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil post-test setelah pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman budaya Indonesia, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis media konkret dan digital di jenjang sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi efektivitas penggunaan media. Pendekatan bertahap seperti ini sejalan dengan penjelasan (Rustandi and Rismayanti 2021) yang menegaskan bahwa model ADDIE merupakan kerangka pengembangan yang komprehensif dalam penelitian desain pembelajaran.

1. Analysis

   Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, guru, dan kondisi pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya. (Astuti 2019) menegaskan bahwa tahap analisis dalam model ADDIE merupakan fondasi penting untuk merumuskan solusi pembelajaran melalui pengenalan masalah dan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, (Heraldi et al. 2024) menegaskan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi, interaktivitas, dan akses belajar, sehingga lebih efektif dalam mengatasi berbagai masalah pembelajaran dibandingkan media tradisional. Hasil observasi di kelas V SDN Gunung Sari menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan membedakan unsur budaya antar daerah serta mengaitkannya dengan contoh konkret, karena pembelajaran masih berpusat pada buku teks. Wawancara dengan guru juga menegaskan perlunya media visual yang lebih menarik serta LKPD yang dapat membimbing siswa memahami ciri budaya daerah melalui aktivitas bermakna. Temuan ini sejalan dengan (Tifani 2024) yang menyatakan bahwa pengembangan media harus berangkat dari kebutuhan nyata di lapangan agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan pengembangan Media Perpustakaan Mini Budaya dan LKPD Peta Budaya untuk mendukung pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual.

2. Design

   Tahap desain berfokus pada perancangan konsep dan struktur media yang akan dikembangkan. Desain media yang mempertimbangkan pemilihan warna, penataan teks, dan ilustrasi yang tepat diperlukan untuk menarik minat dan membantu pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran (Dewi et al. 2024). Media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu mendorong peningkatan motivasi belajar, menumbuhkan antusiasme siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Hidayat 2024).

LKPD Peta Budaya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar terstruktur melalui aktivitas mengamati gambar, mencocokkan budaya dengan daerah asal, menandai lokasi pada peta, serta menulis deskripsi singkat tentang budaya yang telah diamati atau dipelajari yang menuntut pemahaman mendalam. Pada tahap ini dipertimbangkan aspek estetika, keterbacaan, pemilihan warna, ukuran font, serta kesesuaian materi dengan karakteristik perkembangan siswa kelas V, sehingga media yang dirancang dapat digunakan secara mudah dan menarik.

3. Development

Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan media berdasarkan desain yang telah ditetapkan. Media Perpustakaan Mini dicetak menggunakan bahan tebal agar lebih tahan lama, sedangkan LKPD Peta Budaya disusun dalam bentuk booklet yang memuat rangkaian aktivitas belajar terstruktur. Setelah produk awal selesai dibuat, media divalidasi oleh ahli media yang menilai aspek tampilan, meliputi kesesuaian warna, tata letak, ukuran tulisan, dan kualitas visual. Saran yang diberikan terutama terkait penajaman warna pada beberapa gambar serta penyesuaian ruang kosong pada LKPD agar lebih nyaman digunakan siswa. Proses validasi ahli media semacam ini digunakan sebagai indikator utama kualitas tampilan dan kegrafikan media sebelum produk siap diimplementasikan (Rochayati and Setyawati 2024). Seluruh saran tersebut kemudian direvisi sehingga media siap diimplementasikan pada tahap berikutnya.

4. Implementation

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 16 siswa kelas V SDN Gunung Sari. Pembelajaran diawali dengan pengenalan media dan penjelasan singkat mengenai cara penggunaannya. Siswa kemudian mengamati kartu-kartu budaya dalam Media Perpustakaan Mini dan mendiskusikan ciri-ciri budaya yang ditampilkan. Setelah itu, siswa mengerjakan LKPD Peta Budaya secara berpasangan. Selama implementasi, peneliti mengamati keterlibatan, antusiasme, serta kemampuan siswa mengidentifikasi budaya dan menandai daerahnya pada peta. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan dan berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Siswa tampak lebih cepat mengenali unsur budaya dan lebih aktif dalam bertanya maupun berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan studi yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Rochayati and Setyawati 2024).

5. Evaluation

Tahap evaluasi dalam penelitian ini difokuskan pada validasi ahli media dan pengukuran hasil belajar melalui post-test siswa. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan dan kelayakan teknis Media Perpustakaan Mini dan LKPD Peta Budaya. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan pemilihan warna, kerapian tata letak, keterbacaan teks, konsistensi ilustrasi, serta kesesuaian desain dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui proses validasi ini, ahli media memberikan masukan mengenai elemen visual yang perlu diperbaiki, sehingga produk memiliki kualitas penyajian yang menarik dan mudah digunakan. Evaluasi oleh ahli media merupakan tahap penting dalam pengembangan media pembelajaran karena aspek visual dan teknis sangat memengaruhi keberhasilan penyampaian pesan belajar. Selain validasi ahli media, penelitian ini juga mengukur efektivitas produk melalui post-test siswa setelah pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Post-test digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya secara langsung.

Data-data yang diperoleh akan dinilai dengan menggunakan angket penilaian berbasis skala Likert. Untuk mengukur kriteria atau kategori kelayakan media, digunakan rumus interval (I) sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Kategori

Skor Persentase (%)	Interpretase
0% - 24,99%	Tidak Baik
25% - 49,99%	Kurang Baik
50% - 74,99%	Baik
75% - 100%	Sangat Baik

(Claretta et al. 2022)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas Media Perpustakaan Mini Budaya dan LKPD Peta Budaya, yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran IPS, khususnya materi Keragaman Budaya Indonesia bagi siswa kelas V. Media Perpustakaan Mini Budaya disusun dalam bentuk kartu-kartu visual berisi gambar budaya dari berbagai daerah, seperti rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, makanan khas, dan tarian daerah. Setiap kartu dilengkapi keterangan daerah asal dan identitas budaya, sehingga siswa dapat dengan mudah membedakan karakteristik budaya satu daerah dengan daerah lainnya. Sementara itu, LKPD Peta Budaya dirangkaikan sebagai perangkat kegiatan belajar yang membantu siswa menandai letak budaya pada peta Indonesia, mencocokkan gambar dengan daerahnya, serta melakukan refleksi terhadap nilai budaya yang dipelajari. Kedua media ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan media konvensional yang sebelumnya digunakan dalam pembelajaran, dengan tujuan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga siswa dapat memahami keragaman budaya secara lebih konkret. Media pembelajaran perpustakaan mini dan peta budaya dikembangkan melalui tahapan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima langkah berikut:

1. Analysis

   Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menentukan dasar pengembangan media. Berdasarkan observasi kelas dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa siswa kesulitan mengenali dan membedakan unsur budaya antar daerah karena materi yang disampaikan masih bersifat abstrak dan kurang didukung oleh media visual yang memadai. Buku teks tidak cukup membantu menampilkan ciri-ciri rumah adat, pakaian tradisional, maupun alat musik daerah secara jelas sehingga siswa kesulitan memahami keragaman budaya Indonesia secara menyeluruh. Analisis terhadap Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa pada Fase B, siswa diharapkan mampu mengenali dan memahami keberagaman sosial budaya yang ada di Indonesia. Karena itu, diperlukan media yang dapat menstimulasi kemampuan observasi visual, memperkuat pemahaman konsep, dan mendukung aktivitas belajar yang aktif. Hasil analisis kebutuhan ini mengarahkan pengembangan Media Perpustakaan Mini Budaya dan LKPD Peta Budaya sebagai solusi pembelajaran yang lebih konkret dan sesuai kebutuhan siswa.

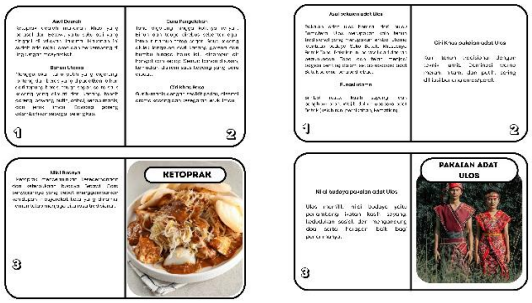
2. Design

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun rancangan konsep, struktur, dan tampilan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.



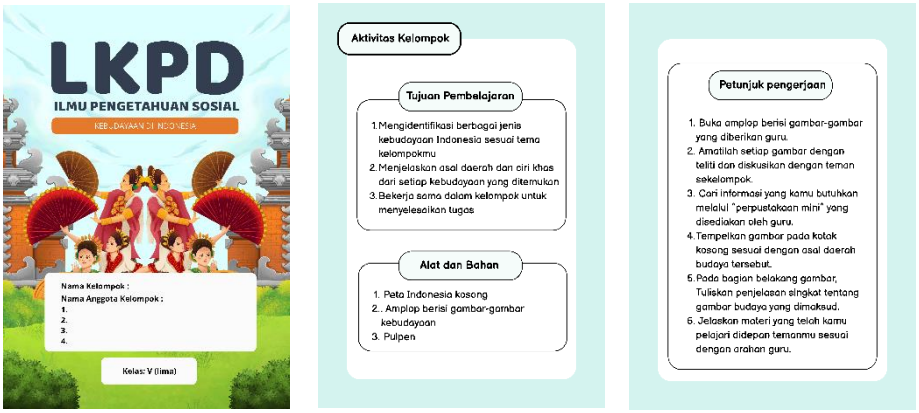
Gambar 1. Desain Posisi Materi Pada Papan Perpustakaan Mini

Media Perpustakaan Mini dirancang menggunakan gambar beresolusi tinggi dengan komposisi warna yang menarik sehingga siswa dapat dengan jelas melihat perbedaan visual antar budaya. Media Perpustakaan Mini dirancang dalam bentuk papan yang didalamnya terdapat informasi dasar terkait bentuk budaya dan disajikan juga kartu lipat visual yang membahas tiap contoh budayanya. Terdapat 5 bentuk budaya yang dibahas yakni, rumah adat, alat musik tradisional, pakaian adat, tarian daerah, dan makanan khas dari berbagai provinsi.



Gambar 2. Desain kartu lipat

Kartu lipat yang membahas contoh disimpan pada kotak penyimpanan yang ada pada papan perpustakaan mini. Di bagian depan kartu lipat dilengkapi dengan label nama dan gambar budaya untuk memudahkan identifikasi, sedangkan di bagian dalam lipatan terdapat penjelasan yang disesuaikan dengan jenis kebudayaan. Disajikan 10 kartu lipat yang membahas contoh kebudayaan sesuai dengan bentuk budayanya. Untuk makanan khas, bagian dalam kartu memuat asal daerah, bahan utama, cara pengolahan, ciri khas makanan, dan nilai budaya. Untuk alat musik tradisional, kartu berisi nama alat musik, asal daerah, fungsi, nilai budaya, cara bermain, bahan dan bentuk, serta filosofi. Sedangkan rumah adat memuat asal daerah, nama rumah adat, ciri khas dan keunikan, fungsi rumah, nilai budaya atau filosofi, penghuni, bahan dan bentuk, arah hadap, serta bagian-bagian rumah. Pada tari tradisional, kartu menampilkan asal daerah tarian, gerakan utama, nilai budaya atau makna tarian, cara menampilkan tarian, dan ciri khas tarian. Sementara itu, untuk pakaian adat, kartu berisi asal daerah pakaian, fungsi utama, nilai budaya, serta ciri khas pakaian adat.



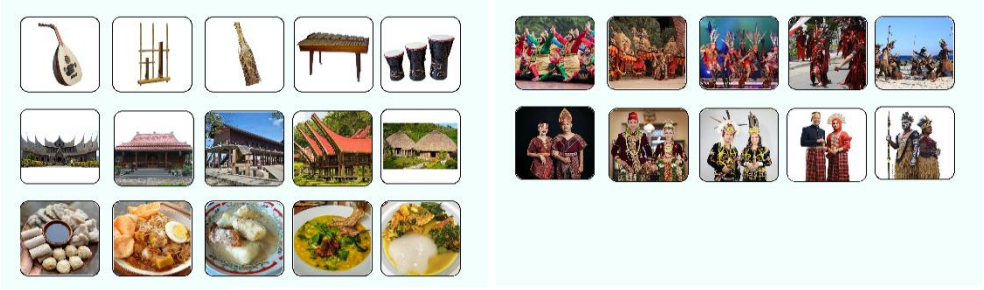
Gambar 3. Desain LKPD Kebudayaan Indonesia

LKPD Kebudayaan Indonesia disusun dalam beberapa bagian kegiatan yang mengarahkan siswa melalui proses belajar yang runtut, mulai dari kegiatan pengamatan, pencocokan budaya, penandaan daerah pada peta, hingga penyimpulan informasi. Desain LKPD memperhatikan keterbacaan teks, ukuran font, kejelasan instruksi, dan pengelolaan kelas agar siswa dapat mengerjakannya dengan nyaman.



Gambar 4. Desain Lembar Peta Budaya

Pada bagian depan lembar Peta Budaya, didesain dengan menampilkan peta Indonesia dan lima kotak kosong yang perlu dilengkapi dengan kartu bergambar kebudayaan yang telah disediakan. Tujuan dari desain tersebut agar siswa dapat menganalisis kartu bergambar kebudayaan Indonesia berdasarkan asal daerah dan pulaunya. Pada bagian belakang lembar peta budaya, terdapat kotak kosong yang dapat diisi deskripsi sepengetahuan siswa tentang gambar yang ditempel pada bagian depan. Tujuannya agar hasil dari deskripsi yang ditulis tersebut menjadi salah satu acuan peneliti untuk mengukur pemahaman siswa melalui penggunaan media dan metode yang diterapkan. Sehingga hasilnya menjadi pertimbangan peneliti dalam mengukur tingkat efektvitas penggunaan media ini.

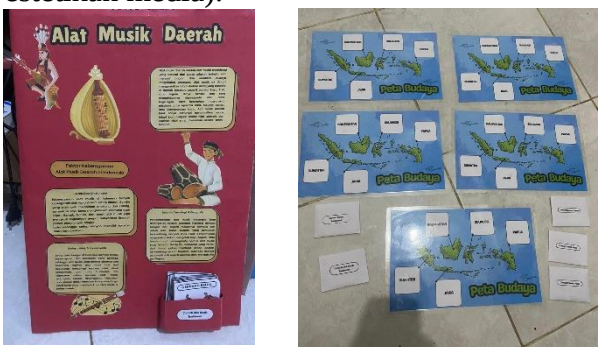


Gambar 5. Desain Kartu Bergambar Budaya

Tiap budaya disediakan lima kartu bergambar yang harus ditempel berdasarkan asal daerah dan pulaunya. Kartu gambar budaya didesain dengan ukuran kotak kecil dengan sudut melengkung. Pada tahap ini ditentukan pula alur pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media secara sistematis sehingga siswa dapat memanfaatkan setiap komponen media dengan efektif. Dengan demikian, tahap desain memastikan bahwa media memiliki struktur yang kuat, menarik, dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

3. Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media sesuai desain yang telah dirumuskan. Media Perpustakaan Mini ini menggunaakan kardus yang dtutupi kertas karton berwarna, materi dasar tiap budayanya ditempel langsung pada papan, sedangkan materi tiap contoh budaya disimpan pada kotak yang telah disediakan. LKPD disusun dalam format booklet yang mudah dibaca dan diakses siswa. Media LKPD yakni lembar peta budaya dicetak dalam bentuk kartu dan di laminating agar media tidak mudah rusak ketika digunakan, sehingga media dapat digunakan dalam waktu yang cukup lama dan dapat digunakan secara berulang. Kartu bergambar yang dibagikan ke tiap kelompok juga dicetak dalam bentuk kotak kecil dan dilaminating. Jadi apabila siswa salah menempelkan kartu gambar ke kotak pulau, kartu gambar tersebut dapat ditarik kembali dan ditempelkan di kotak yang benar. Lembar peta budaya dan kartu bergambar budaya dilaminating dengan bentuk sudutnya yang melengkung, hal ini bertujuan untuk menghindari bahaya tertusuk sudut kartu yang berbahan plastik tebal (berfokus pada keamanan dan ke-estetikan media).



Gambar 6 Media Perpustakaan Mini dan Lembar Peta Budaya

Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh ahli media untuk menilai kesesuaian tampilan media, kualitas teks, ketahanan media, penggunaan media, keberfungsian media, dan desain media.

Tabel 2. Hasil Pengujian Validitas oleh Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Kemenarikan Tampilan	75%	Sangat Baik
Kesesuaian Tampilan	75%	Sangat Baik
Kejelasan Huruf dan Angka	75%	Sangat Baik
Kemudahan Akses	100%	Sangat Baik
Kemudahan Pengguna	100%	Sangat Baik
Kejelasan Petunjuk	75%	Sangat Baik

Manfaat Media	75%	Sangat Baik
Tampilan konten	75%	Sangat Baik
Rata-Rata	**82,14%**	**Sangat Baik**

Hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata persentase kelayakan media yang dinilai melalui validitas oleh ahli media adalah 82,14% yang berada pada kategori "sangat layak" dengan nilai persentase sempurna yakni 100% pada aspek kemudahan akses dan kemudahan pengguna serta mendapat nilai persentase 75% pada aspek kemenarikan, kesesuaian tampilan, kejelasan teks, kejelasan petunjuk, manfaat, dan tampilan konten dengan beberapa saran perbaikan seperti memperjelas label pada kartu tertentu dan memperbesar ruang jawaban di LKPD. Perbaikan dilakukan sesuai masukan untuk memastikan kualitas media meningkat dan siap digunakan pada uji coba pembelajaran.

6. Implementation

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 16 siswa kelas V SDN Gunung Sari. Media Perpustakaan Mini dan LKPD Peta Budaya digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai sarana eksplorasi budaya daerah.



Gambar 7 . Implementasi Media Pembelajaran

Siswa tampak antusias ketika mengamati kartu budaya, berdiskusi mengenai perbedaan budaya antar daerah, dan mengisi LKPD secara berkelompok. Guru menyatakan bahwa penggunaan media memudahkan penyampaian materi karena siswa dapat melihat contoh nyata dari budaya yang sedang dipelajari. Implementasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta menunjukkan minat tinggi dalam menandai letak budaya tertentu pada peta Indonesia. Proses pembelajaran berlangsung lebih hidup dan interaktif, menunjukkan bahwa media membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kuat mengenai keragaman budaya Indonesia. Untuk mendukung pernyataan tersebut, peneliti mengukur ketuntasan siswa melalui tes sumatif berupa soal pilihan ganda. Berikut data hasil ketuntasan siswa ketika mengerjakan tes sumatif:

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Tes Siswa

Kategori	**Jumlah Siswa**	**Persentase**
Tuntas	13	86.67%
Tidak Tuntas	2	13.33%

Berdasarkan perolehan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan "perpustakaan mini" mampu mendukung pencapaian ketuntasan belajar siswa dalam mempelajari materi tentang kebudayaan di Indonesia. Oleh karena itu, media pembelajaran papan "perpustakaan mini" ini dinilai layak untuk dimanfaatkan atau digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

7. Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket validasi ahli dan angket respons siswa yang dianalisis secara deskriptif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dari aspek konten, tampilan visual, penyajian, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Sementara itu, hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa media dinilai sangat menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Siswa mengungkapkan bahwa gambar pada Media Perpustakaan Mini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sementara kegiatan dalam LKPD membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. Evaluasi menunjukkan bahwa media efektif meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka terhadap keragaman budaya di Indonesia. Dengan demikian, Media Perpustakaan Mini Budaya dan LKPD Peta Budaya dapat dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Perpustakaan Mini Budaya dan LKPD Peta Budaya melalui penerapan model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran IPS yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga menarik dan selaras dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Tahapan pengembangan yang dilaksanakan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, hingga evaluasi, memungkinkan media yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran IPS, terutama dalam membantu siswa memahami materi keragaman budaya Indonesia secara lebih mendalam.

Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa Media Perpustakaan Mini Budaya dan LKPD Peta Budaya telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, antara lain tampilan visual yang menarik, tingkat keterbacaan yang baik, tata letak yang proporsional, serta kesesuaian isi dengan tahap perkembangan dan kemampuan berpikir siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis dan karakteristik peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut juga memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi, mengenali, dan membedakan berbagai unsur budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Selain itu, hasil evaluasi belajar menunjukkan tingkat ketuntasan siswa mencapai 86,67%, yang menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran ini efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, Media Perpustakaan Mini Budaya dan LKPD Peta Budaya dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPS di sekolah dasar yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan bermakna. Selain berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, media ini juga berpotensi menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan aktivitas siswa yang mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini et al. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD." *Journal of Education Research* 5(1):807–14.

Astuti, Indri. 2019. "The Implementation of ADDIE Model in Developing Career Guidance Program in Senior High School." *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)* 4(1):174. doi: 10.26737/jetl.v4i1.992.

Claretta, Dyva, Dian Hutami Rahmawati, Nita Novita Sari, Hafidhatul Fathany, Jessica Aura Azaroh, Wildan Imaduddin, and Ananta Bagasfalah. 2022. "Persepsi Netizen Instagram Rerhadap Kehadiran Saipul Jamil Di Televisi (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Netizen Instagram Di Program Kopi Viral Trans TV)." *Nivedana : Jurnal Komunikasi & Bahasa* 3:1–11.

Dewi et al. 2024. "Media Audio Visual Berbasis Kontekstual Pada Muatan Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Instruction* 5(1):49–63. doi: 10.23887/iji.v5i1.44519.

Febriani, Meli. 2021. "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7(1):61–66.

Heraldi et al. 2024. "INOVASI PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL: PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR." 9(February):4–6.

Hidayat, et al. 2024. "Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(3):1511–18. doi: 10.51169/ideguru.v9i3.1163.

Hidayat, Fitria. 2021. "Model ADDIE Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1:28–37.

Hopeman et al. 2022. "HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR." *Artikel* 1:141–49.

Jamaludin et al. 2023. "KARAKTERISTIK BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR (SD)." *Bussiness Law Binus* 7(2):33–48.

Miftah. 2021. "FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA." 32(3):167–86.

Munandar, Sabhayati Asri, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Yumriani, and Abd Rahman BP. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1):1–8.

Ramadhani et al. 2023. "Sistematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Student Scientific Creativity Journal* 1(5):99–114. doi: 10.55606/sscj-amik.v1i5.1941.

Rismayani et al. 2020. "Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja." *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4(1):8–15. doi: 10.23887/pips.v4i1.3164.

Rochayati, Umi, and Kusuma Setyawati. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika Di SMK." 6(1):87–93.

Rustandi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media

Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11(2):57–60. doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.

Saputra, Erwin EKa. 2024. "Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS." *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2(3):158–64. doi: 10.70115/semesta.v2i3.175.

Suwastini et al. 2022. "LKPD Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6(2):311–20. doi: 10.23887/jppp.v6i2.48304.

Tifani, et al. 2024. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar." *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8(3):1033. doi: 10.35931/am.v8i3.3633.