

Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT Ummu Hafidzah

Rizky Ananda¹, Amin Basri²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

rizkyananda@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementation. (1) Tahap Analysis mencakup analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, serta analisis kurikulum. (2) Tahap Design adalah tahap perancangan media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI, mulai dari penyusunan desain, materi, hingga instrumen penelitian. (3) Tahap Development meliputi validasi media oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk memastikan kevalidan produk. (4) Tahap Implementation merupakan uji coba penggunaan media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI di SD IT - Ummu Hafidzah, yang melibatkan respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk Peta Budaya Indonesia Berbasis AI yang telah melalui proses validasi dan uji kepraktisan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 95,38% (sangat valid), ahli bahasa 90% (sangat valid), dan ahli desain media 94,28% (sangat valid). Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh skor 96,36 % (sangat praktis), sedangkan respon siswa mencapai 90,40% (sangat praktis). Dengan demikian, media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam memahami konsep keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Peta Budaya Indonesia, AI, ADDIE, Pembelajaran IPAS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Rizky Ananda,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Medan, 20238 Sumatera Utara, Indonesia
rizkyananda@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat yang berlangsung dalam berbagai situasi dan lingkungan serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan manusia. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, etika, dan akhlak peserta didik agar mampu berkembang secara utuh (Pristianti, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

Dalam konteks pembelajaran, peran guru menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan pedagogis, profesional, serta inovatif agar mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman (Widya, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, khususnya di era digital, telah mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah Artificial Intelligence (AI), yang memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar mengajar.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki cakupan materi luas, meliputi aspek alam, sosial, budaya, serta interaksi manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS diharapkan mampu membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam menghadapi tantangan kehidupan, termasuk dalam memahami keberagaman budaya Indonesia. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering kali masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku teks dan papan tulis, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan serta minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di kelas IV SDIT Ummu Hafidzah, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas serta kecenderungan siswa untuk pasif saat diberikan

pertanyaan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi berbasis AI, sehingga kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa di era digital.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Media Peta Budaya Indonesia berbasis Artificial Intelligence sebagai media audio visual interaktif diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya secara lebih konkret dan menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Peta Budaya Indonesia berbasis AI pada mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SDIT Ummu Hafidzah, guna meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

2. PEMBAHASAN

Dalam konteks pembelajaran, peran guru menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan pedagogis, profesional, serta inovatif agar mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman (Widya, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, khususnya di era digital, telah mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah Artificial Intelligence (AI), yang memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar mengajar. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki cakupan materi luas, meliputi aspek alam, sosial, budaya, serta interaksi manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS diharapkan mampu membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam menghadapi tantangan kehidupan, termasuk dalam memahami keberagaman budaya Indonesia. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering kali masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku teks dan papan tulis, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan serta minat belajar siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI sebagai media pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD. Metode R&D dipilih karena berfokus pada pengembangan produk edukatif serta pengujian kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran (Yuliani dkk., 2021; Aftiansyah, 2024).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi permasalahan pembelajaran, analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum melalui wawancara dengan guru kelas IV. Tahap desain mencakup perancangan media, materi, serta instrumen penelitian. Tahap pengembangan meliputi validasi media oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada guru dan siswa. Tahap evaluasi bertujuan menilai kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan hasil uji coba.

Penelitian dilaksanakan di SDIT Ummu Hafidzah, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV dan siswa kelas IV sebagai pengguna media.

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan para validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi dan angket respon guru serta siswa. Sumber data meliputi data primer (wawancara, observasi, dan angket) serta data sekunder (buku, jurnal, dan dokumen pendukung).

Instrumen penelitian berupa angket validasi (ahli media, materi, dan bahasa) serta angket kepraktisan (respon guru dan siswa). Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI sebagai media pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD. Media dikembangkan menggunakan papan triplek dan bubur kertas yang dibentuk menjadi 38 provinsi di Indonesia dengan ukuran 50×100 cm, serta dilengkapi QR Code yang terintegrasi dengan konten pembelajaran berbasis AI.

Pengembangan media dilakukan dengan model ADDIE, yang dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi. Hasil pengembangan difokuskan pada pengujian kevalidan dan kepraktisan media.

a. Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Validasi ahli materi

memperoleh persentase 95,38%, menunjukkan bahwa materi sesuai dengan capaian pembelajaran, mutakhir, dan mendukung pembelajaran budaya Indonesia. Validasi ahli bahasa memperoleh persentase 90%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa telah sesuai dengan kaidah kebahasaan dan tingkat perkembangan siswa SD. Validasi ahli desain media memperoleh persentase 94,28%, yang menunjukkan bahwa tampilan, ukuran, ilustrasi, dan tata letak media dinilai sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media peta budaya Indonesia berbasis AI dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan dilakukan pada tahap implementasi dengan melibatkan satu orang guru kelas IV dan 15 siswa kelas IV SD IT Ummu Hafidzah. Hasil uji kepraktisan oleh guru menunjukkan persentase 96,36% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai media mudah digunakan, menarik, dan membantu penyampaian materi budaya Indonesia. Hasil uji kepraktisan oleh siswa menunjukkan persentase 90,66% dengan kategori sangat praktis. Siswa merasa tertarik, terbantu dalam memahami materi, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan QR Code dan aktivitas kelompok.

Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media peta budaya Indonesia berbasis AI mudah digunakan, menarik, dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.

c. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI memenuhi kriteria valid dan praktis sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Tingginya nilai validitas dari ahli materi, bahasa, dan desain media menunjukkan bahwa media ini telah sesuai dengan standar pembelajaran, baik dari segi isi, kebahasaan, maupun tampilan visual.

Kepraktisan media yang tinggi, baik dari respon guru maupun siswa, menunjukkan bahwa media ini mampu menjawab permasalahan pembelajaran budaya Indonesia yang sebelumnya cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada metode ceramah. Integrasi peta fisik tiga dimensi dengan QR Code berbasis AI memungkinkan siswa belajar secara visual, interaktif, dan kontekstual.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media peta budaya berbasis teknologi dapat meningkatkan literasi budaya dan minat belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang mengombinasikan unsur visual, teknologi, dan aktivitas langsung terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman konsep keberagaman budaya Indonesia.

Dengan demikian, media peta budaya Indonesia berbasis AI tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS, tetapi juga berpotensi menjadi alternatif media inovatif dalam pembelajaran budaya dan kearifan lokal di sekolah dasar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI pada mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD IT Ummu Hafidzah, dapat disimpulkan bahwa media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE hingga tahap implementasi, meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan analisis kurikulum, perancangan media dengan bahan alami bertekstur dan desain interaktif melalui aplikasi Canva, serta pengembangan yang melibatkan validasi ahli materi, bahasa, dan desain media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Peta Budaya Indonesia berbasis AI termasuk kategori sangat valid, dengan skor 95,38% dari ahli materi, 90% dari ahli bahasa, dan 94,28% dari ahli desain media, sehingga media ini memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Uji coba media di kelas menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan skor 96,36% dari guru dan 90,40% dari siswa, yang menandakan bahwa media efektif, menarik minat siswa, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian, media Peta Budaya Indonesia berbasis AI terbukti valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2019). *Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning, Neural Network, dan Deep Learning*. Retrieved from www.teknoindonesia.com
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran* Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Pristianti Desi ;DKK. (2022). *Pengertian Pendidikan (Vol. 4)*. Retrieved from <http://repo.iain-widya.u.ac.id/>
- Widya, U., & Klaten, D. (2020). *UPAYA PENINGKATAN GURU PROFESIONAL DALAM MENGHADAPI PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI* Bayu Purbha Sakti. In Bayu Purbha Sakti *Attadib Journal Of Elementary Education (Vol. 4, Issue 1)*. Retrieved from <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/issue/view/52>
- Yuliani, W., Banjarnahor, N., kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan Konseling, B. (2021). *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING*. 5(3). doi: 10.22460/q.v2i1p21-30.642