**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ETNO MAP DALAM MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Neza Amalia Wahyu Ilahi

PGSD, FIP, Unesa ([neza.19090@mhs.unesa.ac.id](mailto:neza.19090@mhs.unesa.ac.id))

Putri Rachmadyanti

PGSD, FIP, Unesa ([putrirachmadyanti@unesa.ac.id](mailto:putrirachmadyanti@unesa.ac.id))

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran Etno Map dalam materi Keberagaman Budaya di kelas IV. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan terdiri dari 5 tahapan. Penelitian ini dilakukan atas dasar temuan batasan dan permasalahan yang terjadi di SDN Pagesangan Surabaya, yakni dalam kegiatan pembelajaran masih terbatasnya property dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi, dan ketertarikan peserta didik, dan mengakibatkan mudah kehilangan focus dan konstentrasi peserta didik di tengah-tengah kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian yang terdiri dari lembar validasi yang ditujukan untuk validator materi dan media, serta angket respon untuk peserta didik. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, kualitatif didapat dari saran dan masukan dosen pembimbing, validator ahli materi dan media, serta dosen penguji, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai validasi materi, media dan angket respon peserta didik. Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas IV sebagai subjek uji coba penelitian. Dari serangkaian kegiatan yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran Etno Map menempati kategori sangat layak dan dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan matei Keberagaman Budaya di Kelas IV karena memperoleh nilai kelayakan 90% untuk materi, 81% untuk media, dan 87% dari angket respon peserta didik, dari kegiatan ini media Etno Map memperoleh kategori sangat layak dan sangat menyenangkan.

**Kata kunci:** media pembelajaran, etno map, keberagaman budaya

*Abstract*

*This type of research is development research. This study serves to determine the feasibility and response of students to the Ethno Map learning media in the material of Cultural Diversity in class IV. This study uses the ADDIE model and consists of 5 stages. This research was conducted on the basis of the findings of limitations and problems that occurred at SDN Pagesangan Surabaya, namely in learning activities there were still limited learning properties and media used by educators to convey learning, resulting in low motivation and interest in students, and resulted in easy loss of focus. and the concentration of students in the midst of learning activities. In this study, data collection used research instruments consisting of validation sheets intended for material and media validators, as well as response questionnaires for students. Data analysis techniques were carried out both qualitatively and quantitatively, qualitatively obtained from the suggestions and input of the supervisor, material and media expert validators, and examiner lecturers, while quantitative data was obtained from the value of material validation, media and student response questionnaires. This study involved 20 fourth grade students as research trial subjects. From the series of activities that have been carried out, it can be seen that the Etno Map learning media is in a very appropriate category and can be used by educators in delivering Cultural Diversity material in Class IV because it obtains a feasibility score of 90% for materials, 81% for media, and 87% for questionnaires. the response of the students, from this activity the Etno Map media obtained a very feasible and very enjoyable category.*

***Keywords:*** *learning media, ethno map, cultural diversity.*

**PENDAHULUAN**

Diantara banyaknya makhluk cciptaan Allah, manusia adalah makhluk yang paling sempurna karena telah dibekali akal dan pikiran. Akal yang baik adalah akal yang dididik, tanpa dididik manusia akan bertindak semaunya dan hanya mementingkan hawa nafsunya. Oleh sebab itu, penting adanya suatu pendidikan agar arah hidup dan masa depan seseorang terarah dan tertuntun.

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia. Tak hanya bagi perseorangan, pendidikan juga merupakan komponen penting dalam pencapaian pembangunan suatu bangsa. Dikatakan penting karena pendidikan akan mengubah nasib seorang manusia, begitupun dengan pencapaian pembangunan suatu bangsa yang tidak terlepas dari kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya.

Sekolah dasar adalah salah satu tahapan jenjang pendidikan formal. Pada tahapan sekolah dasar, peserta didik sedang berada pada masa *“golden age”*. Maria Montessori menjelaskan bahwa *golden age* adalah masa ketika anak mulai peka dengan berbagai rangsangan yang diterima dari lingkungannya, baik secara sengaja maupun tak sengaja. Dalam menerima rangsangan siswa SD akan menerima secara mentah-mentah informasi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh sebab itu, fatal akibatnya apabila seorang pendidik menanamkan konsep yang salah dalam kegiatan pembelajarannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan yang diajarkan di bangku sekolah dasar. Chayani (2020) menjelaskan bahwa pada tingkatan sekolah dasar, IPS mengajarkan ilmu social untuk membentuk setiap orang menjadi warga negara yang teratur dan tertib. Mengingat Indonesia adalah negara yang berbentuk kepulauan, yang mana Indonesia terdiri atas banyak keragaman suku, dan budaya maka perlu ditanamkan semangat kebangsaan dan toleransi agar kehidupan di Indonesia berlangsung damai dan jauh dari kata perpecahan.

Berkaitan dengan implementasi pembelajaran IPS di SD, pada hari Jumat, 6 Januari 2023 peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan salah satu guru kelas IV di SDN Pagesangan Surabaya. Kegiatan wawancara ini dilakukan agar peneliti memperoleh informasi mendalam. Dari kegiatan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, maka didapati hasil bahwasanya: (1) dalam implementasinya pendidik keterbatasan media dalam kegiatan pembelajaran, yakni menggunakan papan tulis dan sesekali menggunakan media poster; (2) dalam mengajar, pendidik mengaplikasikan metode diskusi kelompok, tanya jawab dan ceramah; (3) ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kurang, hal ini terbukti ketika kegiatan pembelajaran sudah berlangsung cukup lama maka konsentrasi dan focus peserta didik terpecah, terlebih lagi penggunaan media pembelajaran yang seharusnya dapat menggiring focus dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran belum memadai; (4) dalam menyampaikan materi ajar, khususnya keberagaman budaya pendidik terkendala dengan fasilitas properti yang tidak mendukung, karena dalam implementasinya guru hanya menggunakan poster sebagai media pembelajaran dan keberagaman latar belakang yang terdapat pada diri peserta didik. Dari adanya berbagai masalah yang masih banyak ditemukan, maka hal ini perlu adanya pembaruan, baik dari segi strategi maupun fasilitas.

Padahal, idealnya proses pembelajaran di SD seharusnya bersifat interaktif, dan memicu semangati peserta didik untuk berperan aktif. Chayani (2020) Penggunaan media pembelajaran. Dapat menciptakan suasana belajar yang menggembirakan. Hamid dkk. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pendidik untuk mentransfer informasi, dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran guna menambah informasi baru pada peserta didik dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Sedangkan pengertian singkat menurut Rohani (2019) bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Penggunaan media akan memberikan efek yang baik bagi berlangsungnya suatu pembelajaran. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2012): (a) fungsi komunikatif, yakni pada kegiatan belajar mengajar media digunakan sebagai penghubung komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Sehingga mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan dan meminimalisir terjadinya salah persepsi; (b) fungsi motivasi, salah satu unsur yang terkandung dalam media pembelajaran adalah unsur *artistic*, dengan adanya unsur ini maka dapat menciptakan semangat belajar pada diri peserta didik; (c) fungsi kebermaknaan, dengan adanya media maka pembelajaran tidak hanya sekadar menambah informasi dan ilmu, melainkan juga mengasah kemampuan peserta didik untuk menciptakan sekaligus menganalisa; (d) fungsi penyamaan persepsi, adanya media pembelajaran akan menuntun persepsi peserta didik pada pandangan yang sama terhadap isi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik; (e) fungsi individualis, artinya setiap peserta didik memiliki latar belakang yang tidak sama, baik dalam hal kemampuan, gaya belajar, maupun pengalaman. Maka dengan adanya media pembelajaran ini akan memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dengan menjalankan fungsi media secara tepat guna maka akan menentukan cara pendidik dalam memanfaatkan media tersebut, baik sebagai strategi maupun media dalam penyampaiann materi ajar. Berikut beberapa manfaat media pembelajaran menurut Hamid, dkk. (2020): (a) membantu berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik dalam menjelaskan materi ajar, sedangkan bagi peserta didik media pembelajaran adalah suatu alat yang memudahkannya dalam penerimaan dan pemahaman materi yang dijelakan pendidik; (b) membangkitkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik, menumbuhkan rasa ingin tahu dan gelora semangat serta hubungan yang terjalin antara pendidik, peserta didik dan media pembelajaran lebih interaktif; (c) dapat menjadi solusi bagi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan indera karena dalam beberapa materi yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang dalam menyampaikan, sehingga dalam hal ini media dapat membantu pendidik dalam mengatasi keterbatasan tersebut.

Dari adanya kesenjangan antara kondisi riil yang telah peneliti analisis dengan kondisi ideal, peneliti ingin mengembangkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan inovasi media pembelajaran “Etno Map” untuk materi Keberagaman Budaya sebagai alternative dalam pembelajaran IPS di SD. Etno Map berasal dari gabungan dua kata yaitu “*Etno”* yang berarti budaya, dan *“Map”* yang berarti peta. Etno map adalah peta budaya Indonesia yang terdiri dari 38 provinsi sesuai dengan jumlah provinsi yang dimiliki Indonesia.

Peneliti memilih media peta karena media peta sendiri telah dikembangkan sebelumnya oleh Devi (2019) pada penelitian tersebut media yang dikembangkan diberi nama Miniatur Peta Budaya yang dikhususkan membahas keberagaman budaya di Pulau Jawa. Selain itu, peneliti memilih media peta karena peta menuntut tingkat focus yang tinggi, sehingga dengan adanya kondisi yang demikian akan menggiring perhatian siswa agar terarah ke pembelajaran dan media tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Jamil (2013) yang menyebutkan bahwa peta memiliki fungsi atensi, menarik, dan menggiring perhatian peserta didik agar berfokus pada materi yang berhubungan dengan gambar-gambar yang ditampilkan. Namun dari penelitian yang telah dilakukan oleh Devi (2019) terdapat beberapa batasan sehingga dengan batasan itu lah peneliti hendak mengembangkan media Etno Map dengan mengikuti perkembangan informasi yang terjadi saat ini. Peneliti mengembangkan media Etno Map yang dicetak dengan ukuran besar, yakni 2.5 meter x 1.5 meter dengan dilengkapi barcode. Barcode didisain agar dapat digunakan peserta didik untuk memperoleh informasi-informasi kebudayaan. Informasi kebudayaan yang disediakan peneliti mencakup ibukota, suku, senjata tradisional, bahasa daerah, rumah adat, baju adat, makanan khas, tarian daerah, alat music, icon provinsi, dan juga lagu daerah. Informasi yang disajikan peneliti tidak hanya berupa rangkaian tulisan, melainkan dilengkapi dengan gambar dan video.

Berlatarkan masalah yang telah peneliti temukan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berkut:

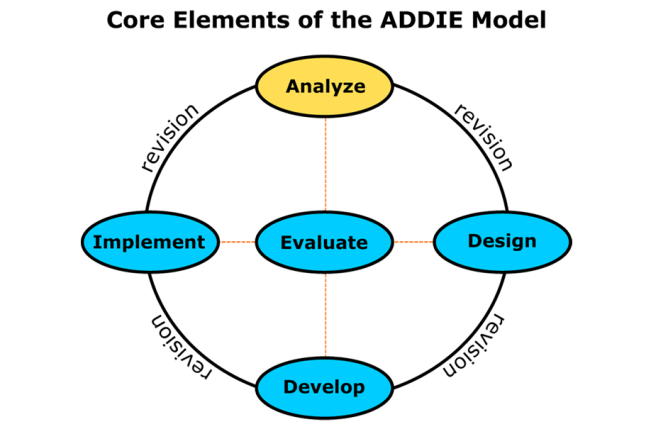
1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran Etno Mapdalam materi Keberagaman Budaya?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran Etno Mapdalam materi Keberagaman Budaya?

Dari rumusan masalah yang diajukan, sehingga dapat ditemukan bahwa tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran Etno Map yang diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia di kelas IV.

**METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Purnama (2016) memaparkan bahwa penelitian pengembangan dimaksudkan untuk menciptakan produk yang dimulai dengan kegiatan analisis kebutuhan, pengembangan, evaluasi, revisi dan yang terakhir adalah memperbanyak produk.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni: (1) *Analysi*s, (2) *Design,* (3) *Development,* (4) *Implementation,* (5) *Evaluation.* Tahapan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE**

*Pertama*, *analsys*/analisis. Pada Jumat, 6 Januari 2023 peneliti melakukan penggalian informasi mendalam mengenai hambatan dan kebutuhan dengan melakukan kegiatan wawancara bersama guru kelas IV SDN Pagesangan Surabaya. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pendidik, materi, dan peserta didik.

Dari kegiatan wawancara dan analisis yang telah dilakukan peneliti, maka didapati beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran, yang meliputi: (1) dalam mengajar, pendidik menggunakan metode Tanya jawab, ceramah, serta model pembelajaran berkelompok/kooperatif. Pendidik juga memakai media pembelajaran seadanya dalam kegiatn pembelajaran, yakni papan tulis, buku siswa, dan sesekali memakai media poster. (2) dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik menggunakan media poster serta latar belakang peserta didik khususnya untuk menjelaskan materi keberagaman budaya. (3) ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan kurang, hal ini ditinjaau dari antusias dan keaktifan yang ditunjukkan peserta didik rendah.

*Kedua*, *design/*perancangan. Tahap perancangan berkaitan dengan materi/konten media dan desain media Etno Map. Pada perancangan materi, peneliti menyusun dan mengumpulkan materi didasarkan pada buku siswa dan guru. Sedangkan perancangan desain media pembelajaran peneliti menentukan desain peta, dan desain *slide* informasi (materi keberagaman budaya) didasarkan pada karakteristik peserta didik.

*Ketiga*, *development/*pengembangan. Setelah kegiatan desain media dan materi terpenuhi, maka peneliti merealisasikan desain yang direncanakan. Tahap realisasi media diikuti oleh tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media guna mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan. Validator menguji kelayakan media berdasarkan instrument penelitian yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti. Pada kegiatan validasi, peneliti akan melakukan revisi dari saran dan masukan yang diberikan oleh validator demi perbaikan media yang dikembangkan sebelum nantinya digunakan dan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan subjek uji coba lapangan.

*Keempat,implementation*/implementasi.Implementasi/uji coba media Etno Map dilakukan di SDN Pagesangan Surabaya terhadap peserta didik kelas IV. Dalam implementasinya, peneliti menyebarkan angket respon terhadap peserta didik agar mengetahui lebih dalam kebermanfaatan media ini terhadap kegiatan pembelajaran yang telah mereka lakukan. Hal ini dilakukan sebagai langkah peneliti untuk melakukan evaluai/perbaikan terhadap media yang telah diuji cobakan secara langsung.

*Kelima, evaluation/*evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang ditempuh peneliti dalam menganalisis penggunaan media. Tahap ini dilakukan apabila pada tahapan sebelumnya masih terdapat revisi/perbaikan.

Pada penelitian ini, instrument diperlukan sebagai perangkat pengumpulan data. Instrument penelitian menurut Purwanto (2018) adalah suatu alat yang digunakan peneliti untuk merekam/mengumpulkan data. Instrument penelitian digunakan agar penelitian berjalan terstruktur dan memperoleh data dengan validitas yang tinggi. Instrument yang digunakan peneliti terdiri dari: (1) lembar validasi materi dan media, untuk ditujukan kepada validator guna mengetahui tingkat kelayakan media Etno Map dan (2) lembar angket untuk peserta didik guna mengetahui dan mengukur respon peserta didik terhadap media pembelajaran Etno Map dalam materi keberagaman budaya.

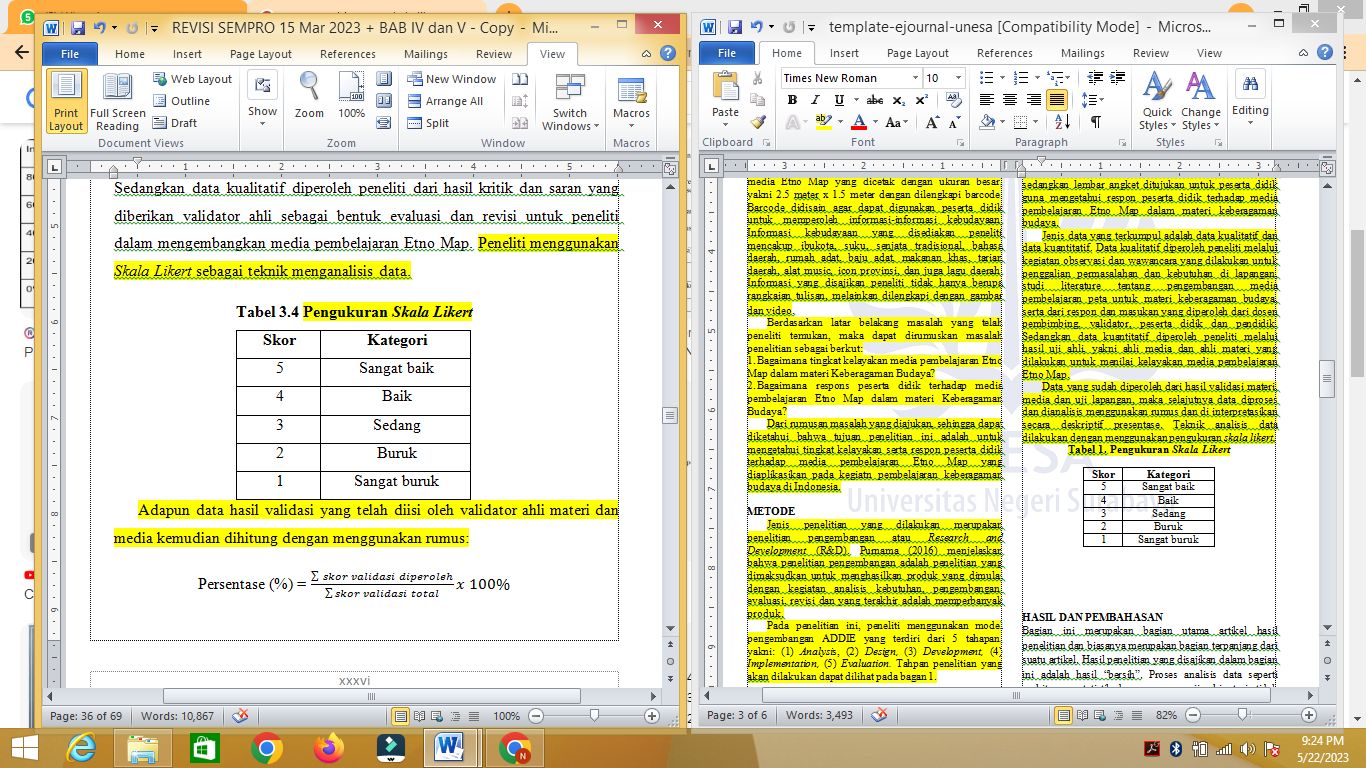
Jenis data yang terkumpul adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh peneliti melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan untuk penggalian permasalahan dan kebutuhan di lapangan, studi literature tentang pengembangan media pembelajaran peta untuk materi keberagaman budaya, serta dari respon dan masukan yang diperoleh dari dosen pembimbing, validator, peserta didik dan pendidik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh peneliti melalui hasil uji ahli media dan ahli materi yang dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran Etno Map.

Data yang sudah diperoleh dari hasil validasi materi, media dan uji lapangan, maka selajutnya data diproses dan dianalisis. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan pengukuran *skala likert.*

**Tabel 1. Pengukuran *Skala Likert***

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kategori** |
| 5 | Sangat baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Sedang |
| 2 | Buruk |
| 1 | Sangat buruk |

Instrument validasi yang telah dinilai oleh validator ahli media dan materi kemudian dihitung dengan menggunakan rumus:

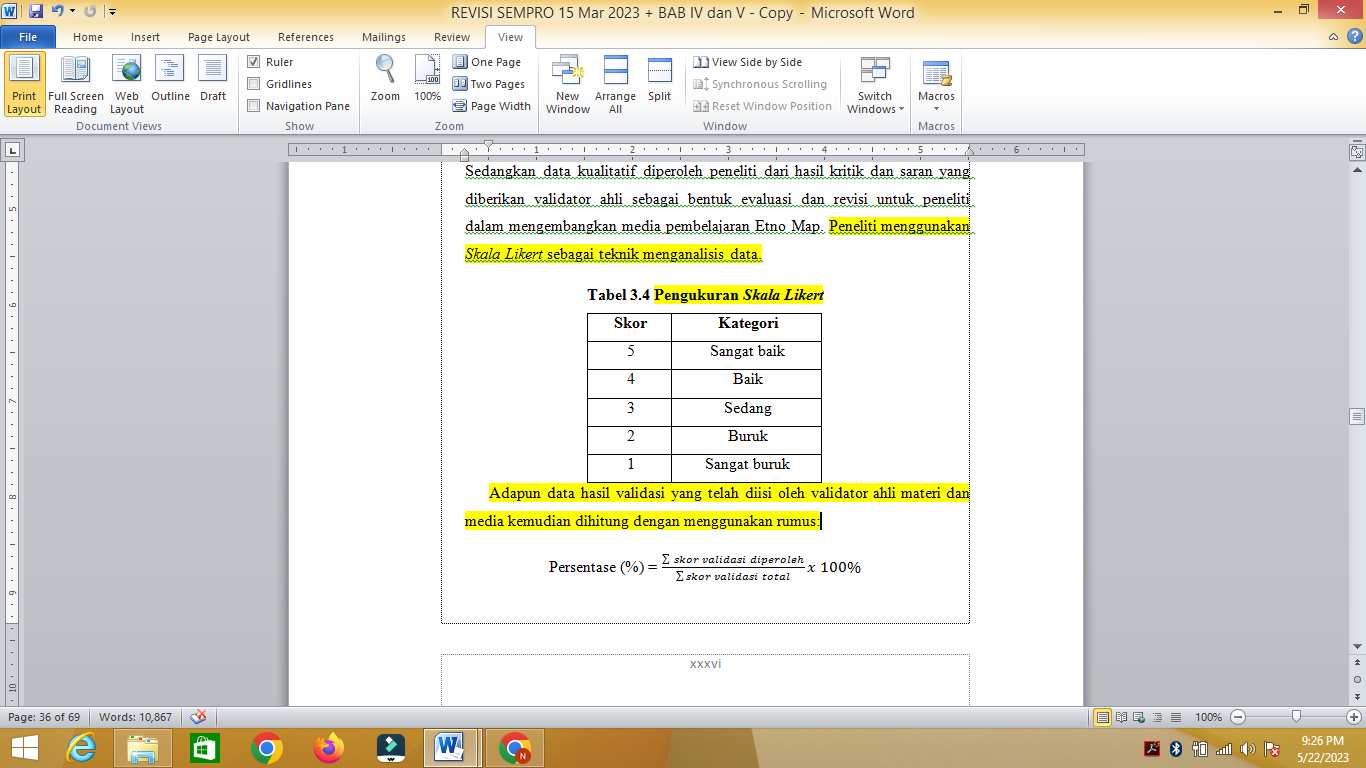


Dari hasil akhir presentase validasi ahli, maka selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan kategori yang telah ditentukan untuk mengetahui tingkat kelayakan daripada materi dan media pembelajaran Etno Map. Berikut merupakan pedoman kriteria kelayakan sebuah materi dan media pembelajaran:

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kategori** |
| 0.00%-20.99% | Tidak layak/valid |
| 21.00%-40.99% | Kurang layak/valid |
| 41.00%-60.99% | Cukup layak/valid |
| 61.00%-80.99% | Layak/valid |
| 81.00%-100% | Sangat layak/valid |

Selain menggunakan lembar validasi, peneliti juga menggunkan angket yang dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui responnya sebagai pengguna. Data yang telah diisi oleh peserta didik, selanjutnya akan diolah menggunakan rumus:



Setelah diperoleh angka respon peserta didik, maka selanjutnya akan dikategorikan berdasarkan kriteria yang dijadikan pedoman untuk mengetahui respon dan tingkat kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran Etno Map untuk materi Keberagaman Budaya di kelas IV.

**Tabel 3. Kriteria Respon Peserta Didik**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kategori** |
| 0.00%-20.99% | Tidak menarik/menyenagkan |
| 21.00%-40.99% | Kurang menarik/menyenagkan |
| 41.00%-60.99% | Cukup manarik/menyenagkan |
| 61.00%-80.99% | Menarik/menyenangkan |
| 81.00%-100% | Sangat menarik/menyenangkan |

Media Etno Map dapat dikatakan layak apabila mencapai presentase ≥61%.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil**

Hasil penelitian ini berorientasi pada pengembangan sebuah produk, yakni media pembelajaran Etno Map, proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan model ADDIE dipilih karena merupakan salah satu model pengembangan yang memiliki tahapan pengembangan sistematis dan fleksibel, hal ini karena pada setiap tahapan pengembangan selalu diikuti dengan tahapan evaluasi dan revisi, tahapan ini menjadi sangat penting karena akan memengaruhi hasil dari sebuah produk yang akan dikembangkan sehingga produk yang dihasilkan dapat menjadi sebuah produk yang layak. Hal ini juga disepakati oleh pendapat Khoirurosyadah & Rachmadyanti (2022) bahwa model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang sistematis, karena memiliki tahapan yang teratur dan setiap tahapannya memalui proses evaluasi dan revisi sehingga menghasilkan produk yang valid. Adapun tahapan pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti. Tahap analisis diperlukan guna mengetahui permasalahan dan kebutuhan belajar peserta didik. Tahap analisis sudah dimulai oleh peneliti sejak melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan sejak bulan Agustus hingga Desember 2022 di SDN Pagesangan Surabaya. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti didapati bahwa di kelas IV SDN Pagesangan Surabaya dalam kegiatan belajar mengajarnya peserta didik mudah kehilangan focus, konsentrasi dan minat, terlebih lagi dalam pelaksanaannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang memadai.

Melihat adanya celah permasalahan dan hambatan, hal ini dikonfirmasi oleh peneliti kepada guru kelas dengan melaksanakan kegiatan wawancara terstruktur yang dilakukan pada hari Jum’at, 6 Januari 2023. Hasil kegiatan wawancara yang telah dilakukan maka didapati bahwa: (1) kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru belum menggunakan media pembelajaran yang memadai, yakni dalam pelaksanaannya guru masih menggunakan media papan tulis dan buku siswa sebagai media untuk penyampai informasi dalam kegiatan belajar mengajar, dan sesekali menggunakan media poster, (2) penyampaian materi ajar, khususnya materi Keberagaman Budaya di Indonesia, guru menggunakan media poster dan latar belakang peserta didik sebagai konten pembelajaran sehingga variasi kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik kurang dan terlalu monoton, (3) ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kurang, hal ini dibuktikan ketika kegiatan pembelajaran sudah berangsung cukup lama, peserta didik akan mudah bosan, serta konsentrasi dan focus peserta didik terpecah, terlebih lagi penggunaan media pembelajaran yang seharusnya dapat menyuntik minat dan perhatian peserta didik kurang memadai.

Dari analisis permasalahan dan kebutuhan yang dilakukan peneliti di sekolah, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan studi literature untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan. Dari studi literature yang telah dilakukan, maka peneliti memilih media peta untuk dikembangkan sebagai pemecahan solusi dari masalah yang ditemukan. Peneliti memilih media peta karena secara visual peta sangat menarik, terlebih lagi peta menuntut tingkat focus peserta didik, dengan adanya kondisi yang demikian maka perhatian peserta didik akan tergiring dan terarah pada media dan kegiatan pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Jamil (2013) yang menjelaskan bahwa peta memiliki fungsi menarik atensi dan perhatian peserta didik untuk focus terhadap materi yang disajikan dengan gambar-gambar.

1. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan diawali dengan perancangan konten dan konsep. Pada tahap ini, rancangan produk masih bersifat konseptual untuk nantinya direalisasikan pada tahap pengembangan. Adapun tahapan perancangan yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

1. Perancangan Materi

Dalam tahapan perancangan materi peneliti mengacu pada buku guru dan buku siswa IPAS Kelas IV. Peneliti menyusun dan merancang materi Keberagaman Budaya yang meliputi: suku, bahasa, rumah adat, makanan khas, senjata tradisional, dan kesenian daerah.

Setelah memberi batasan materi dalam penelitian, selanjutnya peneliti mengumpulkan inforrmasi terkait materi kebudayaan yang meliputi 38 provinsi di Indonesia dengan dilengkapi gambar serta video.

1. Perancangan Konsep/ Desain Media

Setelah perancangan materi, selanjutnya peneliti melakukan rancangan konsep dan desain media. Perancangan ini diperlukan sebagai gambaran pengembangan media yang nantinya akan dilakukan oleh peneliti. Berikut merupakan *storyboard* media pembelajaran Etno Map:

**Tabel 4. *Storyboard***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | ***Design/Storyboard*** | **Penjelasan** |
| 1. | 1  3  2 | **Cover:**   1. Identitas provinsi 2. Animasi baju adat 3. Animasi rumah adat |
| 2. | 4  5  5  6  5 | ***Slide* 1, 2, 3 dan 5:**   1. Nama provinsi 2. Bentuk keberagaman 3. Gambar dan informasi singkat |
| 3. | 8  7  9 | ***Slide* 4 dan 6:**   1. Nama provinsi 2. Bentuk keberagaman 3. Video dan informasi singkat |
| 4. | 10  11  12  13  14 | **Etno Map:**   1. Judul Peta 2. Peta Indonesia 3. e-Book Peggunaan 4. Tim Pengembang 5. Informasi 6. Tambahan |

1. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan suatu tahapan dimana tahap perencanaan direalisasikan pada tahap ini. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan nantinya akan dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum nantinya digunakan untuk uji coba lapangan. Tahapan pengembangan dilakukan melalui 4 tahapan, yakni:

1. Pembuatan *Slide*

Tahapan pembuatan *slide* berguna sebagai media untuk menyusun konten materi yang sebelumnya telah disiapkan. Dalam pembuatan slide, peneliti memanfaatkan aplikasi canva dan google *slide*. Aplikasi canva digunakan peneliti untuk mendesain, menambahkan gambar serta menambahkan keterangan informasi, sedangkan google *slide* digunakan peneliti untuk menambahkan video pada bagian tarian dan lagu daerah.



**Gambar 2. Cover**



**Gambar 3 *Slide* 1**



**Gambar 4 *Slide* 4**

1. Pembuatan *Barcode*

Setelah tahapan pembuatan *slide* selesai, maka selanjutnya adalah pembuatan *barcode*. Nantinya, *barcode* akan diletakkan di peta dan digunakan oleh peserta didik untuk mengakses *slide* informasi terkait keberagaman budaya.



**Gambar 5 *Barcode***

1. Pembuatan Peta

Setelah pembuatan *slide* dan *barcode* lengkap, yakni mencapai 38 provinsi, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan peta sekaligus meletakkan *barcode* sesuai dengan provinsi yang dimiliki Indonesia.



**Gambar 6 Etno Map**

1. Uji Validasi

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan dua kali tahapan validasi, yakni validasi materi dan validasi media. Dari kedua tahapan validasi yang telah dilakukan oleh peneliti, maka didapati hasil sebagai berikut:

1. Uji Validasi Materi

Uji validasi materi dilaksanakan pada hari Kamis, 13 April 2023 oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. Adapun dalam validasi ini, materi memperoleh presentase 90% dengan kategori “sangat valid”, berikut hasil validasi materi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi Materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek** | **Skor**  **Maks.** | **Skor**  **Validasi** |
| 1. | Materi | 20 | 17 |
| 2. | Penyajian materi | 20 | 19 |
| Jumlah | | 40 | 36 |
| Presentase skor validasi | | | 90% |
| Kriteria | | | Sangat valid |

1. Uji Validasi Media

Uji validasi materi dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Mei 2023 oleh Ibu Ari Metalin Ika Puspita, S.Pd., M.Pd. Adapun dalam validasi ini, media memperoleh presentase 81.3% dengan kategori “sangat valid”, berikut hasil validasi materi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Validasi Media**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek** | **Skor**  **Maks.** | **Skor**  **Validasi** |
| 1. | Fisik | 30 | 24 |
| 2. | Isi | 30 | 25 |
| 3. | Penggunaan | 15 | 12 |
| Jumlah | | 75 | 61 |
| Presentase skor validasi | | | 81.3% |
| Kriteria | | | Sangat valid |

Berdasarkan saran dari validator ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap media yang nantinya akan disajikan untuk peserta didik. Berikut hasil revisi yang dilakukan oleh peneliti:

|  |
| --- |
| **Sebelum Revisi** |
| C:\Users\TOSHIBA\Downloads\WhatsApp Image 2023-05-20 at 01.26.41.jpeg  Belum ada nama provinsi |
| **Setelah Revisi** |
| C:\Users\TOSHIBA\Downloads\WhatsApp Image 2023-05-20 at 00.31.14.jpeg  Sudah ada nama provinsi |

1. *Implementation* (Implementasi)

Pada penelitian pengembangan model ADDIE, tahap implementation adalah tahap uji coba lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran Etno Map di salah satu SD di Surabaya, yakni SDN Pagesangan Surabaya.

Tahap uji coba dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu, 17 Mei 2023 dengan melibatkan 20 peserta didik sebagai responden. Tahap uji coba dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Etno Map pada materi keberagaman budaya di kelas IV. Tahapan uji coba dilakukan dengan kegiatan yang melibatkan interaksi antara peserta didik, peneliti dan media Etno Map. Berikut peneliti paparkan teknis pembagian kelompok, teknis pengerjaan LKPD dan teknis penggunaan media pembelajaran Etno Map:

1. Teknis Pembagian Kelompok
2. Dari 20 responden dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta didik.
3. Setiap kelompok hanya diberikan akses membawa 1 handphone sebagai media untuk melakukan *scanning barcode* pada peta.
4. Setiap kelompok diberikan alur pengerjaan soal, hal ini dilakukan agar kelas tetap terjaga kondusifitasnya. Berikut pembagian alur pengerjaan soal:
5. Kelompok 1 mengerjakan soal secara urut, yakni 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
6. Kelompok 2 mengerjakan soal dimulai dari nomor 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, dan 3
7. Kelompok 3 mengerjakan soal dimulai dari nomor 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, dan, 5
8. Kelompok 4 mengerjakan soal dimulai dari nomor 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10
9. Teknis Pengerjaan LKPD

Dalam mengerjakan LKPD, peserta didik dituntun dengan langkah-langkah yang telah peneliti tuliskan pada lembar LKPD, yakni:

1. Isilah identitas diri di kolom yang telah disediakan!
2. Baca dan pecahkanlah *clues* di bawah ini!

Perturan: Dalam pembutan *clues*, peneliti sebatas memberi *clues* mengenai jenis keberagaman dan letak pulau yang harus dieksplor peserta didik, mengingat jumlah aktivitas pada LKPD terbatas 10 aktivitas saja, oleh karena itu cara ini digunakan oleh peneliti agar eksplorasi peserta didik menyeluruh pada keberagaman budaya yang ada di Indonesia dengan mencocokkan *clues*!

1. Setelah *clues* terpecahkan, carilah informasi yang kamu butuhkan di media pembelajaran Etno Map!
2. Setelah menemukan jawaban, tulislah pada kolom jawaban yang telah disediakan!
3. Teknis Penggunaan Media Etno Map

Media Etno Map adalah peta raksasa yang diberi *barcode* sejumlah provinsi di Indonesia, yakni 38. Dalam penggunaan media ini, tentunya memanfaatkan perangkat elektronik atau *handphone* sebagai perantara peserta didik untuk mengakses informasi yang disajikan. Tidak ada spesifikasi khusus mengenai perangkat yang harus digunakan oleh peserta didik, cukup *handphone* android atau iOS yang terhubung dengan internet, maka peserta didik sudah dapat mengaksesnya dengan mudah. Berikut peneliti jabarkan mengenai teknis penggunaan media pembelajaran Etno Map:

1. Buka google lens pada *handphone*
2. Arahkan kamera pada *barcode*, hingga muncul link yang bisa diakses.
3. Klik link tersebut untuk bisa masuk ke dalam slide informasi yang disediakan.
4. Setelah berhasil masuk, maka akan keluar tampilan cover yang berisi identitas provinsi, animasi baju adat, dan animasi rumah adat.
5. Swipe ke kiri untuk melihat halaman dan informasi keberagaman budaya berikutnya.
6. Begitupun seterusnya hingga pada slide 5 dan 7 maka akan disajikan keberagaman budaya mengenai tarian dan lagu daerah yang ditampilkan dengan menggunakan video. Video bisa diputar dengan klik 1 kali.

Dari hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Etno Map sangat menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik, hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket respon yang diisi oleh peserta didik bahwa 10 dari 20 peserta didik sangat setuju dan 9 lainnya setuju bahwasannya media pembelajaran Etno Map sangat menarik karena dilengkapi dengan gambar dan video yang disajikan di dalamnya.

1. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada penelitian pengembangan model ADDIE, tahapan ditutup dengan proses evaluasi. Tahapan evaluasi ini perlu dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengembangan agar nantinya ada kegiatan tindak lanjut untuk dilakukan perbaikan. Setelah melakukan berbagai tahapan penilaian baik penilaian dari validator maupun implementasi di lapangan, maka peneliti merangkum hasil evaluasi sebagai berikut:

1. Perbaikan pada media atas dasar saran dan masukan dari validator ahli media,
2. Pertimbangan mengenai ketersediaan sarana/perangkat,
3. Perlunya pengawasan pendidik terhadap penggunaan perangkat oleh peserta didik.
4. Pencahayaan ruangan perlu diperhatikan agar *barcode* dapat di*scan* dengan mudah oleh peserta didik.
5. **Pembahasan**

Indonesia adalah negara kepulauan, oleh sebab itu Indonesia memiliki budaya yang sangat banyak dan beragam. Keanekaragaman budaya ibarat dua bilah mata pisau yang dapat menjadi sumber kekayaan dan kebanggan namun disisi lain juga bisa menjadi sumber perpecahan, oleh sebab itu penting adanya dilakukan pengenalan tentang kebudayaan, serta cara menyikapinya sejak di bangku sekolah. Hal ini pernah disampaikan oleh Derson & Gunawan (2021) bahwa salah satu sarana yang dapat digunakan untuk memahami tentang hidup bersama dengan masyarakat lain yang multicultural adalah di sekolah. Penanaman semangat multikulturalisme sejak di bangku sekolah diharapkan dapat membangun karakter generasi bangsa untuk menghargai, menerima, dan mengerti orang lain yang berbeda budaya dan suku bangsa.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang berorientasi untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran Etno Map yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi Keberagaman Budaya untuk peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang setiap tahapannya dilakukan secara sistematis dan jelas yang dimulai dari kegiatan analisis permasalahan dan hambatan, desain, pengembangan, uji coba atau implementasi, sampai pada tahap evaluasi. Pada penelitian ini, peneliti merancang desain Etno Map semenarik mungkin, mulai dari pemilihan warna, font huruf hingga pada kualitas gambar dan video yang disajikan. Hasil tahap perencanaan selanjutnya direalisasikan pada tahap pengembangan. Pada tahap ini, media juga melalui uji validitas untuk memastikan kelayakannya. Hal ini juga disepakatai oleh Dewi & Sudaryanto (2020) bahwa pentingnya nilai uji validitas pada penelitian karena dapat memengaruhi data yang akan diperoleh peneliti, karena semakin tinggi nilai validitas yang diperoleh, maka akan semakin valid pula data yang diperoleh.

Tahapan validasi media Etno Map dilakukan sebanyak dua tahap dengan melibatkan tim ahli yang berkompeten di bidangnya, yakni validator ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd dan validator ahli media yang dilakukan oleh Ibu Dr. Ari Metalin Ika Puspita, M.Pd. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi, yakni sebesar 90% untuk validasi materi, dan 81.3% untuk validasi media. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, maka media pembelajaran Etno Map memperoleh kriteria “sangat layak”. Nuraini (2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan layak atau valid apabila setidaknya mencapai presentase ≥61%.

Dari hasil uji validasi media, media pembelajaran Etno Map unggul dalam kriteria pemilihan warna dan gambar yang cocok untuk karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pemilihan warna dan gambar menjadi pertimbangan yang sangat penting dalam mengembangkan media karena dapat memberikan kesan menarik saat dilihat, sehingga dapat memicu semangat belajar dan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini turut diungkapkan oleh Purnama (2010) bahwasannya warna memiliki *power*, dalam mendesain suatu produk, pemilihan warna yang pas akan menstimulasi dan membangkitkan kemauan, perhatian, perasaan dan pikiran peserta didik dalam belajar.

Setelah melalui tahap uji validitas terhadap materi dan media kemudian revisi berdasarkan saran para ahli, maka selanjutnya adalah tahapan uji coba lapangan. Tahapan uji coba dilaksanakan di SDN Pagesangan Surabaya dengan melibatkan 20 peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui respon pengguna atau peserta didik terhadap media pembelajaran Etno Map pada materi keberagaman budaya di Indonesia.

Media Etno Map adalah media pembelajaran yang mengombinasikan media konkrit dan media berbasis teknologi. Berbasis teknologi karena dalam implementasinya media ini membutuhkan *smartphone* dan *scanning barcode* untuk dapat mengakses informasi yang disediakan, sedangkan *barcode* sendiri diletakkan pada peta raksasa yang dicetak dengan ukuran 2.5 meter x 1.5 meter.

Media pembelajaran Etno Map didesain dengan kegiatan yang melibatkan peserta didik untuk melakukan aktivitas. Peserta didik dibentuk ke dalam 4 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Setiap perwakilan kelompok diizinkan membawa 1 *handphone* dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik diberi arahan atau petunjuk mengenai cara mengerjakan LKPD, dan cara menggunakan media pembelajaran Etno Map. Pada lembar LKPD peserta didik diberi 10 kegiatan. Kegiatan yang diberikan kepada peserta didik adalah memecahkan *clues* soal dan kemudian mencari jawabannya ke dalam media pembelajaran Etno Map secara berkelompok dengan melakukan *scanning barcode*. Karena keterbatasan jumlah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dalam LKPD, sedangkan peneliti memiliki target setidaknya setengah dari seluruh barcode yang ada di LKPD tereksplore oleh peserta didik maka peneliti menggunakan cara yakni, memberi batasan clues berupa satu jenis keberagaman dan letak pulau maka dengan adanya hal ini peserta didik akan melakukan eksplorasi barcode dengan mencocokkan *clues* yang mereka miliki untuk menemukan jawaban yang cocok.

Pada tahapan uji coba ini, keunggulan dari aktivitas pembelajaran menggunakan media Etno Map tidak hanya terbatas pada perolehan pengetahuan saja, melainkan keterampilan peserta didik juga terasah dalam kegiatan ini. Berikut peneliti uraikan mengenai keunggulan dan hikmah yang peserta didik peroleh dalam kegiatan pembelajaran melalui media pembelajaran Etno Map:

1. Pengetahuan Faktual

Pengetahuan factual adalah pengetahuan yang berisi fakta-fakta, baik peristiwa yang dapat dilihat, didengar, dibaca, maupun diraba. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan media Etno Map ini, peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis serta keberagaman budaya yang ada di Indonesia, hal ini sebagai akibat dari kegiatan mengamati, membaca, dan menganalisis informasi yang disajikan dalam media Etno Map melalui *scanning barcode*.

1. Pengetahuan Konseptual

Pengetahuan konseptual menurut (Fatmawati, n.d.) adalah suatu pengetahuan yang berkaitan dengan kegiatan mengklasifikasikan, mengategorikan, serta mengeneralisasi dua atau lebih kategori. Pada kegiatan uji coba lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti kepada 20 peserta didik sebagai subjek penelitian, maka dapat diketahui bahwa melalui kegiatan LKPD atau pemecahan *clues*, peserta didik dapat mengategorikan mengenai sesuatu yang dimaksud oleh *clues* tersebut, sebagai contoh: “Aku adalah busana dari pulau Sumatera, aku memiliki julukan serambi Mekkah, aku adalah?”, dari *clue* yang diberikan tersebut, maka peserta didik dapat mengategorikan bahwa yang dimaksud dalam *clue* tersebut adalah pakaian adat yang berasal dari Pulau Sumatera dan memiliki julukan serambi Mekkah. Maka dari pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta didik, secara terbatas dan spontan peserta didik akan melakukan analisis terkait pakaian adat yang ada dipulau Sumatera.

1. Pengetahuan Prosedural

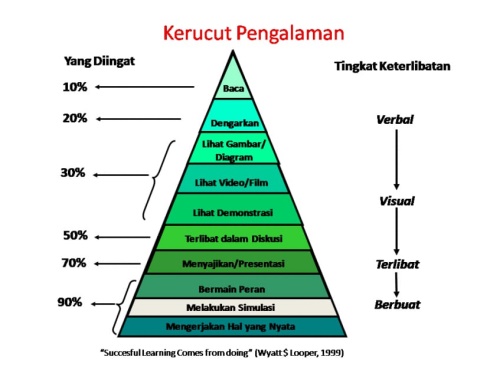
Pengetahuan procedural menurut (Fatmawati, n.d.) merupakan suatu pengetahuan mengenai bagaimana melakukan sesuatu atau yang berkaitan dengan keterampilan dan teknik melakukan sesuatu. Pada aktivitas pembelajaran Keberagaman Budaya menggunakan media Etno Map peserta didik telah melakukan beberapa langkah procedural untuk dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Langkah procedural yang dilakukan oleh peserta didik diantaranya: teknis menjawab urutan soal, teknis mengerjakan LKPD, dan teknis penggunaan *handphone* dalam media pembelajaran Etno Map.

1. Keterampilan

Ranah keterampilan disebut juga dengan ranah psikomotorik, menurut (Noviansyah, 2020) ranah psikomotorik adalah ranah keterampilan yang melibatkan fungsi system saraf dan otot. Keterampilan yang masuk ke dalam ranah psikomotorik menurut Sahiu & Wijaya, (2017) seperti melukis, melompat, lari, dan sebagainya. Begitu juga dengan media pembelajran Etno Map. media pembelajaran Etno Map adalah gabungan media konkrit dan media yang berbasis teknologi, oleh sebab itu, dalam penggunaannya media ini juga mengasah keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan dan memadukan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya. Karena menggunakan *barcode* yang dicetak di atas banner, maka dalam penggunaannya media ini juga mengasah keterampilan peserta didik dalam membaca pencahayaan dan teknik *scanning* yang bagus, sehingga *scanning barcode* dapat dilaksanakan dengan mudah. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti juga membagikan LKPD yang berisi *clues* yang harus dipecahkan dan dicari jawabannya oleh peserta didik secara berkelompok, oleh karena itu hal ini juga akan mengasah kemampuan peserta didik dalam menganalis *clue* dan mendiskusikannya secara bersama-sama dengan kelompok untuk menemukan jawaban yang dimaksud oleh *clue* tersebut.

Pada tahapan uji coba atau implementasi peserta didik juga melibatkan 4 panca inderanya dalam kegitan pembelajaran, yakni indera penglihatan untuk dapat melihat media serta gambar yang disajikan dalam Etno Map, pendengaran untuk mendengar alunan suara dari video yang disajikan, perabaan atau dapat menyentuh, dan berinteraksi secara langsung dengan media Etno Map, serta pengecapan atau diskusi pemecahan *clues* dari kegiatan LKPD yang telah diberikan.

Mengacu dari pengalaman belajar dari uji coba yang telah dilakukan dengan teori kerucut pengalaman belajar menurut Dale maka dapat dilihat bahwa hal ini dapat merangsang tingkat pemahaman peserta didik mencapai angka 90% karena dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran materi Keberagaman Budaya peserta didik melakukan kegiatan simulasi terhadap media Etno Map. Teori Dale adalah teori yang menggambarkan banyaknya pengalaman yang dapat digunakan untuk mentransfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Kerucut ini menggambarkan tingkat keabstrakan susunan pengalaman belajar, bahwa semakin ke atas susunan kerucut maka akan semakin abstrak dan pemahaman yang diterima peserta didik akan rendah, atau hanya mencapai angka 10% saja, sedangkan semakin ke bawah susunan kerucut, maka semakin konkret dan pemahaman peserta didik semakin tinggi, yakni mencapai angka 90%.



**Gambar 7 Kerucut Pengalaman Dale**

Dari tahapan uji coba yang telah dilakukan, peneliti turut mendapat antusiasme tinggi dari peserta didik, karena penggunaan media pembelajaran Etno Map untuk materi keberagaman budaya dapat dikatakan hal yang baru bagi mereka. Media ini juga melibatkan peserta diidk untuk melakukan aktivitas yang nyata, sehingga peserta didik dapat berinteraktsi dan terlibat langsung dengan media. Hal ini merupakan media untuk tujuan intruksional, dimana media berfungsi untuk keterlibatan peserta didik baik secara fisik maupun mental. Selain itu, hadirnya Etno Map dalam kegiatan pembelajaran juga membuat peserta didik merasa penasaran dan ingin tahu, sehingga hal ini memicu focus dan perhatian peserta didik agar terarah pada media dan kegiatan pembelajaran. Hal ini juga termasuk dalam salah satu fungsi adanya media dalam kegiatan pembelajaran menurut Sanjaya (2014) bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menggairahkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari rekapitulasi angket respon yang telah diisi oleh 20 peserta didik dan mendapat kriteria “sangat menyenangkan” dengan skor nilai sebesar 87%.

Dari serangkaian kegiatan yang telah dilakukan peneliti, maka telah diketahui kelebihan dan kekurangan dari hadirnya media pembelajaran Etno Map yang didisain untuk membantu dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi keberagaman budaya di Indonesia. Oleh sebab itu, peneliti akan menjabarkan kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Media pembelajaran Etno Map valid dan sangat layak untuk dijadikan guru sebagai perantara atau alat bantu dalam menyampaikan materi keberagaman budaya.
2. Media Etno Map dapat memberikan efek baik kepada peserta didik, karena dengan hadirnya media ini motivasi, semangat, focus serta perhatian peserta didik menjadi terarah pada satu titik dan menjadi lebih siap dalam menerima informasi yang disampaikan oleh pendidik.
3. Media Etno Map dapat digunakan acuan untuk penelitian pengembangan selanjutnya yang relevan.

Kekurangan:

Dari serangkaian kegiatan yang telah dilakukan, dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Etno Map maka pencahayaan ruangan perlu diperhatikan, karena dalam implementasinya media ini terdapat banyak sekali *barcode* yang apabila ruangan terlalu gelap atau terang maka akan berpengaruh terhadap sulit tidaknya *barcode* dapat di*scan*. Selain itu, pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperlukan pengawasan yang lebih terhadap peserta didik agar tidak terjadi penyalahgunaan fasilitas *handphone*.

**PENUTUP**

## Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Etno Map sangat layak digunakan oleh pendidik sebagai pengantar materi Keberagaman Budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, adapun hasil yang diperoleh bahwa:

1. Media pembelajaran Etno Map sangat layak digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi Kebergaman Budaya, karena telah diuji kelayakan dan kevalidannya oleh tim ahli yang berkompeten, yakni validator ahli materi dan validator ahli media, dengan masing-masing memperoleh presentase sebesar 90% atau sangat layak untuk materi, dan 81.3% atau sangat layak untuk media Etno Map.
2. Media Etno Map masuk ke dalam media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menarik, dan memotivasi peserta didik, hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon 20 peserta didik pada kegiatan uji coba lapangan yang memperoleh presentase sebesar 87%.

## Saran

Berdsarkan serangkaian tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, adapun saran yang diberikan adalah:

1. Media pembelajaran Etno Map dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi keberagaman budaya di kelas IV sekolah dasar.
2. Dikembangkannya penelitian ini dapat menjadi referensi pengembang berikutnya untuk mengembangkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.
3. Penyusunan media harus disesuaikan dengan perubahan dan perkembangan provinsi di Indonesia.
4. Dalam implementasinya, pendidik harus memberi pengawasan cukup ketat agar tidak terjadi penyalahgunaan *handphone* dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Dalam menggunakan media Etno Map sebaiknya memperhatikan pencahayaan ruangan agar dalam mengakses *barcode-barcode* yang ada peta dapat dilakukan dengan mudah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Chayani, A. D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN JENGA KERAGAMAN BUDAYA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA UNTUK KELAS IV SD* (Vol. 08, Issue 02).

Derson, D., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Multikultur Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JAPAM (Jurnal Pendidikan Agama)*, *1*(1), 12. https://doi.org/10.25078/japam.v1i1.2317

Devi, M. D. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya. *Jpgsd*, 401–411.

Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020*, 73–79.

Fatmawati, S. (n.d.). *Perumusan Tujuan Pembelajaran dan Soal Kognitif Berorientasi pada Revisi Taksonomi Bloom dalam Pembelajaran Fisika*.

Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, J., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Khoirurosyadah, R., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan E- Modul “RAMBUSI” Berorientasi Budaya Lokal Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 914–924.

Noviansyah, A. (2020). OBJEK ASSESMENT, PENGETAHUAN, SIKAP, dan KETERAMPILAN. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam Volume*, *1*(2), 136–149. http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3832/2780

Nuraini, A. (2022). Pengembangan Media Flashcard Berbarcode Materi Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu Dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, *10*(02), 302–316. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45587

Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 113–130.

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *4*(1), 19. https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

Sahiu, S., & Wijaya, H. (2017). *HubunganMotivasi Belajar Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Agama Kristen Kelas V Di SD Zion Makassar*.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media Group.

Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*.