

Pengembangan Peta Ramosa Materi Keragaman Sosial Budaya untuk Melatih Keterampilan Kolaborasi Siswa SD

Neni Amelia Nandarista^{1*}, Nila Firdausy Nuzula², Muh. Arafik^{3*}

^{1,2,3}PPG Calon Guru, PGSD, Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, 65145 Jawa Timur, Indonesia.

E-mail: neni.amelia.2431139@student.um.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3589>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 10 Jul 2026

Revised: 16 Jul 2026

Accepted: 22 Jul 2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Peta Ramosa,
Keterampilan
Kolaborasi.

Keywords:

Learning Media,
Ramosa Map,
Collaboration Skills.



ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media RAMOSA Map untuk melatih keterampilan kolaborasi yang valid, praktis, dan menarik. Metode yang digunakan adalah R&D dan model ADDIE. Hasil validasi dari pakar materi mendapat skor 81,25%, dari pakar media 95,66%, dan dari pengguna 96,61%. Skor rata-rata yang diperoleh dari para ahli dikategorikan sangat valid dengan keputusan uji bahwa media tersebut dapat digunakan tanpa revisi. Uji kepraktisan dan daya tarik dilakukan dengan mengisi kuesioner respons yang mendapat skor 97% untuk kepraktisan dan 95% untuk daya tarik. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat praktis dan menarik dengan keputusan uji bahwa media tersebut dapat digunakan tanpa revisi. Penilaian keterampilan kolaborasi dilakukan melalui observasi dan mendapat skor 92%. Dapat disimpulkan bahwa media tersebut mampu melatih keterampilan kolaborasi siswa.

The research was conducted with the aim of developing RAMOSA Map media to train valid, practical and interesting collaboration skills. The methods used were R&D and the ADDIE model. The results of the validation of material experts scored 81.25%, from media experts 95.66%, and from users 96.61%. The average score obtained from the experts was categorized as very valid with the test decision that it can be used without revision. The practicality and attractiveness test was carried out by filling out a response questionnaire which scored 97% for practicality and 95% for attractiveness. These results are included in the very practical and interesting category with the test decision that it can be used without revision. Collaboration skills assessment was carried out through observation and scored 92%. It can be concluded that the media is able to train students' collaboration skills.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Neni Amelia Nandarista, et al. (2026), Pengembangan Peta Ramosa Materi Keragaman Sosial Budaya untuk Melatih Keterampilan Kolaborasi Siswa SD, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3589>

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki ragam sosial budaya. Setiap daerah memiliki kekhasan masing-masing atau memiliki corak warna yang khas. Perbedaan warna tersebut tidak memicu perdebatan dan perpecahan sebab bangsa Indonesia memiliki semboyan “Bhineka Tunggal Ika”. Semboyan itu memiliki arti berbeda tetapi tetap satu. Landasan inilah yang menjadi pemersatu warna-warna tiap daerah di Indonesia.

Perbedaan warna tidak hanya ada di setiap daerah, tapi juga sampai tiap individu. Di kelas, masing-masing peserta didik juga memiliki warna yang menandakan ciri khasnya atau karakteristik seperti latar belakang, bakat minatnya, gaya belajar, dan kepribadiannya. Adanya keragaman ini dapat menjadi sebuah potensi untuk memperkaya ide, perspektif, dan juga pengalaman belajar peserta didik. Di lapangan, potensi tersebut masih kurang optimal, kolaborasi antar peserta didik masih sangat minim. Peserta didik belum terbiasa untuk bertukar ide dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Padahal keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang penting dimiliki peserta didik di abad 21 ini.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, termasuk juga meningkatkan keterampilan kolaborasi. Media pembelajaran merupakan alat digunakan peserta didik untuk membantu proses belajar mereka sebagai sarana penyampai informasi (Rohani, 2019). Media juga membantu peserta didik untuk mengolah informasi /materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret atau nyata (Supriyono, 2018). Sejalan dengan Miftah (Miftah, 2013) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar peserta didik. Peneliti lain, Supriyono (2018), juga menyatakan bahwa akan lebih membantu bagi siswa untuk mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkret atau nyata ketika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Pendapat lain tentang media diungkapkan oleh Rumidjan (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mengacupada segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyalur pesan antara guru dan siswa agar dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta minat siswa sehingga pembelajaran berlangsung. Media dapat memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan ungkapan Nurrita (2018) yang menyatakan media belajar yaitu suatu alat bantu pembelajaran yang membantu siswa memahami dengan jelas pesan yang ingin disampaikan guru dan mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Tidak hanya itu, kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan stimulasi siswa, menumbuhkan minat dan keinginan baru (Falahudin, 2014).

Berdasar hasil observasi yang dilakukan di SDN Mojolangu 3, ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru kelas 4 terlebih pada muatan Pendidikan Pancasila mayoritas menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran yang ada. Di kelas terdapat daftar gambar macam-macam budaya tiap daerah (tari daerah, alat musik, tradisional, makanan khas, dll), namun masih belum dimanfaatkan. Aktivitas siswa lebih dominan mengerjakan tugas yang mengacu pada LKS. Meski guru kelas sudah mengatur tempat duduk berkelompok, peserta didik cenderung belajar secara individual dan kolaborasi antar peserta didik masih kurang. Di semester sebelumnya peneliti juga mencoba untuk menciptakan pembelajaran yang membutuhkan kolaborasi antar siswa namun kolaborasi peserta didik belum terlihat maksimal. Saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti video, alat sederhana/benda sekitar, dan praktik, peserta didik menunjukkan antusias. Dengan kondisi peserta didik yang demikian, perlu adanya media pembelajaran yang selain membantu pemahaman terhadap materi tapi juga membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Media pembelajaran Peta RAMOSA (RAGaM sOSial budayA) merupakan media pembelajaran yang terdiri dari papan peta Indonesia dan gambag-gambar budaya daerah seperti tarian tradisional, makanan khas, alat musik tradisional, pakaian adat, dan lain sebagainya. Media Peta RAMOSA merupakan modifikasi dari produk yang sudah ada sebelumnya. Berbeda dengan produk sebelumnya, produk yang dikembangkan ini memiliki informasi tambahan pada gambar yang akan ditempel. Penerapan dalam pembelajaran juga dilakukan dengan permainan yang memerlukan kerja sama tim atau kolaborasi.

Pembelajaran menggunakan Peta RAMOSA dapat membantu siswa dalam proses pemahaman sebab siswa akan mencari informasi terkait gambar keragaman dan menancapkan pada papan Peta. Hal tersebut memberikan siswa pengalaman untuk menemukan sendiri informasi yang mereka miliki. Sesuai dengan teori Edgar bahwa informasi semakin mudah diterima oleh siswa jika siswa memiliki banyak pengalaman belajar Nasrullah dkk (2021). Di bawah ini merupakan gambar kerucut Edgar Dale.



Gambar 1. Teori Edgar Dale

Sumber: Nasrullah dkk (2021)

Penerapan kerucut edgar disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan siswa dan tentunya mempertimbangkan situasi kondisi belajar. Pengalaman langsung memang sangat membantu siswa, namun dalam penerapannya tidak selalu bisa dilakukan dengan pengalaman langsung. Beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu terbatasnya waktu, ruang serta indera yang dimiliki siswa dan sekolah atau penyelenggara. Misalkan dalam pembelajaran membahas tentang akhlak tercela, jika menggunakan pengalaman langsung sangat tidak dianjurkan dan beresiko. Contoh lain sistem peredaran darah, tidak mungkin siswa dapat melihat secara langsung bagaimana terjadinya proses peredaran darah dalam tubuh manusia. Media yang dikembangkan pada materi ragam sosial budaya termasuk visual Maka dengan adanya media yang dapat memberikan gambaran proses peredaran darah dalam tubuh.

Hasil observasi kepada siswa di kelas 4 SDN Mojolangu 3 menunjukkan hampir setengah memiliki gaya belajar visual dan sebagian besar siswa suka belajar dengan permainan. Hal ini dapat membuktikan motivasi belajar siswa dapat meningkat ketika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, dan Purnamadewi (2022) berpendapat bahwa ketika guru menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat maka semangat belajar siswa akan semakin tinggi. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya media Peta RAMOSA ini siswa sangat terbantu dalam memahami materi dan melatih keterampilan kolaborasinya di kelas.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah mengembangkan media Peta RAMOSA untuk melatih keterampilan kolaborasi yang valid berdasarkan penilaian para ahli, praktis dan menarik bagi siswa.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan R&D dengan model ADDIE. Lima tahap yang ada pada ADDIE yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Maydiantoro, 2021). Model ini lebih lengkap dari 4D dan sistematis. Hal ini karena setiap tahap terdapat evaluasi sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih efektif. Selain itu tahapan pada model ADDIE juga lebih padat dibandingkan dengan *Borg and Gall*.

Penelitian dilaksanakan di SDN Mojolangu 3, Malang. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas 4 dan sejumlah 25 orang siswa kelas 4 SDN Mojolangu 3. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Angket yang digunakan yaitu angket kebutuhan, angket validasi, dan angket respon siswa. Angket kebutuhan dan angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas 4 SDN Mojolangu 3 sejumlah 25 siswa. Sedangkan untuk angket validasi diberikan kepada para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas Media Peta RAMOSA (Ragam Sosial Budaya) untuk Mrlatih Keterampilan Kolaborasi Siswa SD

Produk yang telah dirancang selanjutnya dilakukan validasi kepada para ahli dan didapatkan hasil pada Tabel 1 (rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli) berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Para Ahli

No	Aspek	Persentase Validasi oleh Validator			Rata-rata (%)	Kategori
		Ahli Materi	Ahli Media	Pengguna		
1	Isi Materi	87,5	-	100	93,75	Sangat Valid
2	Sistematika Penyajian	75	-	100	87,5	Sangat Valid
3	Kebahasaan	87,5	-	87,5	87,5	Sangat Valid
4	Penulisan	75	-	100	87,5	Sangat Valid
5	Penggunaan	-	100	100	100	Sangat Valid

6	Tampilan	-	87,5	100	93,75	Sangat Valid
7	Kepraktisan dan Kemenarikan	-	100	88,8	94,4	Sangat Valid
Jumlah		325	287,5	676,3		
Nilai Validasi		81,25	95,66	96,61		
Rata-rata			91,19			
Kategori						Sangat valid
Keputusan Uji						Dapat digunakan tanpa revisi

Dari Tabel 1 didapatkan bahwa nilai validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna secara berurutan adalah 81,25%, 95,66%, dan 96,61%. Nilai tersebut dapat diambil rata-rata nilai validasi sebesar 91,19% dan termasuk kategori sangat valid dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa perlu direvisi.

Nilai paling rendah dari seluruh aspek yang divalidasi yaitu pada aspek sistematika penyajian dan penulisan yang dinilai oleh ahli materi, keduanya mendapat nilai sebesar 75%. Hal ini karena langkah-langkah pada LKPD kurang lengkap sehingga ahli materi memberikan saran untuk menambahkan Langkah yang sesuai. Pemilihan istilah “nama budaya” pada LKPD masih kurang sesuai, dan penulisan huruf kapital pada kolom juga kurang teliti. Pada isi materi dan kebahasaan, ahli materi memberikan nilai validasi sebesar 87,5%. Hal ini karena bahasa yang digunakan masih kurang jelas. Masukan-masukan dari ahli materi digunakan sebagai bahan revisi. Meski dari ahli materi memberikan nilai 75% pada aspek penyajian dan penulisan, namun keseluruhan dari masing-masing aspek mendapat rata-rata 87,5%. Begitu pula pada aspek isi materi dan kebahasaan yang meski mendapat nilai 87,5%, namun keseluruhan dari masing-masing aspek mendapat rata-rata 93,75% dan 87,5%, nilai tersebut termasuk kategori sangat valid. Nilai validasi yang diberikan oleh ahli materi mendapat nilai sebesar 81,25% dengan kategori cukup valid dengan revisi kecil. Materi pada media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tentunya tujuan juga dikembangkan dari capaian pembelajaran. Kesesuaian isi materi menjadi bagian dari kelayakan suatu media (Harsiani, 2021).

Aspek tampilan, ahli media memberikan nilai 87,5%. Hal ini karena gambar peta Indonesia yang digunakan tidak ada garis batas provinsi sehingga ahli media memberikan saran untuk menggunakan peta dengan garis batas provinsi. Keseluruhan aspek tampilan mendapat rata-rata validasi sebesar 93,75% dan termasuk kategori valid.

Nilai validasi yang diberikan oleh pengguna pada aspek kebahasaan mendapat nilai sebesar 87,5% karena bahasa perlu disederhanakan sehingga perlu benar-benar membaca dan memahami kalimat agar bisa menggunakan media, lalu langkah-langkah juga perlu dilengkapi. Pada aspek kepraktisan dan kemenarikan mendapat nilai 88,8% karena peta yang digunakan terlalu polos. Namun secara keseluruhan aspek kebahasaan mendapat rata-rata 87,5%, kepraktisan dan kemenarikan mendapat rata-rata 94,4% dan keduanya termasuk pada kategori sangat valid. Meski termasuk dalam kategori sangat valid, revisi tetap dilaksanakan berdasarkan masukan dari pengguna. Kejelasan bahasa dan penulisan sangat penting agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Sesuai dengan yang dimaksud oleh Wuarlela (2020) bahwa media pembelajaran seharusnya dapat menjadi perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Aspek yang mendapat nilai rata-rata validasi dari para ahli paling tinggi yaitu aspek penggunaan. Nilai validasi yang didapat sebesar 100%. Media Peta RAMOSA didesain dengan sederhana agar siswa mudah dalam mengaplikasikannya. Sesuai dengan yang dikatakan Pratiwi dan Melani (2018) bahwa salah satu indikator media pembelajaran memiliki kemudahan penggunaan baik bagi guru maupun siswa.

Kepraktisan dan Kemenarikan Media Peta RAMOSA (Ragam Sosial Budaya) untuk Mrlatih Keterampilan Kolaborasi Siswa SD

Kepraktisan dan kemenarikan media dinilai oleh siswa melalui angket respon siswa. Pengisian angket dilakukan setelah dilakukan uji coba media. Nilai kepraktisan 97% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan kemenarikan media didapat nilai sebesar 95% dengan kategori sangat menarik. Nilai tersebut ditampilkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan dan Kemenarikan

No	Indikator	Skor yang Didapat	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
1	Kepraktisan	97	100	97%	Sangat Praktis	Keterangan
2	Kemenarikan	95	100	95%	Sangat Menarik	

Berdasarkan nilai kepraktisan dan kemenarikan yang diperoleh mengatakan bahwa media Peta RAMOSA sangat prakti san menarik. Hal ini karena ukuran media yang disesuaikan untuk satu kelompok atau sekitar 4-5 orang. Desain juga sederhana tapi tetap menarik.

Kolaborasi Siswa

Penilaian keterampilan kolaborasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Skor akhir yang didapat sebesar 92% sehingga dapat dikatakan bahwa media dapat melatih keterampilan kolaborasi siswa.

Keterampilan kolaborasi (M. Greenstein, 2019) mencakup: 1) Menyeimbangkan mendengarkan dan berbicara, memimpin dan dipimpin dalam sebuah kelompok, 2) Menunjukkan fleksibilitas, kompromi, dan empati, 3) Mempertimbangkan, memprioritaskan, dan memajukan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar, 4) Menghargai, mengakui, dan berkontribusi dalam kelompok, 5) bekerja sama menciptakan ide dan produk baru, 6) Berpartisipasi aktif, berkontribusi, dan bertanggung jawab menyelesaikan pekerjaan, 7) Menghormati keputusan orang lain, 8) Mencai kesepakatan dan berupaya menyelesaikan konflik, 9) Berpartisipasi dengan hormat dalam diskusi.

Selama proses pembelajaran siswa terlihat mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Siswa terlihat saling bertukar pendapat dan menerima perbedaan pendapat di kelompoknya. Terkadang mereka bertanya untuk menemukan titik tengah dari perbedaan pendapat yang mereka miliki. Dalam pembelajaran, guru memiliki tugas sebagai fasilitator bagi siswa, mendampingi dan mengarahkan siswa dalam belajar.

Penggunaan media Peta RAMOSA dengan model TGT (*Team Games Learning*), terlihat siswa sangat antusias bekerja sama memenangkan permainan. Tiap kelompok membagi tugas pada masing-masing anggota sehingga memiliki tanggung jawab masing-masing.

SIMPULAN

Berlandaskan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan serta melalui beberapa pengujian di antaranya uji validitas, kepraktisan dan kemenarikan, dapat disimpulkan bahwa media Peta RAMOSA pada materi keragaman sosial budaya untuk melatih keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar terbukti valid, praktis dan menarik, serta dapat melatih keterampilan kolaborasi siswa. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan kerja sama dan antusias tinggi.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menemukan masih terdapat banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan. Media dapat dikembangkan lagi dengan mengintegrasikan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Program Profesi Guru Universitas Negeri Malang yang telah memberikan fasilitas untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan ini. Terima kasih juga disampaikan pada SDN Mojolangu 3 sebagai mitra PPG yang bersedia menyediakan tempat untuk pelaksanaan penelitian dan pengembangan.

REFERENSI

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 4, 104. www.juliwi.com
- Harsiani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar. *Skripsi*.
- M. Greenstein, L. (2019). Assessing 21st Centuri Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning. In H. Perigo, A. Scott, L. Whitney, A. Hutchinson, V. Stapleton, & A. Cook (Eds.),

- Sustainability (Switzerland) (Vol. 11, Issue 1). A SAGE Company.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95–105.
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. (2021). DALE ' S THEORY DAN BRUNER ' S THEORY (ANALISIS MEDIA DALAM PENTAS WAYANG SANTRI KI ENTHUS SUSMONO). *Jurnal Penelitian Dan Pemikitan Keislaman*, 8(2), 225–238.
<https://journal.uim.ac.id/index.php/alulum/article/view/1075/709>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah Dan Tarbiyah*, 03, 171.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Purnamadewi, D. U., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 490–495.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*.
- Rumidjan, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 77–81.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar, Volume II*.
- Wuarlela, M. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Daring Untuk Mengakomodasi Modalitas Belajar. *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 261–272.
<https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm261-272>