

Implementasi Peta Digital dalam Pesebaran Budaya di Setiap Provinsi Indonesia

Aulia Afifa Sayyida^{1*}, Resty Melyana¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: August 20th, 2024

Revised: September 26th, 2024

Accepted: October 18th, 2024

Keywords:

Culture

Digital Map

Interactive Learning

Google Earth

ABSTRACT

This study aims to develop and validate learning media in the form of a Google Earth-based digital map that illustrates the distribution of culture in each province in Indonesia. This media is designed to support interactive learning in the Pancasila and Citizenship Education (PPKn) subject at the elementary school level. Media development follows the ADDIE model which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation is carried out through a questionnaire that assesses three main aspects, namely material, media, and language. A total of 14 students were involved as validators, with an average validation score of 90% for the material aspect, 89% for the media aspect, and 90% for the language aspect, all of which are in the "very good" category. Media implementation was limited to six students, all of whom stated that learning using Digital Maps was more interesting than conventional methods. This media has proven effective in increasing learning motivation, understanding of the material, and student involvement.

This is an open access article under the [CC BY-SA license](#).



Corresponding Author:

Aulia Afifa Sayyida

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: sayyidaafifaaulia@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam era pembelajaran abad ke-21, teknologi pendidikan telah menjadi elemen penting untuk memajukan kualitas pendidikan. Michael Molenda menekankan bahwa teknologi instruksional dapat meningkatkan kinerja peserta didik melalui pendekatan yang sistematis dalam desain, pengembangan, penggunaan, dan evaluasi teknologi pembelajaran (Wafi et al., 2023). Dengan kata lain, teknologi instruksional tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga instrumen strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan efisien. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan modern yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Seels dan Richey lebih lanjut mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai pemanfaatan sumber daya dan prinsip teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Gadeng et al., 2022). Dalam konteks ini, teknologi pendidikan dipandang sebagai solusi inovatif yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, termasuk media, metode, dan evaluasi, untuk menghasilkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Pendekatan berbeda diungkapkan oleh Januszewski dan Molenda, yang menyoroti bahwa bidang teknologi pendidikan telah mengalami evolusi yang signifikan, baik dalam format media maupun dasar teoretis yang melandasi pengembangan bahan ajar dan sistem pembelajaran. Mulai dari penggunaan film bisu, instruksi terprogram, hingga paket multimedia dan dunia maya berbasis web (*web-based microworlds*). Perubahan ini mencerminkan respons terhadap kemajuan teknologi baru yang terus masuk ke dalam praktik pendidikan (Januszewski & Molenda, 2008). Perubahan ini tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi, tetapi juga respons terhadap kebutuhan pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan, fleksibel, dan menarik.

Lebih jauh, pergeseran teoretis dari teori kognitif dan konstruktivis telah mengubah orientasi teknologi pendidikan dari pendekatan pengajaran berbasis guru menuju pembelajaran berbasis siswa. Fokus kini tidak lagi terbatas pada desain instruksional yang dirancang untuk "diberikan" kepada siswa dalam berbagai format, tetapi lebih pada menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi secara mandiri dengan dukungan sistem elektronik. Pendekatan ini memberikan penekanan pada perspektif peserta didik, preferensi mereka, dan kepemilikan atas proses pembelajaran. Dengan memfasilitasi eksplorasi aktif, siswa diarahkan untuk membangun pemahaman yang bermakna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif (Januszewski & Molenda, 2008).

Pendekatan ini juga mencerminkan perubahan mendasar dalam pendidikan modern, di mana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga menjadi medium untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah pada peserta didik. Dengan dukungan sistem elektronik, seperti simulasi berbasis komputer atau basis data daring, siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep yang kompleks dalam lingkungan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan individual mereka. Hal ini menggariskan pentingnya teknologi pendidikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan berpusat pada peserta didik, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Januszewski & Molenda, 2008).

Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan teknologi digital sangat relevan untuk membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pendekatan visual dan interaktif. Sebagai contoh, penggunaan peta digital dapat memfasilitasi siswa dalam mengenal keberagaman budaya dan geografi suatu wilayah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Hendra et al., 2023:5)

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran peta digital yang valid, praktis, dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu mencerminkan semangat inovasi dalam pendidikan, mendukung pelestarian nilai-nilai budaya, serta selaras dengan prinsip *Merdeka Belajar-Kampus Merdeka* yang mengedepankan akses pembelajaran yang berkualitas dan relevan (Saputri et al., 2020; Rahmawati & Astuti, 2019).

LITERATURE REVIEW

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis peta digital menjadi salah satu fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Gagné et al. (2005), model ini memungkinkan perancangan yang terstruktur dengan lima tahapan yang saling terintegrasi, memberikan panduan praktis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran.

Tahap awal dari model ADDIE adalah analisis, yang mencakup identifikasi kebutuhan peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi dasar bagi tahap desain, di mana spesifikasi media disusun untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Tahap pengembangan

melibatkan produksi prototipe media, yang kemudian diimplementasikan dan dievaluasi secara formatif maupun sumatif untuk memastikan efektivitasnya (Januszewski & Molenda, 2008).

Dalam penelitian Sayoga et al. (2023), media peta digital yang dikembangkan untuk pembelajaran keberagaman suku di Indonesia memperoleh persentase validasi sebesar 94,44% dari ahli media dan 86,11% dari ahli materi, menunjukkan kriteria validitas yang sangat baik.

Hasil uji kepraktisan media oleh guru menunjukkan persentase sebesar 95%, sedangkan uji kemenarikan oleh peserta didik memberikan hasil yang konsisten, yaitu 91,67% pada uji satu lawan satu, 90,71% pada uji kelompok kecil, dan 94,01% pada uji kelompok besar. Hasil ini mengindikasikan bahwa media peta digital tidak hanya valid, tetapi juga praktis dan menarik bagi pengguna, sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Penelitian lain juga mendukung pengembangan media berbasis digital untuk pendidikan kebudayaan. Misalnya, Ardiansyah et al. (2019) menunjukkan bahwa media interaktif tentang keberagaman budaya di Indonesia dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa, sedangkan Suryadi et al. (2020) menyatakan bahwa aplikasi berbasis Android mempermudah akses informasi budaya dan suku-suku Indonesia. Dengan demikian, pengembangan media peta digital yang inovatif dan interaktif dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ppkn di sekolah dasar (Hairi Ardiansyah, 2019). media ini mampu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang sering kali kurang menarik perhatian siswa dan tidak memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Selain itu, media peta digital memberikan pengalaman belajar visual yang kaya, memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep geografis dan kebudayaan secara lebih konkret dan aplikatif.

Pengintegrasian teknologi digital, seperti peta interaktif berbasis Android juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan literasi digital, berpikir kritis, dan kreativitas. Peta digital dapat membantu siswa mengeksplorasi informasi secara mandiri, mendukung pembelajaran aktif, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Menurut Suryadi et al. (2020), media pembelajaran berbasis digital tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan dunia nyata.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk.

Desain penelitian ini mengikuti tahapan ADDIE. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran berdasarkan kurikulum PPKn untuk memastikan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. Tujuan pembelajaran ditetapkan agar siswa dapat memahami keberagaman budaya Indonesia melalui eksplorasi visual menggunakan peta digital. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap ketersediaan teknologi, seperti perangkat digital yang akan digunakan.

Tahap desain mencakup perancangan struktur peta digital yang memuat titik-titik interaktif untuk setiap wilayah di Indonesia. Setiap titik menyediakan informasi tentang budaya, seperti rumah adat, tarian tradisional, dan suku-suku utama. Fitur interaktif ditambahkan agar siswa dapat mengklik wilayah tertentu untuk membuka informasi tambahan berupa foto, video, atau deskripsi singkat. Desain ini disusun agar peta mudah digunakan dan menarik perhatian siswa.

Pada tahap pengembangan, materi berupa foto, video, dan informasi budaya dikumpulkan dari sumber terpercaya untuk memastikan kualitas dan relevansi konten. Peta digital dibuat menggunakan Google Earth dengan menambahkan titik-titik interaktif pada peta Indonesia. Setelah

itu, dilakukan uji coba awal untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai rencana dan mudah dipahami siswa.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Peneliti memberikan panduan kepada siswa tentang cara menggunakan peta digital, seperti mengeklik wilayah tertentu untuk mengeksplorasi informasi budaya.

Tahap evaluasi melibatkan evaluasi non-tes seperti observasi dan wawancara. Evaluasi ini dilakukan selama proses implementasi untuk mengamati keterlibatan siswa dan mengumpulkan umpan balik langsung. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi. Angket validasi digunakan untuk mengukur aspek materi, media, dan bahasa, yang divalidasi oleh ahli. Angket kemudahan dan kemenarikan diberikan kepada siswa untuk menilai pengalaman mereka menggunakan media. Observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan rumus persentase, sementara data kualitatif berupa kritik dan saran dianalisis secara deskriptif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media peta digital yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 0,90 untuk aspek materi, 0,89 untuk aspek media, dan 0,90 untuk aspek bahasa, yang semuanya masuk dalam kategori sangat baik. Uji coba kepraktisan dan kemenarikan oleh siswa menunjukkan bahwa siswa puas dan tertarik untuk menggunakan media peta digital sebagai alat bantu selama proses pembelajaran. Interpretasi data ini menunjukkan bahwa media peta digital yang dikembangkan tidak hanya valid, tetapi juga praktis dan menarik, serta dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia.

HASIL

a. Hasil Analisis

Tahap Analisis adalah langkah pertama dalam penelitian pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah, untuk menentukan materi yang akan diajarkan dan memperoleh gambaran mengenai media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa.

Adapun tahapan analisis yang digunakan adalah, analisis karakter dan analisis kurikulum yang berfungsi untuk menyesuaikan materi yang akan digunakan dalam media, media yang digunakan harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, di mana materi yang diajarkan berkaitan dengan pesebaran budaya di Indonesia. Selanjutnya peneliti menganalisis karakter siswa, yang mana dalam hal ini peneliti akan mengimplementasikan media pada siswa kelas 4 yang memiliki kisaran umur 10-11 tahun, menurut Piaget anak berusia 7-12 tahun sudah masuk pada tahap operasional konkret dimana anak sudah mampu memahami bahasa verbal dan memahami hal-hal konkret (Marinda L, 2020). Dengan karakter ini siswa cenderung lebih menyukai hal-hal yang konkret seperti media pembelajaran yang konkret dimana anak bisa langsung turut serta berpartisipasi dalam penggunaan media.

Selanjutnya tahapan analisis kurikulum, pada kurikulum Merdeka Belajar pembelajaran Ppkn di integrasikan kedalam 4 elemen konten dan kecakapan dengan penurunan melalui capaian pembelajaran:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu menunjukkan makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia

	sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat
UUD Republik Indonesia 1945	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
NKRI	Peserta didik mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal (RT, RW, desa atau kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

Pada table diatas materi *Pesebaran Budaya* terdapat pada elemen Bhinneka Tunggal Ika dimana capaian yang harus dicapai siswa adalah mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Setelah melihat capaian yang harus dicapai siswa, peneliti menyesuaikan kebutuhan CP dengan pengembangan media.

b. Tahap Design dan Development

1. Design dan Development

Google Earth merupakan platform berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam menjelajahi representasi bumi dalam format 3D. Platform ini memadukan citra satelit, data geografis, serta teknologi pemetaan canggih guna memberikan pengalaman visual yang interaktif dan mendalam. Liang J et al (2018) menyatakan bahwa Google Earth menawarkan kemudahan penggunaan yang luar biasa sehingga “anak kecil” pun dapat belajar memanipulasi dan memanfaatkannya dalam sepuluh menit. Peneliti memanfaatkan fitur data geografis yang tersaji dalam format 3D ini untuk memperlihatkan letak dan bentuk geografis setiap provinsi kepada siswa seperti yang terlihat pada Gambar. 1.

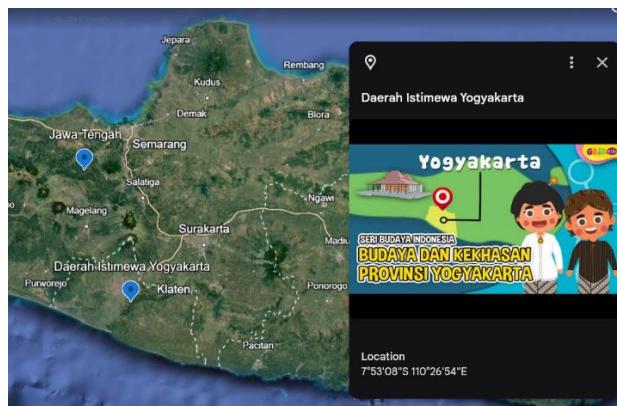


Gambar. 1 Fitur 3D pada Google Earth

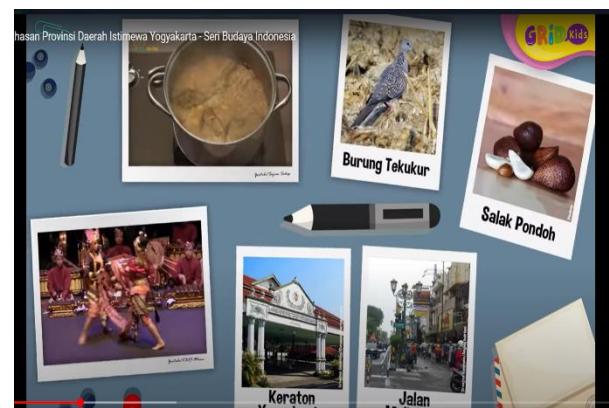
Selanjutnya materi dirancang dengan menggunakan fitur pin yang kemudian diposisikan pada tiap provinsi yang ada di Indonesia seperti yang terlihat pada Gambar. 2, pada pin tersebut tersedia link video mengenai kebudayaan dan kekhasan yang ada pada provinsi tersebut dan langsung tersambung ke aplikasi Youtube.



Gambar. 2 Penempatan pin pada tiap provinsi



Gambar 3. Video Pembelajaran



Gambar 4. Video Pembelajaran Keberagaman

Pada Gambar. 3 dan 4 dapat dilihat bahwa pada tiap pin yang diposisikan di masing-masing provinsi terdapat link video pembelajaran yang langsung terhubung ke aplikasi Youtube, sehingga siswa bisa berinteraksi langsung dengan media dan siswa bisa dengan mudah mengetahui kebudayaan dan kekhasan yang ada pada provinsi yang ingin ia ketahui.

2. Validasi

Validasi media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pengembangan. Yuanta (2020) menyatakan bahwa evaluasi oleh ahli media dan materi sangat diperlukan untuk memastikan kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan produk media.

Tabel. 2 Hasil Validasi Produk

Validator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
V1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
V2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
V3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

V4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
V5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
V6	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
V7	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
V8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
V9	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
V10	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4
V11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
V12	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
V13	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3
V14	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4

Dari hasil uji validasi oleh 14 mahasiswa yang terdapat pada tabel 2 bahwa persentase dari konten materi dari keseluruhan validator adalah 90% yang berarti termasuk dalam kategori sangat baik, persentase konten media yang didapat dari keseluruhan validator sebesar 89% yang termasuk dalam kategori baik dan persentase konten bahasa dari keseluruhan validator sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan perhitungan rata-rata keseluruhan didapatkan hasil persentase validasi sebesar 92,4% yang berarti media yang dikembangkan berada dalam kategori “sangat valid”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media sudah dapat digunakan untuk masuk tahap uji coba kepada siswa.

c. Implementasi dan Evaluasi

1. Implementasi

Setelah Peta Digital divalidasi maka selanjutnya diimplementasikan kepada siswa sekolah dasar, karena keterbatasan kondisi dan waktu peneliti hanya mengimplementasikan peta digital kepada 6 orang siswa, tahap uji coba ini dilakukan disalah satu tempat tinggal peneliti, uji coba terbatas ini dilakukan dengan memberi penjelasan bagaimana cara menggunakan Peta Digital dan penjelasan materi seperti yang terlihat pada Gambar. 5 dan Gambar. 6.



Gambar. 5 Penjelasan cara penggunaan



Gambar. 6 Penjelasan Materi

Seperti yang terlihat pada Gambar.5 peneliti menjelaskan bagaimana cara penggunaan Peta Digital kepada siswa dan pada Gambar. 6 peneliti menjelaskan materi dan mengarahkan kepada masing-masing siswa untuk mencoba mengoperasikan Peta Digital secara perorangan. Setelah siswa selesai belajar dan mencoba mengoperasikan Peta Digital selanjutnya peneliti meminta tanggapan mereka dengan memberi beberapa pertanyaan.

Hasil yang didapat dari uji coba terbatas ini ialah ke 6 siswa menyatakan pembelajaran menggunakan Peta Digital jauh lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran pada materi yang sama tanpa menggunakan Peta Digital.

Interview bersama ke 6 siswa :

- | | |
|----------|---|
| Peneliti | : Apakah pembelajaran dengan menggunakan Peta Digital ini menarik? |
| Siswa | : Iya,karena ada gambar, serta animasi dan ilustrasi yang jelas. |
| Peneliti | : Apakah Peta Digital ini membantu adik-adik memahami materi? |
| Siswa | : Iya, karena video penjelasan provinsi pada tiap pin dapat membantu pemahaman saya tentang pesebaran budaya- budaya di Indonesia |
| Peneliti | : Apakah media Peta Digital ini mudah untuk digunakan? |
| Siswa | : Iya mudah digunakan |
| Peneliti | : Apakah media Peta Digital ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan? |
| Siswa | : Ya, terasa lebih menyenangkan karena ada ilustrasi, animasi, dan gambar |
| Peneliti | : Apakah adik-adik paham dengan materi yang dibahas pada Peta Digital pesebaran Budaya Di Setiap Provinsi Indonesia? |
| Siswa | : Iya, ngerti karena dijelaskan secara rinci di video jadi lebih menarik dan seru |

Siswa sangat senang ketika belajar pesebaran budaya dengan menggunakan Peta Digital, karena menyimak materi dari video dengan animasi dan ilustrasi yang jelas lebih menarik minat siswa sehingga siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan hingga selesai. Peneliti menyadari penggunaan media dengan ilustrasi dan animasi yang menarik ini dapat memikat hati siswa, sehingga siswa lebih tertarik dengan materi pembelajaran hingga mau mendengarkan penjelasan materi hingga akhir pembelajaran.

2. Evaluasi

Evaluasi dari media Peta Digital ini ada pada tahap Development yaitu ketika meminta validasi dari teman-teman Mahasiswa, ada beberapa masukan sebagai bahan evaluasi untuk peneliti. Berikut adalah rangkuman kritik dan saran:

- A.A: "Materi perlu diperdalam karena beberapa bagian masih terasa umum. Tambahkan elemen menarik atau mendalam tentang budaya tertentu agar lebih memikat pembaca."
- N : "Sebaiknya PPT tidak terlalu panjang, cukup dalam bentuk poin-poin saja. Secara keseluruhan sudah lumayan bagus."

Dari kritik dan masukan yang peneliti dapatkan, peneliti sudah membenahi PPT dan menambah materi yang mendalam pada PPT.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran PPkn dengan menggunakan Google Earth materi pesebaran kebudayaan dan kekhasan pada tiap provinsi di Indonesia layak digunakan karena telah memenuhi tahap validasi dan uji coba dengan hasil sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uji validitas media diperoleh skor sebanyak 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa media Peta Digital memenuhi kriteria dengan kualitas sangat baik menurut perspektif para mahasiswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hairi Ardiansyah, 2019) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ppkn di sekolah dasar. Media ini mampu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang sering kali kurang menarik perhatian siswa dan tidak memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Hasil implementasi media Peta Digital Pesebaran Kebudayaann dan

Kekhasan di setiap provinsi Indonesia menunjukkan indikasi kepuasan dan kepraktisan penggunaan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah et al. (2019) menunjukkan bahwa media interaktif tentang keberagaman budaya di Indonesia dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa. Dengan penggunaan inovasi media pembelajaran Peta Digital menggunakan Google Earth ini siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran karena ikut terlibat aktif didalamnya. Penggunaan Google Earth yang menyajikan ilustrasi visual 3D ini juga membantu siswa dalam memahami letak dan bentuk geografis dari masing-masing provinsi. Dalam penggunaannya Google Earth juga termasuk kategori aplikasi yang ramah dan mudah digunakan oleh anak-anak hal ini sejalan dengan pernyataan Liang J et al (2018) yang mengatakan bahwa Google Earth menawarkan kemudahan penggunaan yang luar biasa sehingga "anak kecil" pun dapat belajar memanipulasi dan memanfaatkannya dalam sepuluh menit.

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Peta Digital berbasis Google Earth yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat sekolah dasar. Proses validasi yang melibatkan 14 mahasiswa menghasilkan skor rata-rata sebesar 90% untuk aspek materi, 89% untuk aspek media, dan 90% untuk aspek bahasa, yang semuanya berada dalam kategori "sangat baik". Selain itu, uji coba pada siswa menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Media pembelajaran ini dirancang dengan fitur-fitur interaktif seperti peta tiga dimensi, video pembelajaran, dan pin interaktif pada setiap provinsi yang berisi informasi mengenai budaya dan geografi. Desain ini mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan relevan.

Beberapa masukan dari responden, seperti perlunya pendalaman materi dan penyederhanaan format presentasi, telah dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas media. Revisi ini dilakukan sebelum tahap implementasi untuk memastikan media memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Kesimpulannya, media pembelajaran Peta Digital berbasis Google Earth yang dikembangkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran tentang keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk menguji efektivitas media ini dalam skala yang lebih luas serta mengintegrasikan fitur tambahan guna memperkaya pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia . *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 319-329.
- Gadeng, A. N., Urfan, F., Himayah, S., Furqan, M. H., Desfandi, M., & Azis, D. (2022). Inovasi Pembelajaran Geografi untuk Materi Penginderaan Jauh di Sekolah Menengah Atas. *Majalah Geografi Indonesia*, 36(2), DOI: 10.22146/mgi.64988
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design*. Orlando, Florida, United States of America: Ted Buchholz.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge, Taylor & Francis Group.

- Liang, J. Gong, J., & Li, W. (2018). Applications and impacts of Google Earth: A decadal review (2006–2016). *ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing*, 146, 91-107.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa ':Jurnal Kajian Perempuan& Keislaman*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Sayoga, M. F., Cholifah, P. S., & Khotimah, K. (2023). Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(11), 1017–1030. <https://doi.org/10.17977/um065v3i112023p1017-1030>
- Suryadi, A., Rosa, N. M., & Subandriyo, E. (2020). Perancangan Aplikasi Pengenalan Suku Dan Kebudayaan Berbasis Android. *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*.
- Wafi, A., & Faruk, U. (2023). Pesantren Earlier dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Studi Kasus di Pondok Pesantren Mambaul Ulum Bata Bata. *HEUTAGOGIA Jurnal Islamic of Education*, 3(1), 49-61. <https://doi.org/10.14421/hjie.31-04>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91-100.