

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR BUDAYA INDONESIA BERBASIS PETA DIGITAL MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Revina Alifia Amanda¹, Wawan Syahiril Anwar², Tatang Muhajang³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan

²PGSD FKIP Universitas Pakuan

³PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail: ¹alifiaamandarevina@gmail.com, Alamat e-mail:

²wawan.syahiril.anwar@unpak.ac.id, Alamat e-mail: ³tatangm@unpak.ac.id

Abstract: *Revina Alifia Amanda. 037121122. Development of Indonesian Cultural Miniature Learning Media Based on Digital Maps of Indonesian Cultural Wealth Materials. The digital map-based learning media of Indonesian Miniature Culture functions as a tool for teachers in the teaching process, with the aim of delivering material to students through a combination of technology and the use of images and videos. This research aims to create a learning media for Indonesian Miniature Culture that focuses on Indonesian cultural richness materials, using the Research and Development (R&D) method and the ADDIE model, which includes stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted at SDN Ciheuleut 2 Bogor City in grade IV, involving one teacher and 24 students as respondents. The results of the study show that the development of this learning media meets the criteria is very feasible. The average percentage of assessments from media experts reached 96%, linguists 83%, material experts from lecturers 73%, material experts from teachers 92%, as well as the results of the teacher response questionnaire 94% and student responses 97%.*

Keyword: *Digital Map, Learning Media, Miniature Indonesian Culture.*

Abstrak: *Revina Alifia Amanda. 037121122. Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Budaya Indonesia Berbasis Peta Digital Materi Kekayaan Budaya Indonesia. Media pembelajaran Miniatur Budaya Indonesia yang berbasis peta digital berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pengajaran, dengan tujuan menyampaikan materi kepada peserta didik melalui kombinasi teknologi serta penggunaan gambar dan video. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran Miniatur Budaya Indonesia yang berfokus pada materi kekayaan budaya Indonesia, menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE, yang mencakup tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor pada kelas IV, melibatkan satu guru dan 24 peserta didik sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini memenuhi kriteria sangat layak. Rata-rata persentase penilaian dari ahli media mencapai 96%, ahli bahasa 83%, ahli materi dari dosen 73%, ahli materi dari guru 92%, serta hasil angket respon guru 94% dan respon peserta didik 97%.*

Kata Kunci: *Peta digital, Media Pembelajaran, Miniatur Budaya Indonesia.*

A. Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 merupakan panggung persaingan yang sengit, di mana setiap negara dituntut untuk memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul agar dapat bersaing di kancah global. Kualitas SDM ini bisa diraih melalui pendidikan yang mumpuni, yang menjadi fondasi utama dalam mendorong perkembangan suatu negara. Seiring dengan perkembangan Era yang terus berkembang, tantangan dalam sektor pendidikan. Indonesia perlu dapat bersaing dengan negara lain dengan mengandalkan pengetahuan dan keahlian yang mumpuni.

Untuk itu, pemerintah Indonesia merancang kurikulum yang bertujuan membentuk generasi berkualitas, yang siap menghadapi tantangan zaman yang selalu berubah. Dalam menghadapi revolusi digital industri, para guru diharapkan memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif dan kolaboratif. Dengan cara ini, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan memberikan pengalaman yang berarti bagi peserta didik, karena

mereka terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran yang sempurna adalah yang memiliki sifat partisipatif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Sebagai ujung tombak dalam proses pendidikan guru harus merancang strategi, metode, media, dan bahan ajar yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang optimal. Dalam perannya sebagai fasilitator, Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, serta memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian harus disesuaikan dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis individu masing-masing.

Media Pembelajaran berdasarkan fungsi psikologis yang mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan dinamika psikologis ini termasuk: fungsi perhatian yang dirancang untuk menangkap dan mempertahankan fokus pelajar, fungsi afektif yang bertujuan untuk membangkitkan perasaan atau respon emosional, fungsi kognitif yang diarahkan untuk meningkatkan dan

mengembangkan kemampuan berpikir pelajar, fungsi imajinatif yang mendorong kreativitas, serta fungsi motivasi yang berfungsi untuk menginspirasi dan memotivasi merangsang minat peserta didik pada proses pembelajaran.

Pada Jumat, 22 November 2024 peneliti melakukan observasi awal di SD Negeri Ciheuleut 2 dan melakukan wawancara kepada guru kelas IV-B. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dikelas IV-B SD Negeri Ciheuleut 2 Kota Bogor, pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas masih berpusat pada guru (*Teacher Center*) media yang digunakan selama proses belajar mengajar sangat terbatas dan kurang bervariasi. Beberapa media yang digunakan meliputi gambar-gambar yang ditempel di dinding kelas, peta, dan atlas. Peta dan atlas tidak dimanfaatkan secara optimal biasanya, peta hanya diletakkan di sudut ruang kelas, sementara atlas digunakan hanya ketika peserta didik diberi tugas untuk menggambar ulang peta provinsi atau peta negara di buku gambar. Gambar-gambar yang

menggambarkan keberagaman budaya hanya dipajang di dinding kelas. Mengacu pada tahapan operasional konkret, pengalaman belajar ini menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan media yang ada.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara terhadap guru dan observasi kelas pada proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* dimana aktivitas guru lebih dominan tanpa menggunakan media pembelajaran serta belum sepenuhnya menguasai teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang ada keaktifan pada proses pembelajaran karena tidak menguasai materi yang disampaikan, tidak percaya diri dan tidak adanya kepuasan pada aktivitas pembelajaran oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang

variatif di SD Negeri Ciheuleut 2 salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran miniatur budaya Indonesia berbasis peta digital. Diharapkan pengembangan media pembelajaran miniatur budaya Indonesia berbasis peta digital akan mampu mengatasi kekurangan pembelajaran di kelas yang sering kali kurang melibatkan peserta didik dan kurang mampu menarik minat peserta didik.

Miniatur budaya Indonesia merupakan representasi (metode menggambarkan atau menyampaikan) dari kepulauan negara Indonesia yang mencakup keberagaman budaya dari setiap provinsi, seperti rumah adat, makanan tradisional, bahasa daerah, pakaian adat, dan senjata tradisional.

Pengembangan media ini tidak hanya bertujuan untuk mempelajari keberagaman budaya dari masing-masing provinsi, tetapi juga untuk memberikan pemahaman mengenai bentang wilayah kepulauan Indonesia serta mengenal lokasi ibukota provinsi melalui model miniatur tersebut. Menurut Sugesti, dan Afendi, (2022:3). Media Miniatur

Kebudayaan Indonesia merupakan potret nusantara yang menawan, menampilkan kekayaan keberagaman budaya Indonesia. Ini menampilkan kartu menawan yang menyoroti tarian unik, alat musik, rumah tradisional, dan banyak lagi dari setiap provinsi, menawarkan gambaran sekilas tentang warisan bangsa.

Multimedia dapat dikategorikan menjadi dua jenis yang berbeda: multimedia linier, yang tidak memiliki mekanisme kontrol, dan multimedia interaktif, yang dilengkapi dengan mekanisme kontrol Multimedia linier tidak memiliki mekanisme kontrol, sehingga tetap tidak dapat dioperasikan oleh pengguna, sedangkan multimedia interaktif ditambah dengan mekanisme kontrol, sehingga memungkinkan interaksi pengguna. Aplikasi multimedia sebagai alat pendidikan sangat bervariasi, dalam pengembangan media ini peneliti menggunakan 4 aplikasi yaitu Canva, VSCode, Next JS, dan Tailwindcss.

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari lebih dari 17.000 pulau, dengan lebih dari

300 suku bangsa dan lebih dari 700 bahasa daerah. Kekayaan budaya Indonesia adalah seluruh warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, mencakup berbagai elemen seperti tradisi, adat istiadat, seni, bahasa, kuliner, hingga kepercayaan yang tersebar di seluruh Nusantara. Kekayaan budaya Indonesia adalah aset penting bagi bangsa. Mempelajari budaya mencerminkan identitas bangsa dan membantu masyarakat memahami jati diri serta asal-usulnya, sehingga identitas nasional terjaga.

Kekayaan budaya merupakan warisan berharga yang harus dilestarikan agar nilai dan tradisi tetap hidup untuk generasi mendatang. Keberagaman budaya mempererat persatuan bangsa dan menciptakan toleransi antar suku dan agama. Pemahaman budaya memudahkan masyarakat menghargai perbedaan, penting untuk harmoni sosial dan mencegah konflik SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan). Banyak karya budaya, seperti batik dan angklung, diakui dunia dan membuka peluang ekonomi melalui pariwisata. Modernisasi dan

budaya asing mengancam budaya lokal, sehingga generasi muda perlu melestarikannya. Kekayaan budaya juga sering menjadi sasaran pencurian, sehingga penting untuk mengetahui hak dan perlindungan hukum, seperti ratifikasi Konvensi *UNESCO* 1970, untuk mencegah perdagangan ilegal.

Diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran ini akan muncul inovasi - inovasi yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Media miniatur budaya Indonesia berbasis peta digital tidak hanya membantu peserta didik memahami materi lebih mudah, tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan bermakna. Hal ini telah dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan Khoir dan Cholifah (2021). Berjudul "Media Miniatur Budaya Pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa". Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media miniatur budaya membuat

peserta didik senang dan bersemangat dalam belajar, hal ini juga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah menggunakan media miniatur budaya pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsa yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan juga efektif sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Wardani dan Junaedi (2024). Berjudul "Pengembangan Media *Lift The Flap Map* Berbasis Peta Digital Mupel IPAS Kelas IV SDN Sampangan 01 Kota Semarang". Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Lift the Flap Book* berbasis peta digital efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas, syarat untuk penelitian ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran miniatur budaya Indonesia berbasis peta digital pada materi Kekayaan Budaya Indonesia

yang membahas tentang kekayaan budaya Indonesia untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berniat untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Budaya Indonesia Berbasis Peta Digital Materi Kekayaan Budaya Indonesia" di kelas IV-B SD Negeri Ciheuleut 2. Pada penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkupnya hanya sampai pada tahapan *Implementation* (Implementasi) dalam model pengembangan yang digunakan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* atau R&D. Menurut Sugiono, (2022) Metode penelitian *Research and Development* ini dilaksanakan untuk membuat dan menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk pengembangan yang telah dibuat.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Kelayakan media pembelajaran miniatur budaya Indonesia berbasis peta digital untuk materi Kekayaan Budaya Indonesia telah dibuktikan melalui hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Validasi dari ahli media yang dilakukan oleh dosen Universitas Pakuan menunjukkan skor mencapai 96%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sementara itu, validasi dari ahli bahasa menunjukkan skor 84%, juga dalam kategori “Sangat layak”. Validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh dosen menunjukkan skor 79%, dalam kategori “layak”. Di sisi lain, validasi dari ahli materi guru menunjukkan skor 83%, juga dalam kategori “Sangat Layak”.

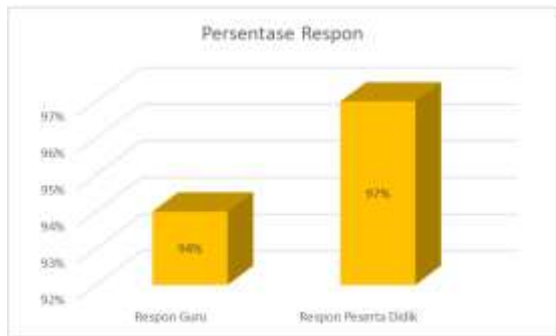
Berikut diagram pengembangan media pembelajaran miniatur budaya Indonesia materi Kekayaan Budaya Indonesia berbasis peta digital dapat dinyatakan Sangat Layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran di sekolah.



Gambar 2 Persentase Validasi Ahli

Berdasarkan data yang diperoleh selama tahap implementasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran miniatur budaya Indonesia yang berbasis peta digital untuk materi Kekayaan Budaya Indonesia sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket dari guru kelas menunjukkan tingkat kelayakan media dengan persentase sebesar 94%, yang menunjukkan bahwa peserta didik dinilai mampu memahami materi miniatur budaya Indonesia dengan baik, dan media ini mempermudah mereka dalam memahami materi. Sementara itu, angket respon peserta didik mencatat skor dengan persentase sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dianggap sangat layak dan efektif sebagai alat pembelajaran. Media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan

pemahaman peserta didik dalam pembelajaran mengenai materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV-B SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor.



Gambar 2. Persentase Respon Guru dan Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design Development, Implementation, Evaluation*), yang meliputi lima tahap, yaitu:

Pertama, tahap *Analyze* (analisis) dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV-B untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, seperti dominasi metode ceramah, kurangnya variasi media, dan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Kedua, tahap *Design* (perancangan) dirancang tampilan dan struktur isi media yang menarik sesuai dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia, serta disusun

instrumen validasi untuk para ahli, serta angket respon untuk guru kelas dan peserta didik.

Ketiga, tahap *Development* (pengembangan), media dikembangkan dan diuji kelayakan oleh empat validator (ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen dan guru kelas), yang memberikan masukan untuk penyempurnaan media.

Keempat, tahap *Implementation* (penerapan) dilakukan dengan uji coba langsung di kelas IV-B SDN Ciheuleut 2 Kota Bogor bersama 24 peserta didik dan didampingi oleh guru kelas untuk mengukur media dan mendapatkan respon pengguna. Terakhir,

Kelima, tahap *Evaluation* (evaluasi) dilakukan analisis hasil kelayakan media dengan memberikan angket respon kepada guru kelas dan peserta didik untuk menilai kelayakan media secara menyeluruh.

D. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran miniatur budaya Indonesia berbasis peta digital materi Kekayaan Budaya Indonesia memperoleh rata-rata hasil validasi dari ahli media 96%, ahli Bahasa dengan rata-rata 94%, ahli materi

dosen dengan rata-rata 79%, ahli materi guru memperoleh rata-rata 92%, respon guru 94%, dan respon peserta didik memperoleh rata-rata 97% sehingga dapat dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan pada saat pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 5(1).
- Brutu, A. U., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Turbaya (Miniatur Budaya) Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1402-1414.
- Cholifah, T. N. (2021). Pengembangan Media Miniatur Budaya Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Primary Education Journal or Primary School Journal*, 1(1), 29-35.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi
- Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. (Lisanuna): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 9(2), 140-15
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP: Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45-50.
- Kahfi, A., & Sarjan, M. (2020). Implementasi Peta Digital untuk Smart Village (Studi Kasus Desa Tammangalle, Polewali Mandar). *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar*, 6(1), 13-18.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Khoir, S. U., & Cholifah, T. N. (2021). Pengembangan Media Miniatur Budaya Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-Sd-An)*, 1(1), 29-35.
- Kurniawati, R., & Maulidya, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman di Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 69-76.
- Ningrum, I. S., huda, i. A. I. S., & putri, u. M. (2024). Perancangan peta digital berbasis web di universitas islam negeri sulthan thaha saifuddin jambi.

Jurnal inovasi Pendidikan dan teknologi informasi (jipti), 5(1), 48-57.

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.

Premana, A., Wijaya, A.P., Yono, R.R., & Hayati, S.N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *Tekinfo: Jurnal Bidang Teknik Industri dan Teknik Informatika*.

Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>

Razif, R. M. M., Jati, S. S. P., & Khoirul, A. Pengembangan media pembelajaran peta digital berbasis thinglink materi sejarah Kerajaan Islam Sumatra di SMAN 2 Malang.

Sugesti, T., & Afendi, A. H. (2022). Pengembangan Media Digital Interaktif Pada Materi Penyajian Data Tunggal Kelas V SDN 4 Kasugengan Lor. *Jurnal PGSD*, 8, 2.

Sugiarto, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran ipa tiga dimensi

pada materi sistem peredaran darah menggunakan augmented reality assemblr edu di kelas viii madrasah tsanawiyah negeri (mtsn) batu. Universitas Muhammadiyah Malang.

Sugiono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (2nded.)*. Alfabeta.

Yharsal, Y. F. H. D. (2022). Pengembangan Media MIBI Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD. *Jurnal PGSD*, 8(1).

Yulia Permata, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Pataya (Peta Budaya) Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv SD Negeri 96 Palembang (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Palembang).

Wardani, N., & Junaedi, A. (2024). Pengembangan Media Lift The Flap Map Berbasis Peta Digital Mupel Ipas Kelas Iv Sdn Sampangan 01 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*, 7(1), 125-136.

Widijanto, h., prihanto, h. D., alfarizi, i. A. S., & ramadhan, m. N. (2024). Pembuatan peta digital desa wonoharjo berbasis qr code “digital map wonoharjo village based on Qr code”. *Inisiasi*, 49-56