PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEDATI (PETA BUDAYA JAWA) TIMUR MATERI KERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PAGUNG 1

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

PUTRI NANING RAHMANA

NPM: 2114060212

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

PUTRI NANING RAHMANA

NPM: 2114060212

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEDATI (PETA BUDAYA JAWA TIMUR) MATERI KERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PAGUNG 1

Telah disetujui untuk dilanjutkan Kepada
Panitia Ujian/Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 19 Juni 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Wahyudi, M.Sn.	Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0705069001	NIDN. 0706128701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

PUTRI NANING RAHMANA

NPM: 2114060212

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEDATI (PETA BUDAYA JAWA TIMUR) MATERI KERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PAGUNG 1

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Wahyudi, M. Sn. [.....]
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka, M.Pd. [.....]
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M. Pd [.....]

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIDN.0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: Putri Naning Rahmana
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. lahir	: Trenggalek, 6 Januari 2003
NPM	: 2114060212
Fakultas/Prodi	: FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2025
Yang Menyatakan

PUTRI NANING RAHMANA
NPM. 2114060212

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Allah tidak membebani seorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

-Q.S AL- Baqarah:286

“Rasakan setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tahu betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”

-Putri

Pesembahan:

1. Teruntuk kedua orang tua terima kasih telah memberikan kasih sayang dan memenuhi kebutuhan penulis baik dukungan serta doa yang tiada henti bagi penulis.
2. Pintu surgaku, Ibu Siti Saudah terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala dukungan material maupun moral, semangat, dan juga doa yang tiada henti. Ibu, orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terima kasih untuk semua berkat do’a dan dukungan Ibu, penulis bisa berada di titik ini. Terima kasih atas nasihat yang diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati penulis yang keras kepala. Sehat selalu tolong hiduplah lebih lama.
3. Kepada adik penulis Rafi Putra Permana, terima kasih selalu menjadi semangat penulis dalam melakukan hal apapun dan selalu menjadi motivasi dalam diri penulis untuk menunjukkan yang terbaik. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat.
4. Kepada kedua sahabatku Delta Natafia dan Dely Maya terima kasih telah senantiasa membersamai penulis di bangku perkuliahan hingga proses penulisan skripsi ini. Sukses selalu dunia akhirat.
5. Kepada sahabat kecil hingga sekarang dan sampai seterusnya, Febri Anti terima kasih selalu memberikan semangat kepada penulis serta selalu setia mendengarkan curhatan hati penulis dalam hal apapun.
6. Kepada yang terkasih yang tak kalah penting kehadirannya bagi penulis, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, menjadi support system dan mendampingi dalam segala hal. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan dalam segala hal yang kita lalui dan selalu diberikemudahan setiap langkah prosesmu. Sehat selalu Mas.

ABSTRAK

Putri Naning Rahmana Pengembangan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, PEDATI, Keragaman Budaya.

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV SDN Pagung 1. Berdasarkan hasil observasi, diketahui dalam kegiatan pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran tidak mengunakan media pembelajaran dan hanya berpedoman pada buku paket dan LKS sebagai media belajar. Hal tersebut dirasa kurang maksimal dalam penyampaian materi sehingga banyak siswa yang belum mengetahui keragaman budaya yang ada. Dapat dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di SDN Pagung 1 dari 26 siswa terdapat 15 siswa (57,6%) tidak mencapai ketuntasan nilai KKTP dengan rata-rata yang diperoleh adalah 68,86, sedangkan 11 siswa (42,3%) memperoleh nilai diatas KKTP dengan nilai rata-rata nilai 78,63, dengan KKTP muatan IPAS kelas IV adalah 75.

Tujuan penelitian ini yaitu (1)Mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1. (2) Mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1. (3) Mengetahui keefektifan multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, angket, dan soal evaluasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator materi mencapai 95% dan validator media memperoleh 89%. Maka hasil kevaidan multimedia interaktif PEDATI memeperoleh rata-rata nilai persentase 92% dengan kriteria sangat valid.(2) Hasil angket respon guru memperoleh 96% dan hasil angket respon siswa memperoleh 83%. Maka hasil kepraktisan dari multimedia interaktif PEDATI memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi nilai persentase klasikal hasil ketuntasan belajar siswa memperoleh 94,4% dengan kriteria sangat efektif. Maka, disimpulkan bahwa multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keragaman budaya kelas IV SDN Pagung 1 yang dikembangkan dinyatakan, valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas kehendak-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, dengan judul skripsi "Pengembangan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1".

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Wahyudi, M, Sn. selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Bapak Kuncoro Sunyono Amin, S. Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN Pagung 1.
8. Bapak Ahmad Rifa'i, S. Pd. I. Selaku Guru Kelas IV SDN Pagung 1.
9. Siswa-siswi SDN Pagung 1 yang telah bekerjasama selama penelitian.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhir kata, diharapkan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Kediri, 15 Juli 2025
Yang menyatakan

Putri Naning Rahmana
NPM. 2114060212

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENYATAAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 5
E. Manfaat Penelitian 6
BAB II 7
KAJIAN PUSTAKA 7
A. Landasan Teori 7
1. Media Pembelajaran 7
2. Multimedia interaktif 10
3. Media Peta Budaya 12
4. Pembelajaran IPAS 15
5. Keberagaman Budaya 16

B. Kajian Penelitian Terdahulu 22
C. Kerangka Berpikir 24
BAB III 25
METODE PENGEMBANGAN 25
A. Model Pengembangan 25
B. Prosedur Pengembangan..... 26
C. Lokasi dan Subjek Penelitian 33
D. Uji Coba Model/Produk..... 34
1. Desain uji coba 34
E. Validasi Model/Produk..... 34
1. Ahli media 35
2. Ahli materi..... 35
F. Instrumen Pengumpulan Data 35
1. Pedoman wawancara 35
2. Pedoman angket..... 36
G. Teknik Analisis Data 42
1. Tahap-tahap analisis data 42
2. Norma Pengujian..... 46
BAB IV 47
DESKRIPSI, INTEPRETASI, DAN PEMBAHASAN..... 47
A. Hasil Studi Pendahuluan..... 47
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan 47
2. Intepretasi Hasil Studi Lapangan..... 48
3. Desain Awal *(draft)* Multimedia Interaktif 48
B. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kevalidan 51
1. Deskripsi Hasil uji validasi..... 51
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi 51

3. Desain Akhir Multimedia Interaktif 55
C. Pengujian Model Terbatas 61
1. Deskripsi Desain Uji Coba Terbatas 61
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas 61
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas 66
D. Pengujian Model Uii Coba Luas 66
1. Deskripsi Desain Uji Coba Luas 66
2. Deskripsi hasil Uji Coba Luas 67
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas 71
E. Pembahasan Hasil Penelitian 72
1. Spesifikasi Multimedia Interaktif 72
2. Kevalidan kepraktisan dan keefektifan 73
3. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif 76
4. Faktor pendukung dan penghambat implementasi produk 77
BAB V 78
PENUTUP 78
A. SIMPULAN 78
B. SARAN 79
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN 84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara 36
Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Media 37
Tabel 3. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi 38
Tabel 3. 4 Lembar Angket kepraktisan guru 39
Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Siswa 40
Tabel 3. 6 Kisi-kisi soal evaluasi 41
Tabel 3. 7 Tabel Skala Likert 42
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Materi Dan Media 43
Tabel 3. 9 Kriteria kepraktisan guru dan siswa 44
Tabel 3. 10 Kriteria keefektifan 45
Tabel 4. 1 Desain Awal Multimedia Interaktif PEDATI 49
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi 51
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media 53
Tabel 4. 4 Hasil Rata-Rata Kevalidan Ahli Materi Dan Media 55
Tabel 4. 5 Desain Akhir Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) 57
Tabel 4. 6 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas 62
Tabel 4. 7 Hasil Respon Siswa Uji Terbatas 63
Tabel 4. 8 Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas 65
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Guru 67
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Siswa 68
Tabel 4. 11 Hasil Soal Evaluasi Uji Coba Luas 70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Penelitian Model ADDIE 25
Gambar 3. 2 Tampilan sampul Multimedia Interaktif 27
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Multimedia Interaktif..... 27
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Profil Pengembang 28
Gambar 3. 5 Tampilan materi 28
Gambar 3. 6 Tampilan menu peta Jawa Timur materi keragaman suku tari dan upacara adat..... 28
Gambar 3. 7 Tampilan isi materi keragaman suku tari dan upacara adat disetiap daerah Jawa Timur 29
Gambar 3. 8 Tampilan menu peta Jawa Timur materi Keragaman tari, dan upacara adat. 29
Gambar 3. 9 Tampilan isi materi keragaman suku tari dan upacara adat disetiap daerah Jawa Timur. 29
Gambar 3. 10 Tampilan Quiziz..... 30
Gambar 3. 11 Tampilan sampul Multimedia Interaktif 30
Gambar 3. 12 Tampilan Menu Multimedia Interaktif..... 31
Gambar 3. 13 Tampilan materi 31
Gambar 3. 14 Tampilan menu peta Jawa Timur materi keragaman stari dan upacara adat. 31
Gambar 3. 15 Tampilan isi materi keragaman tari dan upacara adat disetiap daerah Jawa Timur..... 32
Gambar 3. 16 Tampilan menu peta Jawa Timur materi Keragaman suku, rumah adat, dan pakaian adat. 32
Gambar 3. 17 Tampilan isi materi keragaman Keragaman suku, rumah adat, dan pakaian adat..... 32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul 85

Lampiran 2 Surat Izin Observasi 87

Lampiran 3 Hasil wawancara Guru Kelas IV 88

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian 89

Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk 90

Lampiran 6 Foto Pemanfaatan Produk Oleh Sekolah 91

Lampiran 7 Berita Acara Kemajuan Bimbingan..... 92

Lampiran 8 Hasil Validasi Media Pembelajaran 94

Lampiran 9 Hasil Validasi Materi..... 97

Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran 100

Lampiran 11 Angket Respon Guru Uji Terbatas 133

Lampiran 12 Angket Respon Siswa Uji Terbatas..... 134

Lampiran 13 Hasil Soal Evaluasi Uji Coba Terbatas 137

Lampiran 14 Angket Respon Guru Uji Coba Luas..... 142

Lampiran 15 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas 144

Lampiran 16 Hasil Soal Evaluasi Uji Coba Luas 147

Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan 148

Lampiran 18 Surat Keterangan Bebas Plagiasi..... 155

Lampiran 19 Hasil Plagiasi..... 156

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia, karena melalui pendidikan, manusia memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah sebagian tahapan yang penting dalam perkembangan manusia (Nurdiana Sari et al., 2023). Jadi pendidikan merupakan suatu tahapan wajib setiap orang lakukan dalam kehidupan agar dapat berkembang dengan optimal. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang diterangkan bahwa :

> Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan terdapat proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan tekonologi. Menurut pendapat Widiyono & Millati, (2021) perkembangan teknologi memberikan ruang dalam pendidikan untuk selalu menyesuaikan dan memanfaatkan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, interaktif dan inovatif bagi siswa serta meningkatkan pemahaman dalam memanfaatkan hasil dari teknologi, tidak terkecuali pada dunia pendidikan khususnya pembelajaran IPAS.

IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial salah satu mata pelajaran yang menggabungkan antara pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam satu mata pelajaran (Adirinarso, 2023). IPAS merupakan mata pelajaran yang mengkaji fakta-fakta peristiwa dalam kehidupan sehari-hari (Andreani & Gunansyah, 2023). Adapun materi pembelajaran yang terdapat di mata pelajaran IPAS salah satunya adalah materi keragaman budaya. Materi keragaman budaya penting diajarkan, karena dapat menumbuhkan rasa cinta dan

bangga kepada bangsa sendiri dan dapat sebagai upaya melestarikan jati diri bangsa. Materi keragaman budaya mengajarkan tentang keberagaman masyarakat dengan mencakup berbagai aspek seperti bahasa, adat istiadat, tradisi, nilai dan norma-norma yang berlaku (Iswari et al., 2021). Keragaman budaya merupakan pendidikan yang mengarahkan peserta didik mengetahui seluruh struktur sosial dan religi yang terkandung didalamnya meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat dalam masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Dwijonagoro et al., 2023). Dengan demikian materi keragaman budaya sangat penting guna meningkatkan kognitif siswa yang mencakup adat istiadat, kesenian, dan tradisi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas IV di SDN Pagung 1 Kabupaten Kediri ditemukan fakta bawa dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya terdapat beberapa kesenjangan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Guru dalam penyampaian materi tidak menggunakan media pembelajaran. Tidak hanya itu, dalam penyampaian materi guru hanya berpedoman pada buku paket dan LKS. Berdasarkan masalah tersebut juga berdampak pada ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di SDN Pagung 1 dari 26 siswa terdapat 15 siswa (57,6%) tidak mencapai ketuntasan nilai KKTP dengan rata-rata yang diperoleh adalah 68,86, sedangkan 11 siswa (42,3%) memperoleh nilai diatas KKTP dengan nilai rata-rata nilai 78,63, dengan KKTP muatan IPAS kelas IV adalah 75.

SDN Pagung 1 sudah memiliki fasilitas yang dapat menunjang adanya media pembelajaran seperti LCD, Proyektor, serta alat peraga lainnya. Namun fasilitas penunjang tersebut tidak pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut untuk mengatasi pelaksanaan pembelajaran kelas IV sekolah dasar materi keragaman budaya maka diperlukan media pembelajaran yang efektif, interaktif dan inovatif. Media pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media pembelajaran yang menarik diberikan kepada semua siswa untuk ikut serta dalam menggunakan media.

Media pembelajaran yang digunakan harus terdapat unsur visual yang dapat menciptakan pengalaman belajar dalam bentuk visualisasi atau nyata (Mahmun, 2020).

Dengan demikian media pembelajaran dapat disampaikan secara visual, sehingga siswa dapat mengalami pempelajaran secara langsung. Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana mengkominikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas kepada siswa. Maka dari itu, untuk meningkatkan suatu pembelajaran perlu adanya media yang cukup menarik perhatian siswa agar menumbuhkan semangat, minat dan kreatifitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun media pembelajaran yang sesuai dengan masalah tersebut yaitu multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur).

Multimedia interaktif merupakan media yang dapat membantu pemahaman siswa tentang materi yang abstrak menjadi lebih kongrit (Sari & Haryono, 2019). Peta Budaya Jawa Timur ini merupakan media yang dibuat untuk mengenal keragaman budaya khususnya yang ada di Jawa Timur. Multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) didalamnya berisikan macam-macam budaya yang ada di Jawa Timur. Multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) dapat mengasah pemahaman siswa dalam memahami materi keragaman budaya yang menggambarkan kenampakan ragam macam budaya serta menjaga nilai-nilai kebudayaan yang ada. Melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan siswa bisa lebih mudah memahami dan mengingat materi keragaman budaya.

Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh (Sari & Haryono, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Ragam Budaya Indonesia Untuk Kelas V SD. Hasil uji coba yang diperoleh bahwa nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 73,75 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 81,50. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Ragam Budaya Indonesia efektif digunakan dalam pembelajaran. Sihombing & Irsan, (2024) dengan judul "Pengembangan Media

Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 157641 Masnauli 2" juga menyatakan bahwa hasil yang di peroleh dari validasi materi menunjukkan persentase 90% (sangat layak), validasi media mencapai 88,8% (sangat layak), dan hasil penilaian kepraktisan memperoleh 92% (sangat praktis). Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media ini efektif, dengan rata-rata nilai pretest meningkat dari 58,27 menjadi 87,31 pada *posttest.* Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Peta Budaya Interaktif mengalami peningkatan, sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uraian tersebut, menunjukkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan. Hal ini dapat membantu berlangsungnya pembelajaran yang efektif, interaktif dan inovatif, maka sangat penting diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan maka masalah yang dapat di identifikasi adalah sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi.
2. Guru hanya berpedoman pada buku paket dan LKS dalam kegiatan pembelajaran.
3. Nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya siswa kelas IV tergolong rendah hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai ketuntasan hasil belajar siswa kurang dari 75 nilai KKTP. Dari 26 siswa terdapat 15 siswa (57,6%) tidak mencapai ketuntasan nilai KKTP dengan rata-rata yang diperoleh adalah 68,86, sedangkan 11 siswa (42,3%) memperoleh nilai diatas KKTP dengan nilai rata-rata nilai 78,63, dengan KKTP muatan IPAS kelas IV adalah 75.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1 ?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1.
2. Mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1.
3. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini dapat diambil manfaat penelitian secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

   Secara teoritis hasil penelitian dapat digunakan untuk memberikan konstribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan anak sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi Guru

      Guru memperoleh pengalaman baru dan strategi pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan mengenal keragaman budaya dapat tercapai.

   b. Bagi sekolah

      Memberikan media pembelajaran yang menarik bagi sekolah dalam rangka memberikan proses pembelajaran sehingga kemampuan mengenal keragaman budaya dapat meningkat.

   c. Bagi siswa

      Pada penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur), siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehinga kemampuan mengenal keragaman budaya akan lebih cepat diterima oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(1), 1–7.

Adirinarso, D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Nucl. Phys.*, *13*(1), 104–116.

Akbar, S. (2022). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bndung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Alfiyana, M. F., Hanifa, S., & Rustini, T. (2022). Pemanfaatan Media Google Earth Untuk Pembelajaran Peta di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(6), 1707–1715.

Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, *11*(9), 1841–1854.

Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 6230–6238.

Branch Robert Maribe. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach New York: Spinger Science & Busibess Media, LLC.

Dewantoro, R., & Marina. (2022). Ragam Budaya Suku-Suku di Jawa. *Kyta, Sleman, Yogyakarta*, 1–23.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction.

Dwi, S. H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April 2017).

Dwijonagoro, H. A. P., Hadi, S., & Dwijosasongko, N. R. (2023). Nasionalisme Indonesia Dan Keberagaman Budaya Dalam Perspektif Politik. *BAKSOOKA: Jurnal Penelitian Ilmu Sejarah, Sosial Dan Budaya*, *2*(2), 187–196.

Fadilah, A., Nurzakiyah, 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.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hera, T., & Efita, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Pada Pembelajaran Tari Daerah Sebagai Dasar Keterampilan Menari Tradisi. *SitakarA: Jurnal Pendidikan Seni Dan Seni Budaya*, *6*(1), 51–66.

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(1), 91–100.

Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(2), 265–275.

Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Mahmun, N. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN. *Creative Education*, *11*(03), 262–274.

Miswar, D. (2013). *KARTOGRAFI TEMATIK (Bahan Ajar)*. 1–98.

Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).

Nurdiana Sari, W., Faizin, A., Muria Kudus, U., & Hidayatul Mubtadiin, M. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(3), 954–960.

Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1).

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100.

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Pangestu, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbasis Audiovisual Materi Keberagaman Budaya Pembelajaran Ips Pada Siswa.*

Saily, R., Maizir, H., & Yasri, D. (2021). Pembuatan Peta Tematik Menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG) Pada Desa Teluk Latak. *Indonesian Journal of Construction Engineering and Sustainable Development (Cesd)*, *4*(2), 99–107.

Sakti, H. G. (2022). Pelatihan Penggunaan Peta Berbentuk Animasi Berbentuk Animasi Terhdap Guru Madrasah MTs Lepak. *Jurnal Pengabdia Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika*, *3*(1), 16–22.

Salma, D., Alifia, N. H., Arifin, H. M., & Istianti, T. (2021). Internalisasi Keberagaman Budaya dengan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *6*(Desember), 100–111. h

Sari, E. C. (2022). Kurikulum Di Indonesia: Tinjauan Perkembangan Kurikulum Pendidikan. *Inculco Journal of Christian Education*, *2*(2), 93–109.

Sari, & Haryono. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Ragam Budaya Indonesia Untuk Kelas V Sd. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies 3*, 39–46.

Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013–2015.

Sari, Wenda, & Wiguna. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Assalam Gurah.

SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA, *4*(2), 89–104.

Sihombing, N., & Irsan. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Sdn 157641 Masnauli 2. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.Bandung:Alfabeta. *Bandung:Alfabeta.*

Sulaiman, S., Putri, S. D., & Siffa, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, *1*(1), 8–14.

Sya'bandyah, F., & Putri, W. I. (2023). Aplikasi Berbasis Android Sebagai Pengembangan Edukasi Mengenal Lagu Dan Alat Musik Daerah Jawa Barat Dalam Bentuk Permaianan. *JEIS : Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, *3*(1), 18–21.

Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, *2*(1), 1–9.