

PENGEMBANGAN MEDIA ALBUM BUDAYA NUSANTARA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SDN 6 WONOSARI, GORONTALO

Delfi Aprianti¹, Samsi Pomalingo², Reska Putri Ismail³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: apriantidelfi@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :02-02-2025

Revised :19-02-2025

Accepted :27-02-2025

Keywords: Media

Development, 4D Model,
Archipelago Culture Album,
Cultural Diversity,
Elementary School

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This research aims to develop cultural album media on cultural diversity material at SDN 6 Wonosari. Learning in schools is inadequate and there is no educative learning media, so far learning has only been based on book texts or student books so that with these problems it is necessary to carry out research into the development of Indonesian cultural album media. The aim of this research is to develop learning media and test the feasibility of the Archipelago Culture Album learning media on cultural diversity material for fourth grade elementary school students. This development research uses a 4D model (Define, Design, Development, Disseminate). To test the suitability of the Indonesian cultural album media, validation was carried out by a team of experts. Data collection uses instruments in the form of questionnaires, interviews, observation sheets and documentation. The Nusantara Culture Album media contains content on Indonesia's cultural diversity which includes traditional clothing, traditional houses, traditional dances and regional specialties. The research results showed that the feasibility level of media experts was 97.7% (very feasible), material experts were 100% (very feasible), user experts were 95.8% (very good). Thus, the percentage obtained by recapitulating the average percentage value is 97.87%. Based on these results, it can be concluded that the Archipelago Cultural Album media developed is feasible and effective for use as a learning medium in increasing students' understanding of Indonesia's cultural diversity in class IV elementary schools

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media album budaya pada materi keragaman budaya di SDN 6 Wonosari. Pembelajaran di sekolah yang kurang memadai dan belum ada media pembelajaran yang edukatif, selama ini pembelajaran hanya berdasarkan teks buku atau buku siswa sehingga dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media album budaya nusantara. Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran dan menguji kelayakan media pembelajaran Album Budaya Nusantara pada materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate). Untuk menguji kelayakan media album budaya Nusantara dilakukan validasi kepada tim ahli. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket/kuesioner, wawancara, lembar observasi dan dokumentasi. Media Album Budaya Nusantara berisi konten keragaman budaya Indonesia yang mencakup pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional dan makanan khas daerah. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan dari ahli media sebesar 97,7% (sangat layak), ahli materi sebesar 100% (sangat layak), ahli pengguna sebesar 95,8% (sangat baik). Dengan demikian, presentase memperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata persentase 97,87%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Album Budaya Nusantara yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar..

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Karena dinilai penting, pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia dini disetiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara. Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari hari. Adapun situasi pembelajaran disekolah terdapat kendala yang dialami oleh beberapa siswa yang memandang pembelajaran kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan konseptual, masih ada beberapa guru didalam mata pelajaran PKN yang masih kesulitan untuk membuat siswa aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas, sebagian siswa yang mempunyai

persepsi terhadap mata pelajaran PKN sebagai mata pelajaran hafalan yang membuat siswa bosan dan kurang tertarik.

Penggunaan media yang tepat dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memperjelas penyajian materi, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pemahaman, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Penggunaan media konkrit ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep Kewarganegaraan, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik dalam kehidupan sehari-hari. Media konkrit sangat bermanfaat terutama untuk siswa di tingkat dasar atau dalam mempelajari konsep-konsep baru yang sulit divisualisasikan secara abstrak.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN 6 Wonosari ditemukan bahwa pembelajaran di kelas belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan, media pembelajaran dan hasil belajar bersifat sinergis, Hubungan antara media pembelajaran dan hasil belajar sangat erat dan signifikan. Media pembelajaran yang efektif memiliki dampak positif yang besar terhadap hasil belajar siswa. Ketika media yang dipilih tidak sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, atau karakteristik peserta didik, hal ini dapat mengakibatkan pemahaman yang tidak optimal. Siswa mungkin kesulitan menangkap konsep-konsep penting, yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi tentang keberagaman budaya. Hal ini disebabkan oleh, pembelajaran disekolah belum terdapat media pembelajaran yang edukatif, selama ini pembelajaran hanya berdasarkan teks buku atau buku siswa sehingga dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan pengembangan media album budaya nusantara. Kompetensi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran juga menjadi tantangan. Tidak semua pendidik memiliki keterampilan yang memadai, terutama dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Pemeliharaan dan perawatan media pembelajaran juga sering terabaikan. Tanpa sistem pemeliharaan yang baik, banyak media pembelajaran menjadi cepat rusak atau tidak berfungsi optimal, mengurangi efektivitasnya dalam jangka panjang. Hal ini mengakibatkan beberapa sekolah memiliki akses yang sangat terbatas ke media pembelajaran. Seperti media pembelajaran berbasis Album budaya Nusantara. Guru kelas IV di SDN 6 Wonosari menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Album belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran meskipun media pembelajaran berbasis Album bagus untuk digunakan dalam pembelajaran karena memuat pop up gambar dan materi pembelajaran yang lebih praktis dan dapat menarik perhatian siswa dalam membaca materi yang terkandung di dalamnya. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman jangka panjang melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna dan melibatkan berbagai indera. Berdasarkan kompleksitas permasalahan tersebut,

pengembangan media Album Budaya Nusantara dalam pembelajaran muncul sebagai solusi. Dengan karakteristiknya yang unik berupa gambar tiga dimensi yang dapat "melompat" keluar saat halaman dibuka, menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan multi-sensorik.

METODE PENELITIAN

Penelitian dalam pengembangan media pembelajaran Album Budaya Nusantara menggunakan menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) oleh Thiagarajan (1974), yaitu model 4D. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu Research (Penelitian) dan Development (Pengembangan). Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dalam (Hamzah, 2019) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk yang baru. Berdasarkan dari pendapat tersebut penelitian pengembangan adalah penelitian yang berfokus untuk mengembangkan ataupun menghasilkan produk yang dibuat berdasarkan data dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang telah tervalidasi oleh ahli. Dalam mengembangkan media Album Budaya Nusantara peneliti menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri atas 4 tahap yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap develop (pengembangan), dan tahap disseminate (penyebaran).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Album Budaya Nusantara hadir sebagai solusi kreatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Album Budaya Nusantara menghasilkan produk berupa buku album yang memiliki tampilan 3 dimensi yang dapat bergerak ketika halaman dibuka, serta dapat memberikan visualisasi yang menarik dengan tampilan desain 4 suku budaya di Indonesia yakni kebudayaan daerah Jawa, Bali, Papua, dan Gorontalo mengenai unsur budaya didalamnya seperti gambar pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan makanan khas daerah tidak hanya itu buku ini juga merupakan buku yang dikolaborasi dengan teknologi berbasis scan QR (Quick Response Code) pada bagian buku cerita dan tampilan buku flip book yang dapat diakses oleh siswa maupun guru di mana saja dan kapan saja (Ningsih Dkk., 2022). Berdasarkan tahap penelitian pengembangan model Four D (define, design, development and dissemination), deskripsi hasil penelitian dibagi menjadi 4 tahap yaitu: tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran hasil pengembangan media album budaya Nusantara. Adapun tahapan dalam pembuatan media album budaya Nusantara sebagai berikut:

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi tentang keberagaman budaya. Hal ini disebabkan oleh, pembelajaran di sekolah belum terdapat media pembelajaran yang edukatif, selama ini pembelajaran hanya berdasarkan teks buku, Selain itu, sekolah tidak memiliki tempat penyimpanan khusus untuk media

pembelajaran, yang membuat para guru jarang menggunakan media konkret dalam kegiatan belajar-mengajar. akibatnya, guru-guru lebih mengandalkan media pembelajaran digital seperti LCD . Kondisi ini mempengaruhi metode pengajaran dan mengurangi kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif. kompetensi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran juga menjadi tantangan. Tidak semua pendidik memiliki keterampilan yang memadai, terutama dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Pemeliharaan dan perawatan media pembelajaran juga sering terabaikan. Tanpa sistem pemeliharaan yang baik, banyak media pembelajaran menjadi cepat rusak atau tidak berfungsi optimal, mengurangi efektivitasnya dalam jangka panjang. Hal ini mengakibatkan beberapa sekolah memiliki akses yang sangat terbatas ke media pembelajaran. Seperti media pembelajaran berbasis Album budaya Nusantara. Tahap define adalah tahapan pertama model penelitian model pengembangan 4D (Rajagukguk Dkk., 2021). Dalam mengembangkan suatu produk dan membutuhkan definisi untuk melakukan pembuatan produk media album budaya Nusantara yang bertujuan untuk menemukan kesulitan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan di Sekolah pada tanggal 10 Februari 2025 SDN 6 Wonosari, ditemukan beberapa kondisi penting terkait pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, khususnya dalam konteks pengembangan album budaya nusantara. Observasi yang dilakukan di kelas IV ini mengungkapkan berbagai aspek yang perlu mendapat perhatian dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran saat ini, guru masih menerapkan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Hal ini terlihat dari dominannya metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan sesekali menggunakan proyektor. Kondisi ini berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam mempelajari budaya daerah. Siswa terlihat pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, meskipun materi yang disampaikan sangat kaya akan nilai-nilai budaya yang penting untuk dipahami dan dilestarikan.

Pengembangan media album budaya dimulai dengan analisis kebutuhan yang mencakup identifikasi masalah pembelajaran pada materi keberagaman budaya, masih banyak siswa yang kurang faham terkait materi yang diajarkan di kelas, karakteristik siswa kelas IV SD cenderung lebih kritis dan ingin tahu tentang hal-hal di sekitar mereka, termasuk budaya daerah lain, Siswa lebih mudah memahami konsep yang dapat mereka lihat dan sentuh langsung, Oleh karena itu, media Album Budaya Nusantara lebih cocok dibandingkan hanya teks tertulis, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Jika hanya menggunakan metode ceramah atau membaca teks panjang, siswa cenderung cepat kehilangan fokus di mana siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak karena kurangnya visualisasi. Pembelajaran yang cenderung monoton dan masih berpusat pada guru, ketersediaan sumber daya juga menjadi faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran beberapa permasalahan mendasar, secara fisik sekolah menghadapi minimnya ketersediaan alat peraga, media visual, dan peralatan teknologi pembelajaran. Pada saat ini SDN 6 Wonosari sudah memakai kurikulum merdeka dengan perangkat modul ajar. Kebutuhan afektif yang mencakup media dapat

meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran berbasis Album bisa menjadi solusi bagus untuk digunakan dalam pembelajaran karena memuat pop up gambar dan materi pembelajaran yang lebih praktis dan dapat menarik perhatian siswa dalam membaca materi yang terkandung di dalamnya. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman jangka panjang melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna dan melibatkan berbagai indera dalam proses pembelajarannya.

2. Tahap Design (perancangan)

Tahap desain dalam model penelitian pengembangan 4D merupakan suatu proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten didalam media tersebut (Ulfah, Tri Azizah., Wahyuni, Eva Ari., Nurtamam, 2021). Perancangan membuat suatu produk pengembangan pop up book harus disesuaikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada kurikulum merdeka khususnya di kelas IV, agar bisa menambah motivasi aktif belajar peserta didik. Berikut tahapan perancangan media Album Budaya Nusantara:

- a) Langkah pertama dalam desain media album budaya nusantara mencakup pencarian ide dan melakukan riset mendalam tentang kekayaan budaya nusantara yang akan ditampilkan. Riset ini mencakup pengumpulan data, foto, dan informasi akurat mengenai berbagai aspek budaya seperti pakaian adat, rumah tradisional, tarian daerah, kuliner khas dari berbagai daerah di Indonesia. Media ini terdiri atas 10 halaman. Terdapat 4 halaman yang terdiri dari 4 suku daerah yakni suku Jawa, Bali, Papua dan Gorontalo. Keberagaman budaya yang didalam halaman tersebut terdapat pop up yang akan muncul keluar ketika halaman dibuka serta terdapat scan QR yang memuat bagian cerita rakyat beserta buku flip book dalam bentuk digital yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Media album budaya Nusantara juga dilengkapi dengan sebuah paduan penggunaan media yang dapat dijadikan acuan dalam penerapan media album.
- b) Langkah kedua yang peneliti lakukan yakni mendesain bagian cover dan background halaman buku, harus mampu mencerminkan keunikan dan keindahan budaya Nusantara, sekaligus mempertimbangkan aspek modern agar tetap relevan dengan target pembaca. Pemilihan warna, tipografi, dan elemen visual lainnya juga terinspirasi dari motif-motif tradisional Indonesia namun harus tetap memperhatikan prinsip-prinsip desain kontemporer untuk menciptakan keseimbangan yang harmonis. Aplikasi yang peneliti digunakan dalam pembuatan media album budaya Nusantara yakni aplikasi canva.
- c) Langkah ketiga pada tahapan ini yaitu memilih elemen-elemen gambar yang digunakan sebagai tampilan gambar pop up didalam buku seperti gambar animasi budaya yang memuat beberapa kebudayaan seperti pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan makanan khas daerah, sehingga terdapat desain yang selaras dengan backroun halaman pada buku tersebut. Tidak hanya itu peneliti juga mengelompokkan berbagai jenis cerita rakyat di indonesia dalam beberapa Scan QR code kedalam satu halaman album budaya Nusantara.

- d) Langkah keempat yang peneliti lakukan adalah membuat dan menggabungkan isi pop up gambar 3 dimensi pada media album budaya nusantara serta membuat buku flip book yang sama dengan isi buku pop up tersebut dengan menggunakan aplikasi pdf conporate sehingga buku ini tidak hanya tersedia dalam bentuk buku melainkan bisa juga diakses dengan menggunakan Scan QR code.

3. Tahap Development

Tahap development dalam model penelitian pengembangan 4D berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat (Muqdamien Dkk., 2021). Pengembangan media album budaya dimulai dengan analisis kebutuhan yang mencakup identifikasi masalah pembelajaran budaya di kelas, karakteristik siswa kelas IV SD, ketersediaan sumber daya, dan kajian kurikulum. Analisis materi juga dilakukan untuk menentukan cakupan konten budaya yang akan disajikan, sehingga sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan. Tahap pengembangan desain menjadi produk nyata. Dimulai dengan pembuatan prototype yang melibatkan penyiapan material, pembuatan desain background buku perhalaman, pembuatan pola dasar pop-up yang meliputi pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, makanan khas daerah, dan pengembangan mekanisme gerak. Penyusunan teks penjelasan, dan perancangan aktivitas interaktif yang mendukung pembelajaran. Penggunaan material seperti kertas art carton untuk pop-up dan karton tebal untuk cover menjamin ketahanan media. Format A4 landscape dipilih untuk memberikan ruang yang cukup bagi elemen pop-up dan informasi. Berbagai teknik pop-up seperti v-fold, pull-tab, dan lift-the-flap diintegrasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Media ini juga dilengkapi dengan fitur Scan QR code cerita rakyat indonesia dan buku flip book.

Pada tahap sebelumnya, pada aktivitas ini dilakukan penilaian dari ahli pada bidangnya, saran-saran yang diberikan dipergunakan untuk memperbaiki produk yang sudah dibuat. Setelah produk diperbaiki kemudian diajukan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif. Tahap selanjutnya pada model pengembangan 4D adalah pengembangan media Album budaya Nusantara dan validasi oleh para ahli terhadap produk pengembangan media Pembelajaran album budaya nusantara. Tujuan tahap pengembangan ini untuk menghasilkan produk akhir yang sudah dilakukan revisi berdasarkan kritik/saran dari para ahli. Pengembangan ini dimulai dengan validasi produk media album budaya Nusantara. Tujuan validasi dari produk ini adalah untuk menentukan kelayakan, serta kualitas dari media album budaya Nusantara. Media album budaya Nusantara divalidasi oleh ahli materi, ahli media sebagai uji kelayakan, ahli pengguna (Guru) untuk dapat mengetahui apakah media album budaya Nusantara efektif digunakan atau tidak.

4. Tahap disseminate (penyebarluasan)

Tahap dissemination (penyebaran) adalah tahapan terakhir dari model pengembangan 4D (Astuti Dkk., 2022). pada tahap penyebaran ini peneliti melakukan penyebaran di sekolah dasar yaitu di SDN 6 Wonosari sekaligus tempat dilakukannya penelitian. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, perbaikan, saran, dan penilaian agar produk tersebut sempurna serta bisa digunakan dengan sebaik-baiknya. Pada konteks pengembangan suatu produk pembelajaran berbentuk buku album budaya

Nusantara tahap disseminate dilakukan dengan cara sosialisasi kepada guru wali kelas IV dan peserta didik melalui pendistribusian pada jumlah terbatas. Pendistribusian ini dimaksudkan buat memperoleh respons, umpan balik kepada media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

5. Kelayakan Media Album Budaya Nusantara

Validasi uji kelayakan, ahli akan menilai suatu desain atau rancangan media album budaya nusantara yang telah dibuat (Sugiyono, 2018:482). Dalam validasi uji kelayakan, ahli media yang memvalidasi produk media berjumlah 2 orang ahli. Ahli media. Rekapitulasi hasil validasi ahli media dalam sebelas aspek yang dinilai mendapatkan penilaian 4 yang termasuk kategori sangat layak. Adapun aspek yang mendapatkan nilai 4 diantaranya adalah, kesesuaian dalam memilih desain tampilan media album budaya Nusantara, kemenarikan model desain media album budaya Nusantara, ketepatan visual pada media album budaya Nusantara, konsep pewarnaan desain menarik untuk media pembelajaran album budaya Nusantara, ketepatan tata letak elemen-elemen dalam media album budaya Nusantara, konsistensi dalam penggunaan warna, font, dan tata letak diseluruh media, dapan digunakan dimana dan kapan saja, praktis dibawa ke mana-mana dan tahan lama, petunjuk penggunaan media album budaya Nusantara mudah dipahami, ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam media, media menyajikan kalimat-kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang tepat. Adapun aspek yang mendapat nilai 3 yakni kejelasan tulisan dan ketepatan dalam pengetikan. Dari hasil rekapitulasi diatas dapat disimpulkan bahwa validasi media memperoleh total nilai 43, termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh persentase 97,7% sehingga masuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Aspek media album budaya Nusantara yang mendapat perhatian dari ahli media adalah bagian kejelasan tulisan. Validator menyarankan untuk memperbaiki berbagai jenis kesalahan dalam pengetikan materi, ukuran huruf dan penggunaan jenis font. Selain itu secara keseluruhan validator ahli media menilai bahwa media ini sudah bagus dan hanya memerlukan penyesuaian sesuai dengan saran yang diberikan. Rekapitulasi hasil validasi ahli pengguna ada beberapa aspek yang dinilai 4 (sangat layak), dan ada juga yang diberi nilai 3 (Layak). Ada beberapa aspek media album budaya nusantara yang dinilai validator memenuhi nilai kriteria sempurna 4 (sangat layak) antara lain media pembelajaran ini membantu mempermudah proses pengajaran dengan cara yang menyenangkan, relevansi media album budaya Nusantara dengan pembelajaran yang menyenangkan, kemudahan dalam memanfaatkan media album budaya Nusantara, media album budaya Nusantara ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa didalam kelas, kejelasan penyajian soal/pertanyaan dalam media album budaya Nusantara, kesesuaian antara gambar dan materi pada media album budaya Nusantara, interaktivitas (Komunikasi dua arah antara guru dan siswa), media album budaya Nusantara berhasil menarik perhatian siswa, mendorong keingintahuan siswa terhadap media album budaya nusantara, album budaya nusantara membantu meningkatkan pengetahuan siswa secara inovatif.

Salah satu aspek yang mendapat nilai 3 dari validator ahli pengguna yakni petunjuk penggunaan album budaya Nusantara mudah dipahami dan jelas, kejelasan materi yang disajikan dalam media album budaya Nusantara. Dari hasil rekapitulasi di atas dapat disimpulkan bahwa validasi keefektifan yang dinilai oleh ahli pengguna atau guru memperoleh total nilai 46, termasuk kedalam kategori (sangat baik) dan memperoleh persentase 95,8% sehingga masuk dalam kriteria "Sangat layak". Guru mengatakan bahwa media yang dikembangkan sudah bagus dan dinilai layak tanpa melakukan revisi. Dosen validator untuk menilai kesesuaian materi dengan produk yang telah dikembangkan sebelumnya memvalidasi kelayakan materi dari media album budaya nusantara. Ada beberapa aspek yang dinilai 4 (sangat layak). Ada beberapa aspek media album budaya Nusantara yang dinilai validator memenuhi kriteria nilai sempurna 4 (sangat layak) antara lain, ketepatan antara materi dan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dalam media album budaya nusantara dengan topik pembelajaran dan kurikulum yang diterapkan saat ini, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran yang hendak dicapai, kesesuaian pertanyaan dalam media dengan materi yang disajikan, materi mudah dipahami oleh siswa, adanya pengembangan materi (materi tambahan) untuk memperkaya pembelajaran, kerumitan (kompleksitas) materi yang disajikan, materi sesuai dengan perkembangan usia dan kemampuan kognitif siswa, materi disajikan secara sistematis dan terstruktur dengan urutan yang jelas, materi disajikan dengan singkat dan mudah dipahami. Dari hasil rekapitulasi di atas dapat disimpulkan bahwa validasi keefektifan yang dinilai oleh ahli materi memperoleh total nilai 40, termasuk kedalam kategori (sangat baik) dan memperoleh persentase 100%, sehingga masuk dalam kriteria "Sangat layak" Validator ahli materi mengatakan bahwa materi di dalam media yang dikembangkan sudah bagus dan dinilai layak tanpa melakukan revisi.

Tabel. 1. Rekapitulasi Validasi Kelayakan Oleh Para Validator Kelayakan

	Jenis validasi kelayakan	Presentase Kelayakan	Keterangan
	Validasi kelayakan media	97,7	Sangat Layak
	Validasi kelayakan matteri	100	Sangat Layak
	Validasi kelayakan pengguna	95,8	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata = 97,87%			Sangat layak

Revisi media bertujuan untuk memperbaiki desain media dan isi konten media agar media yang dibuat layak digunakan disekolah. Revisi media dilakukan setelah desain awal dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengguna guru SD. Berikut ini hal-hal yang perlu adanya revisi berdasarkan saran dan komentar dari para ahli: Validasi ahli media berfokus pada segi tampilan dan keestetisan media album budaya Nusantara. Sedangkan ahli materi berfokus pada segi penulisan materi yang terdapat pada media album budaya Nusantara. Beberapa saran revisi dan komentar diimpun peneliti sebagai paduan perbaikan dari media album budaya Nusantara. Berikut saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi yang disampaikan saat pelaksanaan validasi. Adapun saran dari validator kelayakan media diantaranya; (1) Kertas sampul pada buku album budaya Nusantara sebaiknya menggunakan kertas yang lebih tebal serta kokoh agar lebih kuat dan kokoh. (2) Elemen-elemen pop up diatur serapi mungkin sehingga tidak ada bagian yang terlipat dan dibuat kembali menggunakan kertas yang lebih kokoh sehingga ketika buku tersebut dibuka tampilan buku pop up akan tegak berdiri dan bisa tertutup dengan rapi.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk media pembelajaran Album Budaya Nusantara media pembelajaran Album Budaya Nusantara yang dirancang khusus untuk pembelajaran materi keberagaman budaya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh signifikansi pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia sebagai fondasi untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan toleransi. Dalam konteks pendidikan dasar, pemahaman akan keberagaman budaya menjadi semakin krusial mengingat perannya dalam pembentukan karakter dan identitas nasional siswa sejak dini. Media Album Budaya Nusantara dikembangkan dengan pendekatan komprehensif, menyajikan materi tentang keberagaman suku di Indonesia yang mencakup berbagai aspek kultural penting. Aspek-aspek tersebut meliputi rumah adat yang mencerminkan kearifan lokal arsitektur tradisional, pakaian adat yang menunjukkan identitas dan keunikan setiap daerah, tarian daerah yang menceritakan nilai-nilai budaya melalui gerak, serta makanan khas daerah yang merepresentasikan kekayaan kuliner nusantara. Keseluruhan aspek ini disajikan secara terintegrasi untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa tentang kompleksitas dan keindahan budaya Indonesia.

Pengembangan media ini mendapat dukungan teoretis dan empiris dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Febrianti dkk (2022) tentang pengembangan media Pop Up Book berbasis permainan untuk pembelajaran tematik di Sekolah Dasar memberikan landasan penting tentang efektivitas media visual dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian Anggraini, Rohana, dan Ayu (2023) mengenai pengembangan media Pop-Up Book untuk materi pengamalan sila-sila Pancasila di kelas IV SD memperkuat argumentasi tentang pentingnya media pembelajaran interaktif dalam menanamkan nilai-nilai fundamental kepada siswa sekolah dasar.

Keunggulan media Album Budaya Nusantara terbukti melalui hasil uji validasi kelayakan yang sangat memuaskan, dengan perolehan nilai rata-rata 97,87% dari tiga

validator ahli. Persentase yang sangat tinggi ini menempatkan media dalam kategori "sangat layak" untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil validasi ini mencerminkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek konten, desain, maupun implementasi praktisnya dalam pembelajaran. Desain media Album Budaya Nusantara mengintegrasikan berbagai elemen visual dan tekstual secara harmonis, mengacu pada prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif sebagaimana dikemukakan oleh Hasan et al. (2021). Penggunaan gambar-gambar yang representatif dan teks yang informatif dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara lebih komprehensif dan mendalam. Integrasi elemen- elemen ini juga bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan praktis di lapangan, di mana guru memerlukan alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran yang kompleks tentang keberagaman budaya. Melalui media Album Budaya Nusantara, guru dapat menghadirkan konsep-konsep abstrak tentang keberagaman budaya dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Lebih dari sekadar alat bantu pembelajaran, media Album Budaya Nusantara dirancang sebagai instrumen strategis dalam menanamkan nilai- nilai penting tentang keberagaman dan toleransi. Media ini berperan dalam membentuk pemahaman siswa tentang pentingnya menghargai perbedaan budaya, mengembangkan sikap toleransi, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya Indonesia. Melalui penggunaan media ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang keberagaman budaya, tetapi juga mengembangkan kesadaran dan apresiasi terhadap multikulturalisme Indonesia.

Implementasi media Album Budaya Nusantara dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar. Melalui media ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi kekayaan budaya Indonesia secara lebih mendalam dan bermakna, yang pada gilirannya akan memperkuat pemahaman mereka tentang identitas nasional dan nilai-nilai kebhinekaan.

KESIMPULAN

Penelitian dengan judul Pengembangan Media Album Budaya Nusantara Pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SDN 6 Wonosari. Dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran album budaya Nusantara memiliki tampilan 3 dimensi yang dapat bergerak ketika halaman dibuka, serta dapat memberikan visualisasi yang menarik dengan tampilan desain 4 suku budaya di Indonesia mengenai unsur-unsur budaya didalamnya seperti gambar pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan makanan khas daerah tidak hanya itu buku ini juga merupakan buku yang dikolaborasikan dengan teknologi berbasis scan QR (Quit Response Code) pada bagian buku cerita dan tampilan buku flip book. Pada hasil uji validasi kelayakan, media album budaya Nusantara memperoleh nilai rata-rata 97,87% dari 3 validator ahli dengan

presentasi ini media akbun budaya nusantara masuk dalam kategori sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2), 216–231. DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>
- Author, C. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD Erica 1 , Sukmawarti 2 1,2 Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah. 2(4), 110–122. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Amirono, dan Daryono. (2016). Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Gava Media. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1145442>
- Arief, dan Sadiman. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. dan Gall, M. D. (2003). *Educational Research. An Introduction* (4th ed.). Longman.
- Dede Linda Lindawati, Acep Nurlaeli, A. (2011). prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive).pdf. In Bandung Alf (p. 143).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Febriani, F., Andriana, E., & Yuliana, R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 57–66. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.57-66>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2019), 181–188.
- Hakim, L. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hanafi, H. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*.
- Saintifika Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hamalik, O. (2006). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem/BMA*. In Jakarta: Bumi Aksara. Bumi Aksara
- Moleong, dan J, L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (36th ed.). PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Ningsih, S. D., Nugroho, A. S., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan POP UP Book Budaya Jawa Timur Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 149–155. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.105>
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Prasetyo, I. (2014). *Teknik Analisis Data Dalam Research and Development*. UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan, 6, 11. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>

- Simamora, R. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. FITK UIN-SU Medan, 1(3), 84.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Statistika untuk Penelitian. CV Alfabeta
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial). Yuliana, I. (2019). Efektivitas Media Cetak dalam Pembelajaran. Malang: UMM Press.
- Yuliana, I. (2019). Efektivitas Media Cetak dalam Pembelajaran. Malang: UMM Press.
- Tung, J. (2017). Pengembangan Sistem E-Learning Berbasis Web. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial). Yuliana, I. (2019). Efektivitas Media Cetak dalam Pembelajaran. Malang: UMM Press.
- Yuliana, I. (2019). Efektivitas Media Cetak dalam Pembelajaran. Malang: UMM Press.
- Tung, J. (2017). Pengembangan Sistem E-Learning Berbasis Web. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek. Halaman