



PENGEMBANGAN MEDIA CULTURALUDO DALAM MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI PROVINSI JAWA BARAT PADA FASE B SEKOLAH DASAR

**Ainy Tri Utami^{1*}, Denisa Zihan Aulya², Rahma Andriani Khofifah³, Syahla Nur
Aqmarina Zalianty⁴, Andhin Dyas Fitriani⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

*Email: ainytriotami99@upi.edu, denisazhnaulya25@upi.edu, rahmaandriani@upi.edu, syahlanuraz@upi.edu,
andhindyas@upi.edu

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4432>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Culturaludo pada materi keragaman budaya di Provinsi Jawa Barat untuk siswa Sekolah Dasar Fase B. Culturaludo merupakan adaptasi dari permainan papan ludo yang dimodifikasi dengan unsur budaya daerah dan dilengkapi kartu tantangan sebagai inovasi media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah DnD (Design and Development) dengan model pengembangan PPE (Planning, Production, Evaluation). Tahap perencanaan meliputi analisis kebutuhan, perumusan materi, dan perencanaan desain; tahap produksi meliputi pembuatan papan permainan, kartu tantangan, dan penyusunan instrumen validasi; sedangkan tahap evaluasi dilakukan melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dari ahli media dan 96% dari ahli materi, yang menunjukkan bahwa Culturaludo dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, Culturaludo dinilai efektif sebagai inovasi media pendidikan berbasis permainan untuk materi keragaman budaya di provinsi Jawa Barat pada Fase B Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ludo, Keragaman Budaya, IPAS

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memanfaatkan media sebagai alat maupun bahan untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta membantu pemahaman konsep. Buku teks, gambar, video, power point, permainan edukatif, maupun internet tergolong ke dalam media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran IPAS sangat beragam dan bervariasi. Namun, dalam praktiknya di sekolah, pemanfaatan tersebut masih tergolong rendah karena keterbatasan sarana dan prasarana serta minimnya pengetahuan guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif (Rodhinia, et al., 2024). Hal ini membuat pembelajaran menjadi membosankan dan siswa sulit untuk menerima pembelajaran (Wibowo, 2019).

Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran interaktif membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi para peserta didik (Sari & Pratama, 2022). Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain (Yuliani, 2020). Media seperti permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan gamifikasi, di mana elemen permainan dikombinasikan dengan konten pendidikan sehingga proses pembelajaran akan efektif dan menyenangkan bagi siswa (Prensky, 2001). Berkaitan dengan hal tersebut, media "Culturaludo" dirancang sebagai adaptasi dari permainan papan Ludo yang dimodifikasi dengan tema budaya Indonesia. Ludo merupakan permainan yang populer di kalangan masyarakat dan dapat dimainkan secara berkelompok. Pemodelan permainan Ludo berpotensi menjadi media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Proses modifikasi ini membutuhkan penambahan elemen edukatif. Oleh karena itu, Ludo dapat dimodifikasi



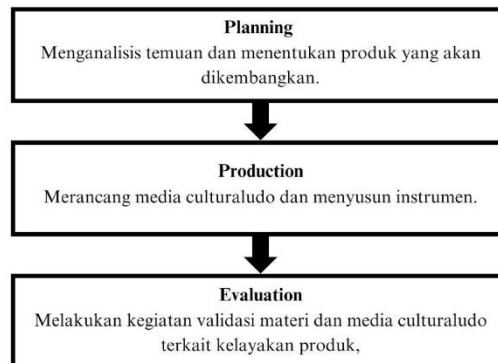
dengan memasukkan kartu tantangan yang mencakup keragaman budaya dan diselaraskan dengan materi pembelajaran siswa. Media Culturaludo merupakan media hasil modifikasi yang didalamnya mencakup komponen-komponen yang telah disesuaikan untuk materi keragaman budaya pada pembelajaran IPAS. Hal ini bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan pembelajaran IPAS sehingga terbentuknya keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Rahayu & Pratiwi, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, Abidin, dan Wahyuningsih (2023) mengenai pengembangan media permainan ular tangga berbasis digital menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran melalui media permainan dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga dinilai selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai proses belajar melalui permainan. Selanjutnya Kristi, et al., (2024) dalam penelitiannya mengenai pengembangan media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI) menunjukkan bahwa media ini efektif dan efisien dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Penggunaan media ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendorong motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut, membuktikan bahwa media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk materi keragaman budaya terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun, terdapat kesenjangan dalam ketersediaan media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya lokal untuk siswa SD di Indonesia. Banyak media yang ada lebih berfokus pada aspek umum tanpa menekankan keragaman di lingkungan sekitar, sehingga kurang relevan dengan pengalaman siswa (Hidayat & Susanto, 2019). Oleh karena itu, pengembangan media Culturaludo diharapkan dapat menjadi inovasi yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu menciptakan generasi yang berbudaya dan inklusif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Culturaludo dalam materi keragaman budaya di Provinsi Jawa Barat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Design & Development (D&D) yaitu suatu metode penelitian yang sistematis mengenai proses perancangan, pengembangan dan evaluasi untuk membangun dasar empiris dalam penciptaan produk serta alat pembelajaran atau non-pembelajaran (Richey dan Klein, 2014). Penelitian D&D dikatakan juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan alat berdasarkan atas analisis metodis pada suatu kasus yang spesifik (Richey & Klein, 2014). Metode D&D dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu membuat produk pembelajaran baru yang lebih efektif dan inovatif. Produk pembelajarannya berupa media Culturaludo untuk Fase B Sekolah Dasar dengan materi keragaman budaya di provinsi Jawa Barat. Produk ini diharapkan akan menjadi sebuah jembatan yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya seperti tarian daerah, lagu daerah, alat musik tradisional serta makanan daerah yang terdapat di provinsi Jawa Barat. Penelitian ini akan dilakukan dengan model pengembangan PPE (Planning, Production, Evaluation) menurut Richey & Klein (dalam Sri, 2021, hlm. 29), dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Model Pembelajaran PPE

Proses yang dilakukan adalah: (1) *Planning*, menganalisis temuan dan menentukan produk yang akan dikembangkan. (2) *Production*, merancang media dan menyusun instrumen. (3) *Evaluation*, melakukan kegiatan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media.

Instrumen yang digunakan berupa lembar angket validasi ahli materi dan media. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini adalah validator materi dan media yaitu 1 orang dosen yang berkompeten pada mata kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD. Adapun aspek yang dinilai pada validasi materi dan media dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Aspek yang dinilai oleh validator ahli materi

No.	Aspek yang dinilai
1	Penyajian
2	Materi
3	Kebahasaan

Tabel 2. Aspek yang dinilai oleh validator ahli media

No.	Aspek yang dinilai
1	Daya Tarik Media
2	Desain Media
3	Fisik

Data penilaian dari ahli media dan ahli materi yang telah diperoleh melalui angket, skala likert menjadi pedoman untuk memperoleh hasil persentase pencapaian nilai validasi pembelajaran (Setiawan et al., 2021).

Perhitungan persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Pencapaian} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Persentase skor digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Skor yang lebih tinggi menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memperoleh hasil lebih layak. Data validasi dikumpulkan melalui penyebaran angket dengan skala Likert seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Pedoman Skor Validasi Ahli Media dan Materi

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik



3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Priambodo, E., & Nuryanto, A., 2020)

Setelah pengumpulan data, langkah berikutnya adalah menganalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis ini ditampilkan dalam bentuk persentase validitas kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Kelayakan Validasi Ahli Media dan Materi

Interval	Kriteria
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

(Sugiyono, 2013)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum merancang media pembelajaran, sesuai dengan tahapan penelitian dan pengembangan (PPE), peneliti terlebih dahulu melakukan tahap perencanaan dengan menganalisis berbagai kajian pustaka terkait permasalahan pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil kajian pustaka, ditemukan bahwa pemanfaatan media masih tergolong rendah karena kurangnya sarana dan prasarana sehingga dalam proses pembelajaran masih kurang variatif. Sehingga pembelajaran terasa membosankan dan membuat siswa jenuh.

Sebagai langkah lanjutan setelah mengidentifikasi permasalahan, peneliti kemudian menyusun rancangan media Culturaludo sebagai solusi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media ini dirancang tidak hanya untuk membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya, tetapi juga untuk meningkatkan partisipasi aktif mereka melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Dalam proses perancangan awal, peneliti juga menyusun angket yang berfungsi sebagai instrumen untuk melakukan validasi, baik terhadap kelayakan materi maupun kelayakan media. Angket ini digunakan untuk memperoleh masukan dari para ahli sehingga media yang dikembangkan dapat memenuhi standar pedagogis dan didaktis.

Hasil analisis dari pengembangan media ini diuraikan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan PPE yang dilakukan yaitu tahap planning, production, dan evaluation. Hasil yang diperoleh pada setiap tahapan diuraikan sebagai berikut: Pada tahap ini, aktivitas yang dilakukan yaitu menganalisis temuan dan menentukan produk media yang akan dikembangkan. Analisis temuan dilakukan dengan kajian pustaka. Pada tahap ini terdapat 4 prosedur yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, aktivitas yang dilakukan yaitu menganalisis temuan dan menentukan produk media yang akan dikembangkan. Analisis temuan dilakukan dengan kajian pustaka. Pada tahap ini terdapat 4 prosedur yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Melakukan kajian pustaka yang berkaitan dengan permasalahan dalam pembelajaran.
2. Menganalisis dan merumuskan materi pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator tujuan pembelajaran.
3. Membuat rancangan produk.
4. Menentukan warna, desain, dan ikon budaya yang menarik.

2. Tahap Produksi (Production)

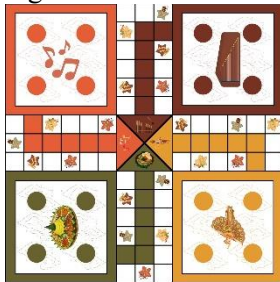
Dalam tahap produksi, dilakukan perancangan media Culturaludo yang meliputi kartu tantangan dan komponen pendukung lainnya, serta menyusun instrumen. Tahap produksi



dilaksanakan melalui beberapa langkah berikut:

1. Perancangan Media Pembelajaran

Setelah dilakukan penetapan materi, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media, langkah berikutnya adalah merancang struktur dan pengaturan media pembelajaran. Kegiatan ini mencakup perancangan desain papan permainan Culturaludo, kartu tantangan, dan aturan bermain. Proses perancangan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi desain digital Canva.



Gambar 2. Papan Ludo



Gambar 3. CP, TP, dan ITP



Gambar 4. Aturan Bermain



Gambar 5. Kartu Tantangan Kategori Tari Daerah



Gambar 6. Kartu Tantangan Kategori Alat Musik Tradisional



Gambar 7. Kartu Tantangan Kategori Makanan Khas Daerah



Gambar 8. Kartu Tantangan Kategori Lagu Daerah



Gambar 9. Dadu



Gambar 10. Pion

2.

3. Penyusunan Instrumen

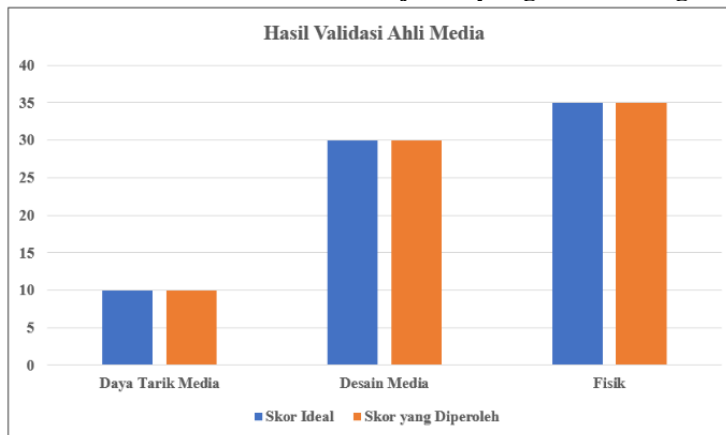
Instrumen yang disusun dalam penelitian ini berupa angket validasi untuk ahli materi dan ahli media. Tahap penyusunan instrumen dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan. Instrumen yang telah disusun selanjutnya diberikan kepada validator ahli materi dan media untuk dilakukan penilaian.

4. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi ini, kegiatan uji kelayakan dilakukan terhadap ahli materi dan media. Uji kelayakan tersebut dilaksanakan dengan cara mengisi angket kelayakan media Culturaludo. Saran serta komentar diberikan oleh validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan untuk prosuk yang sedang dikembangkan.

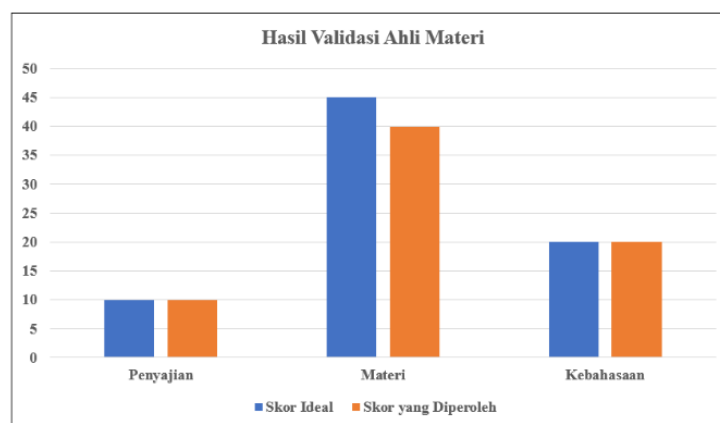


Hasil Validitas Media Pembelajaran yang Dikembangkan



Gambar 11. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Validator ahli media melakukan validasi dari aspek daya tarik media, desain media, dan fisik media *Culturaludo*. Hasil validasi dari validator ahli media menunjukkan rata-rata nilai 100 dan nilai persentase sebesar 100%. Berdasarkan kriteria pedoman skor validasi ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwa media *Culturaludo* sangat baik dan sangat layak untuk pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.



Gambar 12. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi melakukan validasi dari aspek penyajian, materi, dan kebahasaan dari media *Culturaludo*. Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli materi menunjukkan rata-rata nilai 96 dan nilai persentase sebesar 96%. Berdasarkan kriteria pedoman skor validasi ahli media dan materi, dapat disimpulkan bahwa media *Culturaludo* sangat baik dan sangat layak dalam segi materinya untuk pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. Dengan angka-angka tersebut, validator mengkategorikan produk ini sebagai sangat valid dan layak untuk digunakan. Oleh karena itu, *Culturaludo* sebagai media pembelajaran sangat sesuai untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *Culturaludo* telah berhasil menciptakan produk edukatif berbasis permainan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS mengenai keragaman budaya di Provinsi Jawa Barat untuk siswa Fase B Sekolah Dasar. Proses pengembangan ini menggunakan model PPE (Planning, Production, Evaluation) yang menghasilkan media yang terstruktur dengan baik, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, hingga penyusunan instrumen evaluasi.

Berdasarkan hasil validasi, media *Culturaludo* menunjukkan kualitas yang sangat baik dan siap diimplementasikan. Secara rinci, persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media mencapai



100%, sedangkan ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 96%. Perolehan nilai rata-rata yang sangat tinggi ini menempatkan media Culturaludo dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar inovatif dalam materi Keragaman Budaya di Sekolah Dasar.

Dengan demikian, Culturaludo dinilai efektif sebagai inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar IPAS menjadi lebih bermakna, kontekstual dan interaktif. Harapannya, hasil pengembangan ini dapat memberikan manfaat yang luas, baik bagi guru sebagai referensi penggunaan media inovatif, bagi siswa sebagai sarana belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami, maupun bagi pembaca sebagai tambahan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATAPELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 22 - 35.
- Harahap, W. P., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511-520. <https://doi.org/10.29210/1202424308>
- Hidayat, R., & Susanto, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal untuk Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 145-158. <https://doi.org/10.29407/jpdm.v5i2.12345>
- Kristi, M. D., Wicaksono, A., & Ciciria, D. (2024). Pengembangan Media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI) Pada Materi Persebaran Keragaman Budaya Indonesia. *JURNAL SOCIAL PEDAGOGY*, 97 - 108.
- Nurhayati, dkk. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN ARTICULATE STORYLINE, BERDASARKAN UJI RATER, MENGGUNAKAN MODEL PPE PADA TEOREMA PHYTAGORAS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Volume 13, No. 2, 2024, 364-378.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Priambodo, E., & Nuryanto, A. (2020). PENGEMBANGAN MATERI AJAR BERBANTUAN EDMODO PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK MANUFAKTUR UNTUK SMK. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 145-153.
- Rahayu, D., & Pratiwi, N. (2022). Implementasi Pembelajaran IPAS untuk Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 123-134.
- Rhodinia, S., Triamanda, S., Setiawan, B., & Aziz, A. (2024). Permasalahan Media Pembelajaran IPS Yang Kurang Variatif Dan Strategi Pemecahannya. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 2(1), 25-37.
- Sari, D. P., and R. Pratama. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, 2022, pp. 115-124.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112-119.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, dkk. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULARTANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR.
- Wibowo, T. (2019). Mata Pelajaran IPS di MI/SD: Sebuah Strategi Pembelajaran Implementatif. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(2), 147-163. <https://doi.org/10.21093/sajie.v1i2.1516>
- Yuliani, S. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.