



Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar

Muhammad Farkhan Sayoga*, Puri Selfi Cholifah, Khusnul Khotimah

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65114, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: farkhan1302@gmail.com

Abstract

Today's learning media offers flexibility for users. The development of digital media maps of ethnic diversity in Indonesia was carried out with the aim of producing learning media that received validation from media experts and material experts, media that was practical for teachers to use, and attractive to students in class IV elementary schools. The subjects of this research were fourth grade students at Banjarejo Donomulyo 1 State Elementary School, in January 2023. The ADDIE model was applied in this research in five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used were observation, interviews and questionnaires. Expert validation on products that have been developed obtained a percentage of 94.44 percent from media experts, and 86.11 percent from material experts. Media products obtained a percentage of 95 percent from practicality trials. And through the results of the attractiveness test, an average percentage of 91.67 percent was obtained from the one-on-one test, 90.71 percent from the small group test, and 94.01 percent from the large group test. Based on these results, the digital media map of ethnic diversity in Indonesia for Class IV Elementary Schools is categorized as valid, practical and interesting.

Keywords: digital map; ethnic diversity; ADDIE Model

Abstrak

Media pembelajaran masa kini menawarkan fleksibilitas bagi pengguna. Pengembangan media peta digital keberagaman suku di Indonesia dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang mendapatkan validasi dari ahli media serta ahli materi, media yang praktis digunakan oleh guru, dan menarik bagi peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas empat di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjarejo Donomulyo, pada Januari 2023. Model ADDIE diterapkan pada penelitian ini dalam lima tahapan yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Validasi ahli pada produk yang telah dikembangkan memperoleh persentase 94,44 persen dari ahli media, dan 86,11 persen dari ahli materi. Produk media memperoleh persentase 95 persen dari uji coba kepraktisan. Serta melalui hasil uji coba kemenarikan diperoleh rerata persentase 91,67 persen dari uji satu lawan satu, 90,71 persen dari uji kelompok kecil, dan 94,01 persen dari uji kelompok besar. Berdasarkan perolehan tersebut media peta digital keberagaman suku di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar termasuk kategori valid, praktis, dan menarik.

Kata kunci: peta digital; keberagaman suku; Model ADDIE

1. Pendahuluan

Teknologi digital merupakan penemuan yang dikembangkan untuk berbagai kebutuhan, misalnya pada bidang pendidikan dan pembelajaran. Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang saat ini semakin digencarkan untuk model pembelajaran modern. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Ambarwati, dkk. (2021) bahwa teknologi digital berperan penting untuk berbagai kalangan serta tidak dapat dipisahkan dari lanskap pembelajaran kontemporer, menawarkan beragam pilihan untuk menyediakan kebaruan. Media pembelajaran masa kini menawarkan fleksibilitas bagi pengguna, dengan pemanfaatan

teknologi digital yang dapat dioperasikan kapanpun dan di mana saja (Saifudin, 2021). Hal tersebut sejalan dengan Widiyanto (2021) bahwa menghilangkan batasan atau sekat guna luasnya informasi yang diperoleh dalam pembelajaran merupakan manfaat dari teknologi informasi. Peserta didik memiliki kebebasan menentukan sendiri apa dan kapan yang dibutuhkan guna menjelajah ilmu, bahan belajar, serta kebebasan memilih media.

Pendidik dan peserta didik merupakan dua aspek penting yang tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Sebagai fasilitator, pendidik bertugas membantu peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Kemudian peserta didik melaksanakan setiap kegiatan belajar yang disajikan oleh pendidik. Kegiatan pembelajaran adalah sebuah rangkaian yang di dalamnya tersusun berbagai komponen yang saling mendukung. Serupa dengan Supriyono (2019) bahwa pembelajaran dapat berupa sistem, dimana sistem tersebut memuat beragam komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan. Sesuai dengan Ali (1992:30) ragam komponen tersebut yakni tujuan, bahan atau materi ajar, kemudian metode, serta alat atau media, dan juga evaluasi. Karena pembelajaran tersebut berupa suatu sistem, maka komponen yang ada harus saling terjalin dengan baik.

Media termasuk salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang kehadirannya sangat diperlukan dan tidak boleh dihilangkan dalam setiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut serupa dengan yang disampaikan oleh Supriyono (2019) bahwa media mutlak ada atau harus digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran sebagai sebuah komponen dari suatu sistem. Secara jelas media pembelajaran mampu mempengaruhi pengetahuan peserta didik serta prestasi belajarnya. Secara lebih rinci, Asyhar (2011:12) memaparkan empat alasan masuk akal mengapa media pembelajaran itu harus ada dan penting untuk digunakan dalam pembelajaran. Sebagai bentuk aktualisasi, lalu sebagai pemenuh kebutuhan pasar, kemudian visi pendidikan umum, serta untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dari empat alasan tersebut, salah satu alasan pentingnya menerapkan media dalam kegiatan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini mutu tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi faktor yang utama. Untuk menambah motivasi, minat, dan perhatian peserta didik, hendaknya pendidik mahir dalam perancangan, pengembangan, serta pemanfaatan media pembelajaran (Yaumi, 2019:13).

Peneliti melakukan studi kebutuhan pada tiga sekolah dasar gugus 7 kecamatan Donomulyo Kabupaten Malang. Diketahui bahwa 81 persen peserta didik kelas IV dari tiga sekolah dasar tersebut menuliskan masih kurang mengetahui keberagaman suku dan budaya yang terdapat pada setiap provinsi di Indonesia. Kemudian 89 persen peserta didik kelas IV dari tiga sekolah dasar tersebut menuliskan bahwa mereka setuju dengan pengembangan media yang menarik mengenai keberagaman suku dan budaya di NKRI. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas empat di SD Negeri 1 Banjarejo, selama ini media yang dipakai pada materi keberagaman suku di Indonesia berupa video yang diperoleh dari saluran *YouTube* dan masih belum terdapat media yang lainnya. Kemudian temuan lainnya melalui studi kebutuhan ini yakni masing-masing guru dari tiga sekolah dasar tersebut setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang praktis dan menarik untuk peserta didik.

Sesuai dengan hasil studi kebutuhan bahwa 94 persen peserta didik kelas IV di tiga sekolah dasar yang ada di gugus 7 Kecamatan Donomulyo, Kabupaten Malang, menuliskan bahwa mereka memakai *smartphone* Android dan di daerah mereka telah terdapat fasilitas

jaringan internet yang memadai. Hal tersebut mendukung peneliti untuk melakukan pengembangan media yang berbantuan internet dan dapat berupa aplikasi dari sistem yang memakai OS Android. Kemudian temuan yang lainnya yakni 83 persen peserta didik kelas IV dari tiga sekolah dasar tersebut menuliskan bahwa aplikasi peta yang memuat ragam suku di Indonesia dapat membuat mereka tertarik. Maka media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya perlu dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka peneliti menentukan perlunya pengembangan media pembelajaran pada materi keberagaman suku di Indonesia. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan yakni media peta digital keberagaman suku di Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan Yaumi (2019:13) pemanfaatan media pembelajaran perlu dimaksimalkan pada kegiatan yang terdapat aktivitas mendengar, melihat, melaksanakan, menulis, membaca, dan atau mengucapkan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Akhmad (2019:16), pendidikan dapat digunakan sebagai elemen penting dalam usaha mewariskan dan melestarikan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia dan kebudayaannya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus menunjang keterlaksanaan pewarisan nilai-nilai budaya dan keberagaman suku yang ada di Indonesia kepada generasi berikutnya. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Kusnanto (2019:3) bahwa keberagaman suku pada sebuah bangsa dengan dasar kebudayaan yang berbeda menjadi ciri khusus bangsa Indonesia dan sebagai perwujudan dari unsur ke-“bhinneka”-an yang perlu dilestarikan.

Penelitian dan pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid menurut ahli media dan ahli materi, menghasilkan produk media yang praktis bagi guru, serta menghasilkan produk media yang menarik bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Septiaji (2018) berkaitan dengan penggunaan peta pikiran digital sebagai inovasi, bahwa penyajian media tidak hanya secara konvensional melainkan juga perlu dalam bentuk digital sebagai penunjang keberhasilan. Suatu kreasi yang baru serta menyenangkan bagi peserta didik dalam memahami materi dapat memanfaatkan media peta pikiran digital. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Suryadi, dkk. (2020) tentang pengembangan aplikasi pengenalan suku dan kebudayaan berbantuan android. Bahwa perlunya tindakan untuk meningkatkan minat peserta didik untuk mengenal keberagaman suku dan budaya di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Media peta digital keberagaman suku di Indonesia menampilkan materi dan juga kuis. Kelebihan yang dimiliki dari media ini yakni dapat dioperasikan di mana saja dan kapan saja, serta tidak berbayar. Berisi ragam suku dan budaya pada setiap provinsi di Indonesia. Kemudian untuk pengoperasian media ini terbatas pada *smartphone* yang menerapkan sistem operasi Android dan memiliki koneksi internet. Produk media ini berbentuk dua dimensi sebagai bagian dari media model grafis. Spesifikasi minimal yang diharapkan yaitu gawai Android yang memiliki versi 6 keatas dan Ram 2GB dan memori internal 4GB. Perancangan produk media ini memanfaatkan dua *software*. Pertama Unity sebagai *software* untuk membuat basis data dan alur. Kemudian yang kedua yaitu Android SDK & NDK Tool yang digunakan untuk melakukan ekspor aplikasi menjadi format APK agar dapat diinstal langsung melalui gawai Android.

2. Metode

Metode penelitian dan pengembangan media pembelajaran Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia merupakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Menghasilkan produk media pembelajaran IPAS untuk kelas IV yang dikemas dalam aplikasi Android merupakan tujuan dari penelitian dan pengembangan ini. Media pembelajaran yang dihasilkan memperoleh validasi ahli dan uji coba pengguna sehingga dinyatakan valid menurut ahli, praktis bagi guru sebagai pengguna, dan menarik bagi peserta didik sebagai pengguna.

Model yang dipakai pada penelitian dan pengembangan media peta digital keberagaman suku di Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar yaitu model ADDIE. Menurut Gagne, dkk. (2005:22) model ADDIE tahap dasar dapat diberikan perluasan menjadi sebuah panduan prosedural yang lebih rinci dengan lima tahapan, yaitu pertama *analysis*, kedua *design*, ketiga *development*, keempat *implementation*, dan yang kelima yakni *evaluation*. Sejalan dengan pendapat tersebut, dikarenakan yang dikembangkan merupakan media pembelajaran multimedia maka peneliti tertarik untuk menggunakan model ini. Sebagaimana yang disampaikan oleh Januszewski, dkk. (2013:110) hasil dari tahap analisis merupakan deskripsi dari peserta didik berupa analisis kebutuhan, sebagai masukan untuk tahap desain. Selanjutnya untuk tahap pengembangan dapat menggunakan spesifikasi desain sebagai pemandu pemilihan atau produksi media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023 dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas empat di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjarejo Donomulyo sebanyak 15 orang. Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan menyebarkan angket. Validasi instrumen dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen pada angket berupa kuesioner dengan skala *Likert*. Skala tersebut dengan keterangan 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (kurang setuju), 1 (tidak setuju).

Analisa data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian dan pengembangan ini berupa respon peserta didik, kritik dan saran kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Sedangkan pada data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket dengan skala *likert*. Masing-masing angket menghasilkan data berupa skor yang kemudian diolah menggunakan rumus. Jumlah skor yang dicapai dari validasi ahli yakni ahli media dan ahli materi diolah dengan rumus dari (Akbar, 2013:83).

$$\text{Vah} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

- Vah = Validasi ahli
- TSe = Total skor empiris yang dicapai
- TSh = Total skor empiris yang diharapkan

Kemudian jumlah skor yang dicapai dari uji coba kepraktisan dan kemenarikan media oleh pengguna yaitu guru dan peserta didik, diolah menggunakan rumus dari (Arikunto, 2010) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% \tag{2}$$

Keterangan :

- P = Persentase skor
- $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Jumlah skor maksimal.

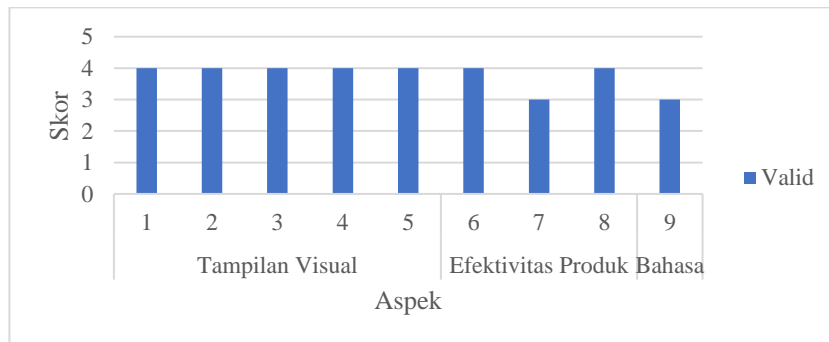
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Validasi Ahli

Salah satu tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yakni menghasilkan produk media pembelajaran peta digital keberagaman suku di Indonesia yang valid menurut ahli media, dan ahli materi. Para ahli tersebut penting untuk memberikan evaluasi formatif pada produk media. Sebagaimana yang disampaikan oleh Yuanta (2020) bahwa dalam mencapai produk pengembangan yang valid perlu dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. . Kemudian seperti yang disampaikan oleh Kim dan Cappella (2019) bahwa untuk mencapai hasil yang valid, penting untuk dilakukan evaluasi oleh evaluator yang memadai dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Aplikasi peta digital keberagaman suku di Indonesia telah mendapat validasi dari seorang ahli media, dan seorang ahli materi. Berikut ini sajian dari masing-masing validator ahli

3.1.1. Validasi Ahli Media

Hasil evaluasi formatif yang telah diberikan oleh ahli media dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Grafik Validasi Ahli Media

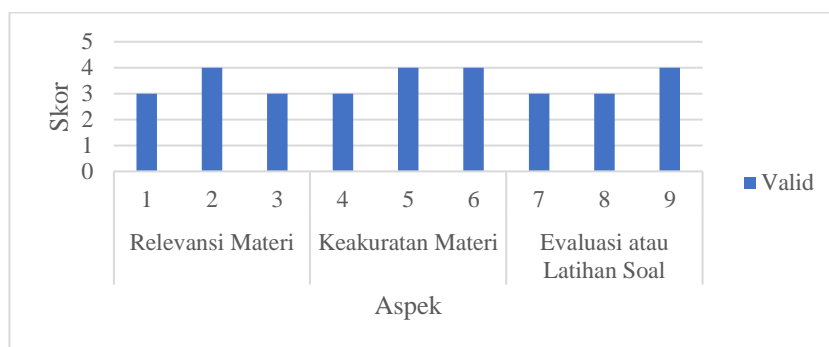
Berdasarkan data pada gambar grafik 1 terkait dengan skor validasi ahli media maka diperoleh rerata skor sebesar 3,78 dan jumlah skor yang dicapai yaitu 34 dari total skor yang diharapkan sebesar 36. Jumlah skor yang dicapai hasil dari validasi ahli media kemudian diolah menggunakan rumus. Setelah diolah menggunakan rumus, diketahui produk hasil pengembangan memperoleh persentase 94,44%. Menurut ahli media tersebut, dengan persentase itu, secara keseluruhan produk media sudah sangat baik dan layak. Persentase yang telah didapatkan selanjutnya dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan media pembelajaran. Dengan persentase tersebut menunjukkan bahwa media peta digital keberagaman suku di Indonesia termasuk kriteria media pembelajaran yang sangat valid.

Menurut ahli media bahwa secara keseluruhan bentuk media sudah sangat baik dan layak digunakan. Persentase yang didapatkan sudah sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang sangat valid. Namun perlu adanya perbaikan kecil yaitu pada buku petunjuk terkait bahasa yang digunakan. Ahli media memberikan masukan agar buku petunjuk menggunakan bahasa yang tidak terlalu formal dan disesuaikan dengan anak usia SD. Alternatif lain juga dapat menggunakan video tutorial dalam penggunaan produk media agar memudahkan peserta didik.

Anak tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya usia. Hal tersebut sejalan dengan Dewi, dkk. (2020) yang menyampaikan bahwa anak-anak adalah penerus generasi yang akan terus berkembang secara alamiah sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhannya masing-masing. Sebagaimana anak usia 6 hingga 12 tahun yang setara dengan usia Sekolah Dasar, mereka mengalami perkembangan yang pesat. Beberapa hal yang berkembang pesat pada anak usia sekolah dasar yaitu pada aspek bahasa, emosi, dan sosial (Dewi dkk, 2020). Kegiatan atau aktivitas belajar pada anak akan lebih mudah apabila menggunakan bahasa yang sesuai dengan lingkungan sekitar anak. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Dewi, dkk. (2020) bahwa dilihat dari teori perkembangan bahasa anak, diketahui bahwa lingkungan sekitar membantu anak dalam perolehan perkembangan bahasa. Pada usia 9 sampai dengan 12 tahun anak-anak memperoleh perbendaharaan 80.000 kata, termasuk kata yang dipakai dalam proses pembelajaran. Bahasa yang digunakan pada kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan lingkungan sekitar anak, hal tersebut menjadi penting agar belajar menjadi lebih mudah dan terhindar dari kesulitan. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Mahajani dan Muhtar (2019) yang menyampaikan bahwa orang tua, guru, dan orang di sekitar anak memiliki peran untuk membimbing serta memberi masukan bagi anak agar menggapai kesempurnaan dalam memperoleh dan menggunakan bahasa

3.1.2. Validasi Ahli Materi

Hasil evaluasi formatif yang telah diberikan oleh ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Grafik Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data pada gambar grafik 2 terkait dengan skor validasi ahli materi maka diperoleh rerata skor sebesar 3,44 dan jumlah skor yang dicapai yaitu 31 dari total skor yang diharapkan sebesar 36. Jumlah skor yang dicapai hasil dari validasi ahli materi kemudian diolah menggunakan rumus. Produk media memperoleh persentase 86,11%, dengan persentase itu materi yang disajikan secara keseluruhan sudah sangat baik. Persentase yang

telah didapatkan selanjutnya dikomparasikan dengan tabel kriteria tingkat pencapaian validitas materi. Dengan persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat media peta digital keberagaman suku di Indonesia termasuk kriteria validitas materi yang sangat baik.

Masing-masing aspek telah memperoleh skor dari ahli materi. Persentase yang didapatkan sudah sesuai dengan kriteria validitas materi sangat baik. Namun setelah dilakukan penilaian tersebut diketahui bahwa perlu diadakannya perbaikan pada beberapa aspek. Seperti pada aspek relevansi materi, kemudian pada aspek keakuratan materi masih perlu dipilah masing-masing sesuai materi yang ditetapkan. Pada aspek evaluasi atau latihan soal, ahli materi memberikan saran untuk meningkatkan atau memaksimalkan kuis yang tersedia. Terakhir untuk kritik dan saran di luar aspek, ahli materi memberi masukan agar ditambahkan rujukan atau sumber materi.

Peta merupakan bentuk muka bumi yang digambarkan pada suatu bidang datar serta diperkecil dalam suatu proyeksi, dan penggambarannya dilandasi dengan aturan teknik-teknik tertentu (Natalia, 2008:35). Sehingga dapat diketahui bahwa pada pembuatan peta ada beberapa hal yang harus diikuti. Salah satu aturan dalam penggambaran peta yaitu memperhatikan batas wilayah. Meski mengalami penyederhanaan informasi, dalam penggambarannya peta perlu memperhatikan batas wilayah. Sejalan dengan itu Natalia (2008:57) menyampaikan bahwa salah satu syarat penggambaran peta yaitu bentuk yang digambarkan harus sesuai dengan bentuk sebenarnya pada permukaan bumi.

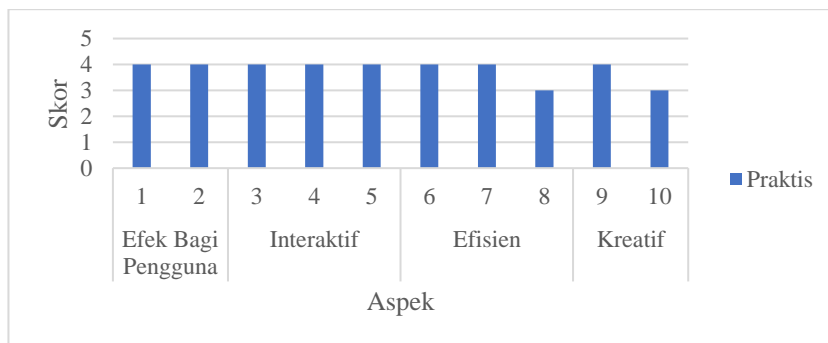


Gambar 3. Tampilan Materi

Suku sebagai sekelompok individu yang berkumpul dan mendiami suatu wilayah, melahirkan kebudayaan-kebudayaan yang timbul akibat adanya interaksi yang terjalin. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Akhmad (2019:27) bahwa kebesaran bangsa Indonesia tercermin dari banyaknya suku yang terdapat didalamnya. Suku-suku tersebut membawa beragam kebudayaan yang khas sesuai daerah masing-masing. Kebudayaan sering dikaitkan dengan kesenian, ataupun tradisi. Namun sebenarnya kebudayaan memiliki pengertian yang beragam. Sebagaimana yang disampaikan oleh Akhmad (2019:5) bahwa kebudayaan mencakup berbagai macam hal yang melingkupi kebutuhan masyarakat termasuk untuk hidup, berbangsa, dan bernegara. Beberapa manifestasi atau perwujudan dari kebudayaan tersebut yakni dapat berupa kesenian, pameran, dan upacara keagamaan.

3.2. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media

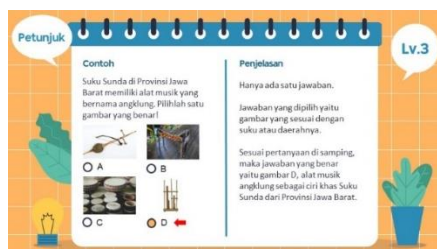
Uji coba kepraktisan media dilakukan oleh guru kelas IV. Diperoleh data kualitatif dan kuantitatif dari kegiatan uji coba tersebut. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang dituliskan pada tempat yang telah disediakan, kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor yang diberikan oleh guru pada masing-masing aspek. Produk aplikasi yang telah dikembangkan dilakukan uji coba pengguna guru menggunakan instrumen kepraktisan media berupa angket. Hasil uji coba kepraktisan media yang telah dilakukan oleh guru dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Grafik Kepraktisan Media

Berdasarkan data pada gambar grafik 4 terkait dengan uji coba kepraktisan media oleh guru maka diperoleh rerata skor sebesar 3,8 dan jumlah skor yang dicapai yaitu 38 dari total skor yang diharapkan sebesar 40. Jumlah skor yang dicapai hasil dari uji coba pengguna guru kemudian diolah menggunakan rumus. Persentase yang diperoleh dari uji coba tersebut yakni 95%. Selanjutnya persentase tersebut dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media. Dengan persentase tersebut menunjukkan bahwa produk media peta digital keberagaman suku di Indonesia termasuk kriteria sangat praktis.

Sesuai dengan uji coba dan pengisian angket yang telah diberikan oleh guru pada masing-masing aspek, persentase yang didapatkan sudah sesuai dengan kriteria media yang sangat praktis. Namun setelah dilakukan uji coba tersebut diketahui bahwa perlu adanya beberapa perbaikan kecil pada produk media. Seperti masukan pada bagian kuis yang diharapkan ditambah dengan contoh soal agar peserta didik lebih paham. Kemudian masukan di luar aspek yang diberikan oleh guru yaitu agar menambahkan video tutorial dalam menggunakan media. Dari data hasil uji coba pengguna oleh guru tersebut, kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk revisi atau perbaikan media peta digital keberagaman suku di Indonesia.



Gambar 5. Petunjuk dan Contoh Soal

Contoh soal dapat membantu peserta didik dalam memberikan analogi atau permisalan dalam menjawab soal atau kuis (Susanti dan Abdul, 2020). Dalam menjawab soal atau pertanyaan, contoh soal akan mengantisipasi terjadinya miskonsepsi bagi peserta didik. Sebagaimana seperti yang disampaikan oleh Mukhlisa (2021) apabila tidak ada perhatian mengenai miskonsepsi yang terjadi pada peserta didik maka mengakibatkan meningkatnya konsep yang tidak dipahami oleh peserta didik. Sehingga peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah dikarenakan kurang mampu menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan.

Dalam menggunakan produk media, peserta didik memerlukan langkah-langkah yang menyajikan cara untuk melaksanakan perintah. Langkah-langkah yang dimaksud yakni berupa video tutorial, guna memperjelas peserta didik dalam melaksanakan perintah. Sebagaimana yang disampaikan oleh Mokoginta, dkk. (2021) video tutorial merupakan rangkaian gambar bergerak yang ditampilkan oleh pengajar guna memberikan bimbingan terhadap materi pembelajaran kepada penonton dalam hal ini yaitu peserta didik, yang dengan video tutorial tersebut peserta didik lebih terbantu daripada tidak menggunakan video tutorial.

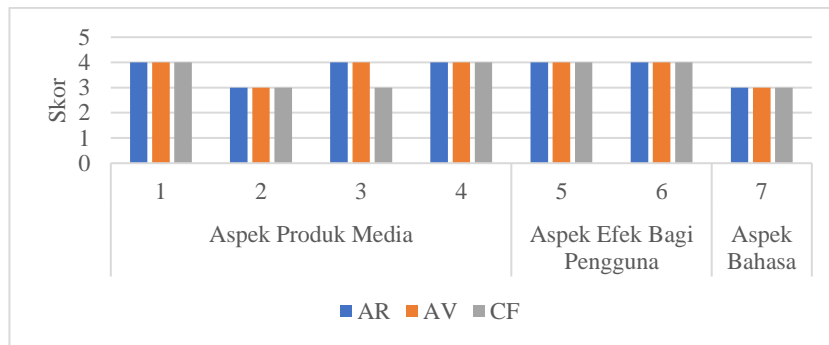
3.3. Hasil Uji Coba Kemerarikan Media

Uji coba kemerarikan media dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjarejo, Kecamatan Donomulyo, Kabupaten Malang. Peserta didik yang menjadi subjek coba yaitu anak-anak kelas IV. Produk media dilakukan uji coba kemerarikan untuk mengetahui tingkat kemerarikan media pembelajaran (Labib dan Yolida, 2019). Sejalan dengan hal tersebut Damayanti, dkk. (2022) menyampaikan bahwa uji coba berguna dalam penelitian dan pengembangan agar mengetahui tanggapan terhadap produk media, salah satunya tanggapan dari peserta didik. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan secara tatap muka sehingga memungkinkan peneliti dapat mengamati peserta didik menggunakan media secara langsung.

Tahapan uji coba kemerarikan media ini ada tiga macam uji coba kepada 15 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda. Pertama yaitu uji satu lawan satu yang dilakukan kepada 3 peserta didik. Kedua yaitu uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 5 orang peserta didik. Kemudian ketiga yaitu uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 15 orang peserta didik. Uji coba tersebut merupakan suatu tahapan yang dilakukan peneliti berdasarkan jumlah sampel atau populasi. Dengan memperhatikan variasi dalam cara kelompok beroperasi di berbagai situasi, peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana interaksi antara individu, kelompok kecil, atau kelompok besar bekerja serta faktor-faktor yang memengaruhinya (Babbie, R., 2020:231).

3.3.1. Uji Satu Lawan Satu

Uji satu lawan satu digunakan untuk menilai kemampuan atau pengetahuan individu secara lebih mendalam. Ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui sejauh mana seorang peserta didik telah memahami topik tertentu. Uji satu lawan satu melibatkan 3 orang peserta didik. Penyajian data hasil uji satu lawan satu kepada peserta didik yakni sebagai berikut.



Gambar 6. Grafik Uji Satu Lawan Satu

Berdasarkan data pada gambar 6 terkait dengan skor uji coba peserta didik 1 yaitu AR, secara keseluruhan pada semua aspek yang terdiri dari 7 butir pertanyaan terdapat 5 butir yang mendapat skor 4, dan 2 butir yang mendapat skor 3. Hasil pengisian angket kemenarikan media oleh AR memperoleh persentase 92,86%. Hal itu menunjukkan bahwa hasil uji satu lawan satu dengan peserta didik AR atas media peta digital keberagaman suku di Indonesia sudah memenuhi kriteria media yang menarik dan sesuai. Menurut AR aplikasi atau produk media yang dikembangkan tersebut sangat menarik dan menyenangkan, dapat dipakai dengan mudah, serta materi yang terdapat di dalamnya mudah untuk dipahami. Kritik dan saran di luar aspek yang diberikan oleh AR yaitu berkaitan dengan kuis level 2. Menurut AR perlu adanya contoh soal pada kuis level 2 agar lebih paham.

Berdasarkan data pada gambar 6 terkait dengan skor uji coba peserta didik 2 yaitu AV, secara keseluruhan pada semua aspek yang terdiri dari 7 butir pertanyaan terdapat 5 butir yang mendapat skor 4, dan 2 butir yang mendapat skor 3. Hasil pengisian angket kemenarikan media oleh AV memperoleh persentase 92,86%. Hal itu menunjukkan bahwa hasil uji satu lawan satu dengan peserta didik AV atas media peta digital keberagaman suku di Indonesia sudah memenuhi kriteria media yang menarik dan sesuai. Menurut AV aplikasi atau produk media yang dikembangkan tersebut sudah menarik dan disukai, aplikasi mudah digunakan, serta menurut AV belajar lebih menarik dengan aplikasi ini karena materi dalam aplikasi mudah untuk dipahami. Namun ada beberapa masukan yang diberikan oleh AV yaitu berkaitan dengan buku petunjuk yang lebih mudah dipahami apabila ditambah gambar-gambar. Kritik dan saran di luar aspek yang diberikan oleh AV yaitu berkaitan dengan cara mengunduh dan memasang aplikasi. AV menyampaikan bahwa ia kurang memahami cara pemasangan aplikasi, serta ingin dapat mengunduh aplikasi dengan mudah. Dari data hasil uji satu lawan satu oleh AV tersebut, kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk revisi atau perbaikan media peta digital keberagaman suku di Indonesia.

Berdasarkan data pada gambar 6 terkait dengan skor uji coba peserta didik 3 yaitu CF, secara keseluruhan pada semua aspek yang terdiri dari 7 butir pertanyaan terdapat 4 butir yang mendapat skor 4, dan 3 butir yang mendapat skor 3. Hasil pengisian angket kemenarikan media oleh CF memperoleh persentase 89,29%. Hal itu menunjukkan bahwa hasil uji satu lawan satu dengan peserta didik CF atas media peta digital keberagaman suku di Indonesia sudah memenuhi kriteria media yang menarik dan sesuai. Menurut CF aplikasi atau produk media yang dikembangkan tersebut memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan dan mudah untuk dipahami. Selain itu menurut CF aplikasi tersebut membuatnya mengetahui suku-suku di Indonesia, dan menyukai pelajaran di dalamnya.

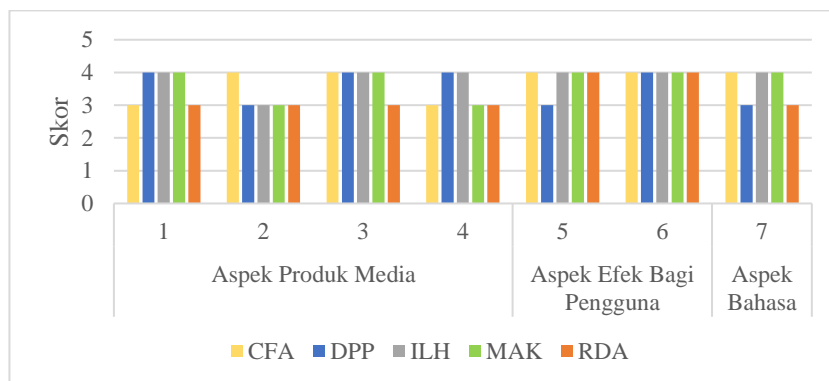


Gambar 7. Tampilan Peta

Produk media pembelajaran yang bagus menunjang keberhasilan dari proses belajar. Dengan media pembelajaran yang bagus mampu membuat peserta didik antusias terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Yuanta (2020) bahwa dengan adanya media pembelajaran membantu guru dalam proses pembelajaran yang dalam hal ini yaitu menyampaikan materi kepada peserta didik, dikarenakan media pembelajaran mempunyai peran untuk sarana atau jembatan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Selain hal tersebut juga media pembelajaran yang bagus kemudian memenuhi standar, maka produk media tersebut layak untuk dipakai pada kegiatan pembelajaran (Ermiana, 2019)

3.3.2. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil ini melibatkan 5 orang peserta didik. Penyajian data hasil uji kelompok kecil kepada peserta didik yakni sebagai berikut.



Gambar 8. Grafik Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan data pada gambar grafik 8 terkait dengan skor uji kelompok kecil oleh 5 peserta didik tersebut, produk pengembangan media peta digital keberagaman suku di Indonesia memperoleh persentase 90,71%. Kemudian setelah dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan media, hasilnya yaitu produk hasil pengembangan termasuk ke dalam kriteria menarik dan sesuai.

Media pembelajaran yang bagus dan menyenangkan bagi peserta didik akan membuat proses belajar menjadi lebih nyaman. Situasi yang nyaman mendukung terserapnya ilmu pengetahuan dengan lebih maksimal. Sebagaimana yang disampaikan oleh Salsabila, dkk. (2020) bahwa salah satu cara untuk menghadirkan proses belajar yang menyenangkan yaitu

dengan tersedianya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media pembelajaran yang kreatif serta inovatif memberikan tampilan yang segar dan penuh dengan hal yang menyenangkan. Untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang nyaman guru perlu menyesuaikan media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ramdani, dkk. (2021) bahwa terciptanya lingkungan belajar yang bermakna, interaktif, dan menyenangkan tidak lepas dari adanya penyesuaian terhadap materi dan karakteristik peserta didik

3.3.3. Uji Kelompok Besar

Hasil dari uji kelompok besar digunakan untuk menggeneralisasi temuan ke seluruh populasi atau kelompok yang lebih besar. Uji kelompok besar ini melibatkan 15 orang peserta didik. Sebanyak 7 peserta didik telah menuliskan bahwa produk media merupakan aplikasi yang bagus dan menarik, dan sebanyak 8 peserta didik menuliskan bahwa produk media merupakan aplikasi yang menyenangkan. Kemudian selanjutnya penyajian data hasil uji kelompok besar kepada peserta didik yakni sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Uji Kelompok Besar

No	Aspek	Butir	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	Produk Media	1, 2, 3, dan 4	224	240
2	Efek Bagi Pengguna	5 dan 6	114	120
3	Bahasa	7	57	60
Jumlah			395	420

Berdasarkan data pada tabel 1 terkait dengan skor uji kelompok besar oleh 15 peserta didik tersebut, produk pengembangan media peta digital keberagaman suku di Indonesia memperoleh persentase skor 94,01%. Kemudian setelah dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan media, hasilnya yaitu produk hasil pengembangan termasuk ke dalam kriteria menarik dan sesuai.

Hasil dari penelitian dan pengembangan yakni media peta digital keberagaman suku di Indonesia yang menarik bagi peserta didik. Dengan produk media yang bagus dan menarik diharapkan peserta didik senang mempelajari keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryadi, dkk. (2020) bahwa dengan pengembangan Aplikasi Pengenalan Suku Berbasis Android memberikan kemudahan bagi peserta didik atau pengguna lainnya untuk mencari informasi mengenai suku-suku yang terdapat pada suatu daerah. Selain itu aplikasi yang dirancang dapat menyajikan tampilan yang menarik dan mudah dimengerti. Selain itu juga terdapat penelitian serupa oleh Ardiansyah, dkk. (2019) bahwa media pembelajaran pengenalan suku dan budaya di Indonesia memperoleh umpan balik yang baik, membuat peserta didik tertarik serta antusias untuk mempelajari suku dan budaya di Indonesia dengan cara menyaksikan ilustrasi pada media.

4. Simpulan

Produk pengembangan media peta digital keberagaman suku di Indonesia hasilnya yaitu sangat valid berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Juga setelah dilakukan uji kepraktisan media dan kemenarikan media, hasilnya produk media termasuk dalam kategori sangat praktis dan menarik dengan keputusan uji dapat digunakan di lingkungan belajar dan

tidak perlu revisi. Produk yang telah dikembangkan memperoleh persentase 94,44% dari validasi ahli media. Kemudian produk media memperoleh persentase 86,11% dari validasi ahli materi. Berikutnya melalui serangkaian uji coba pengguna guru dan peserta didik kelas IV, produk media memperoleh persentase 95% dari uji kepraktisan media. Dari uji coba kemenarikan oleh peserta didik diperoleh rerata persentase 91,67% dari uji satu lawan satu, 90,71% dari uji kelompok kecil, dan 94,01% dari uji kelompok besar.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akhmad, N. 2019. *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Semarang: Alprin.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. 2021. Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184. Dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/43560/17369> (online) diakses pada 11 Mei 2023.
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus: Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 319-329. Dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/18386/11070/0> (online) diakses pada 2 Maret 2023.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Babbie, R. 2020. *The Practice of Social Research*. Australia: Cengage
- Damayanti, L., Suana, W., & Riyanda, A. R. 2022. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pengenalan perangkat keras komputer. *ikraith-informatika*, 6(1), 10-19. Dari [google.scholar.com](https://scholar.google.com) (online) diakses pada 2 Maret 2023.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. 2020. Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11. Dari <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/7369> (online) diakses pada 1 Maret 2023.
- Ermiana, I., Hari, A. H., & Khair, B. N. 2019. Pengembangan media berdasar komputer (CBI) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III di SDN 12 Ampenan. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019 (Vol. 1, No. 1, pp. 297-303)*. Dari <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1337/677> (online) diakses pada 2 Maret 2023.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. 2005. *Principles of instructional design (5th ed.)*. Belmont, CA: Thomson/ Wadsworth.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (Eds.). 2013. *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Kim, M., & Cappella, J. N. 2019. Reliable, valid and efficient evaluation of media messages: Developing a message testing protocol. *Journal of Communication Management*, 23(3), 179-197. Dari <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JCOM-12-2018-0132> (online) diakses pada 2 Maret 2023.
- Kusnanto. 2009. *Keanekaragaman Suku dan Budaya Indonesia*. Semarang: Alprin.
- Labib, U. A., & Yolida, B. 2019. Pengembangan aplikasi berbasis android yang terintegrasi dengan website sebagai media pembelajaran biologi. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 7(5), 33-42. Dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/17868/13035> (online) diakses pada 2 Maret 2023.
- Mahajani, T., & Muhtar, R. H. 2019. Pemerolehan Bahasa dan Penggunaan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 170-178. Dari <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/46477> (online) diakses pada 1 Maret 2023.
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. 2021. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Edutik: Jurnal Pendidikan*

- Teknologi Informasi dan Komunikasi, 1(3), 220-226. Dari <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/1337/1303> (online) diakses pada 1 Maret 2023.
- Mukhlisa, N. 2021. Miskonsepsi pada peserta didik. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 4(2), 66-76. Dari <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/speed/article/view/403/389> (online) diakses pada 1 Maret 2023.
- Natalia, W. W. D. 2008. *IPS Geografi untuk SMP/ MTs Kelas VII*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. 2021. Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 425-436. Dari <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1406/1041> (online) diakses pada 2 Maret 2023.
- Saifudin, I., & Suharso, W. 2021. Pembelajaran e-learning, pembelajaran ideal masa kini dan masa depan pada mahasiswa berkebutuhan khusus. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 5(2), 30-35 (online) diakses pada 16 Februari 2022.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. 2020. Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ*, 4(2), 163-173. Dari <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605/10463> (online) diakses pada 2 Maret 2023.
- Septiaji, A. 2018. Pengembangan Nilai-nilai Karakter dalam Teks Sastra Tradisional melalui Media Peta Pikiran Digital sebagai Inovasi Pembelajaran bagi Guru Pendidikan Dasar. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 2(1). Dari <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/dl/article/view/427> (online) diakses pada 11 Maret 2021.
- Supriyono, S. 2019. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. Dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180> (online) diakses pada 7 Maret 2021.
- Suryadi, A., Rosa, N. M., & Subandriyo, E. 2020. Perancangan Aplikasi Pengenalan Suku Dan Kebudayaan Berbasis Android. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 4, No. 1). Dari <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/2497/245> (online) diakses pada 2 Maret 2023.
- Susanti, E. A., & Abdul, H. R. 2020. Pemahaman Siswa SMP Terhadap Konsep Pembagian Pecahan Berdasar Tugas Pengajuan Soal Analogis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(3). Dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/38237> (online) diakses pada 1 Maret 2023.
- Widianto, E. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224. Dari <https://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/JETE/article/view/11707/6677> (online) diakses pada 28 Februari 2023.
- Yaumi, Muhammad. 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuanta, F. 2020. Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100. Dari <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816/704> (online) diakses pada 2 Maret 2023.