

World Map – Based Media for Learning Country Identification

[Media Pembelajaran Berbasis Peta Dunia untuk Identifikasi Negara]

Risa Dwi Novita ¹⁾, Yuli Astutik*,²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: yuliastutik@umsida.ac.id

Abstract. *Learning media based on a world map and flashcards are used as tools to help students describe and identify country names through their unique characteristics. This media is designed for senior high school students and aims to provide a simple, structured, and easy-to-understand learning experience by combining world map visualization with brief information in the form of country characteristics on flashcards, such as geographical location, culture, traditional food, or national icons. Through the use of this media, students are expected to recognize countries more quickly, improve their descriptive skills in English, and strengthen their memory through observation and discussion activities. The implementation of an interactive world map and flashcards creates a collaborative, active, and explorative learning experience, so students do not only memorize country names but also understand their characteristics through direct interaction with the media.*

Keywords – learning media, world map, country identification, geography.

Abstrak. *Media pembelajaran berbasis world map dan flash card sebagai alat bantu dalam mendeskripsikan serta mengidentifikasi nama negara melalui ciri-ciri khasnya, ditujukan untuk siswa sekolah tingkat menengah atas. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang sederhana, terstruktur, dan mudah dipahami dengan menggabungkan visualisasi peta dunia dan informasi ringkas berupa deskripsi ciri-ciri negara pada flashcard mengenai karakteristik negara seperti lokasi geografis, budaya, makanan khas, atau ikon nasional. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan mampu mengenali negara secara lebih cepat, meningkatkan kemampuan deskripsi menggunakan bahasa inggris, serta memperkuat ingatan lewat aktivitas observasi dan diskusi. Implementasi Interactive world map dan flash card menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif, aktif, dan eksploratif sehingga siswa tidak hanya menghafal nama negara, tetapi memahami karakteristiknya melalui interaksi langsung dengan media.*

Kata kunci - media pembelajaran, peta dunia, identifikasi negara, geografi.

I. PENDAHULUAN

Peta dunia dan flash card merupakan salah satu media pembelajaran interaktif karena siswa dapat belajar bahasa inggris sambil bermain[1]. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar peserta didik sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran disebabkan karena deskripsi yang berupa teks dilengkapi dengan visualisasi ruang mempermudah dimana letak negara pada peta dengan menganalisa deskripsi siswa berperan aktif di kelas [2]. Menggabungkan gambar dan teks bertujuan menciptakan ruang lingkup belajar yang positif dan sebisa mungkin dapat memanfaatkan serta menggunakan media yang murah serta efisien supaya mencapai tujuan pembelajaran.[3]. Visual dan teks yang saling melengkapi mempermudah siswa untuk memahami, Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa tanpa menghilangkan materi isi pembelajaran [4] , penggunaan peta membuat siswa mandiri untuk menganalisis

informasi letak negara dan menentukan jawaban [5]. Keterlibatan secara aktif pengalaman belajar yang konkret, siswa juga menentukan secara optimal hasil dari media pembelajaran yang disampaikan.

Penggunaan peta dan flash card dapat mendukung pembelajaran kontekstual, sehingga siswa aktif dalam mengeksplorasi media pembelajaran dari guru[6] melalui media gambar berupa peta, pemenuhan kebutuhan akan media pembelajaran yang tepat siswa dapat termotivasi dan hasil belajar yang meningkat.[7] adapun hasil temuan yang menjelaskan jika media pembelajaran interaktif membuat belajar menjadi lebih dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Jadi, peta dunia dan flash card yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris menjadi salah satu produk yang interaktif, efektif dan relevan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk belajar dengan mudah dan menyenangkan.

Peta juga dapat mengembangkan keterampilan dalam menentukan Lokasi serta informasi seperti identifikasi ciri khas secara mandiri.[8] guru perlu mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan media yang menarik pengalaman mengidentifikasi peta dengan flashcard juga membuat belajar menjadi aktif karena siswa harus observasi juga secara visual.

Peta dunia digunakan sebagai media visual untuk mencari letak geografis, sedangkan flashcard berfungsi sebagai media pendukung untuk dibaca deskripsi singkat ciri negara seperti, ikon negara, iklim, budaya, makanan khas sehingga mempermudah para siswa dalam membaca dan memahami isi bacaan [9]. Dalam menerapkan di kelas, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Pembagian kelompok bertujuan untuk menciptakan komunikasi diskusi kelompok yang terorganisir memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar ide [10]. Setelah kelompok sudah terbentuk, guru akan menjelaskan cara penggunaan peta dan flash card serta aturannya, agar kegiatan belajar tertib dan sesuai tujuan pembelajaran. Guru akan memanggil salah satu kelompok untuk sebagai pembaca deskripsi tanpa menyebutkan nama negaranya pada flashcard. Peta dunia di tampilkan didepan kelas sebagai acuan visual untuk kelompok lain[11]. Tugas kelompok lain harus menebak jawaban dengan diskusi yang terorganisir memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar ide, dan guru sebagai penentu kelompok mana yang harus menjawab serta memastikan keaktifan kelompok. Apabila jawaban sesuai atau benar kelompok tersebut mendapatkan poin dan apresiasi sederhana untuk memotivasi belajar. Pembelajaran dengan media peta dunia dan flashcard tak hanya mengenali ciri – ciri negara dengan mendeskripsikan melainkan juga hal ini merangsang minat siswa dan memungkinkan mereka untuk belajar lebih intensif.[12]

Media dengan variasi seperti kartu gambar dan peta tematik mempermudah proses belajar serta menciptakan pembelajaran yang kreatif. Dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan ide-ide mereka sendiri dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. [13]media pembelajaran interaktif juga menjadi sarana eksplorasi dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan dan menentukan informasi. [14] media visual salah satu sarana teknologi pembelajaran efektif, karena siswa dengan mudah memahami dan mengingat. Jadi, kombinasi dari media pembelajaran peta dunia dan flash card relevan dan efektif digunakan sebagai aktivitas bermain sambil belajar. memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Adanya media pembelajaran membantu guru juga untuk memfasilitasi belajar untuk meningkatkan pemahaman siswa. [15]

II. KONTEN PRODUK

Media pembelajaran peta dunia interaktif menghasilkan beberapa tampilan visual dan saling terhubung. Tampilan utama yaitu pada peta dunia yang di beri tanda garis dan warna berbeda wilayah tiap negara. Peta dirancang menggunakan warna yang cerah dan kontras untuk membedakan tiap wilayah sehingga mempermudah dalam mengamati dan mengenali letak negara. Pada bagian atas peta di tampilkan judul sebagai identitas media pembelajaran.

Selain peta dunia, media yang digunakan berupa flashcard berisi deskripsi ciri – ciri negara, seperti ikon negara, iklim, makanan khas, system pemerintahan yang ditulis secara singkat dan jelas. Bagian kiri bawah peta dilengkapi petunjuk cara penggunaan agar mudah dibaca oleh siswa. seluruh informasi deskripsi pada flash card menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia untuk melatih kemampuan literasi.

Aspek pengembangan media peta dunia dan flashcard meliputi keterampilan, seperti kemampuan untuk berpikir kritis, komunikasi, paham konsep geografi, literasi Bahasa Inggris. Memperhatikan aspek tersebut, media

peta dunia dan flashcard diharapkan dapat digunakan secara efektif sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

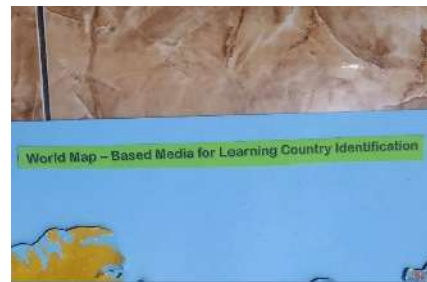
Penjelasan mengenai bahan dan tampilan visual yang digunakan untuk peta dunia adalah sebagai berikut:

1. Kertas peta menggunakan kertas manila yang memiliki ukuran lebar sehingga dapat dilihat semua siswa dikelas. Bagian judul di cetak besar sebagai identitas media pembelajaran. Pada tiap wilayah negara di buat timbul dengan kardus di lapiasi dengan kertas. Tiap wilayah negara di beri label nama negara tersebut dan setiap negara warnanya berbeda – beda untuk membedakan wilayah. Tiap negara di gambar manual tangan dan di warnai dengan cat air.
2. Flash card menggunakan kertas bufalo yang berbeda warna. Deskripsi pada flash card menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia serta ada jawaban yaitu nama negara yang dideskripsikan tersebut. Pada bagian kanan terdapat cara penggunaan media pembelajaran. Semua tulisan deskripsi dan bendera di print.

Desain pada peta dunia dan flash card dapat dilihat sebagai berikut:



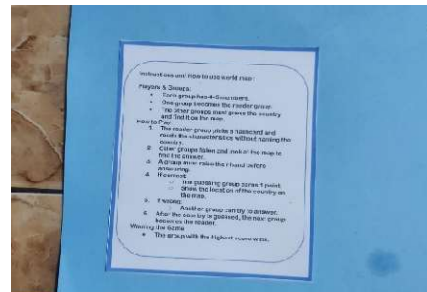
Gambar 1. Map World (Peta Dunia)



Gambar 2. Judul Map World (Peta Dunia)



Gambar 3. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 4. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 5. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 6. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 7. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 8. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 9. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 10. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 11. Flash card tiap negara yang ada di peta



Gambar 12. Flash card tiap negara yang ada di peta

III. KESIMPULAN

Peta dunia dan Flashcard dapat digunakan sebagai media yang cocok untuk pembelajaran yang menyenangkan, siswa tidak hanya mengetahui letak negara yang ada di peta tetapi dapat mengenal peta dengan flash card yang berisi ciri – ciri negara tersebut seperti ikon nasional, makanan khasnya, budaya, dan kondisi pada umumnya. Media ini juga membuat siswa berpikir kritis dengan mengobservasi melalui penjelasan flash card. Pembelajaran tidak monoton hanya dari penjelasan guru tetapi siswa juga aktif di kelas, berdiskusi dengan kelompoknya untuk menemukan jawaban yang tepat. Secara keseluruhan media ini juga cocok digunakan untuk pembelajaran geografi dan tentunya Bahasa Inggris, karena dapat meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat letak, serta mengidentifikasi negara dengan Bahasa Inggris. Dengan demikian, media pembelajaran ini salah satu alternatif yang efektif untuk pembelajaran

pengenalan negara dengan mengidentifikasi ciri melalui flash card dan mencari letak negara pada peta dunia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan alternatif skripsi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih juga secara khusus di sampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan saran yang diberikan. Semoga alternatif skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dunia Pendidikan.

REFERENSI

- [1] D. Chandra *et al.*, “Pembuatan Peta Timbul Sebagai Media Pembelajaran Geografi,” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 211–221, Aug. 2019, doi: 10.21070/pedagogia.v8i2.2139.
- [2] S. Purba Sejati *et al.*, “Geomedia Majalah Ilmiah dan Informasi Kegeografian Teknologi geospasial sebagai media pembelajaran geografi di lingkungan sekolah tingkat menengah,” 2021. [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/geomedia/index>
- [3] L. Zulfa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. Rachmadiyah, and Mp. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, “ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GOOGLE EARTH DI SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS DI SISWA KELAS V SD NURUL HUDA SURABAYA),” vol. 10, pp. 258–268, Mar. 2022, Accessed: Jan. 05, 2026. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45445>
- [4] A. S. Zein, B. S. Bachri, and U. Dewi, “Pengembangan Media Peta Interaktif dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas VII Sekolah Indonesia Kota Kinabalu,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 2, pp. 916–927, Apr. 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i2.1097.
- [5] Khalidah Safa Ramadani *et al.*, “PEMANFAATAN PETA BALI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS: STUDI OBSERVASI DI MI AL HIDAYAH CIPACUNG,” *Jurnal Padamu Negeri*, vol. 2, no. 3, pp. 46–49, Jun. 2025, doi: 10.69714/nxm9ww44.
- [6] E. G. Limbong, R. Hoseani, D. Desain, and K. Visual, “PERANCANGAN MEDIA VISUAL INTERACTIVE MAPS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS,” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, vol. 4, no. 3, 2020.
- [7] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, Sep. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [8] A. R. Briliyanti and D. Setiawan, “Jigsaw Type Cooperative Learning Model Assisted by Flashcard Media in Social Science Learning,” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 1, pp. 151–158, Mar. 2025, doi: 10.23887/jipp.v9i1.92287.
- [9] P. Keterampilan *et al.*, “PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA FLASHCARD PADA SISWA KELAS I SDN BAJAYAU TENGAH 2 IMPROVING EARLY READING SKILL THROUGH FLASHCARD MEDIA IN 1 ST GRADE STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL (SDN) BAJAYAU TENGAH 2,” 2014.

- [10] M. Komunikasi Tim dan Kelompok Belajar Siswa Aswaruddin, A. Tanjung, A. Sari Damanik, S. Parlindungan, U. Islam Negeri Sumatra Utara, and K. KUNCI Komunikasi Tim dan Kelompok Belajar Motivasi Belajar, "KEYWORD Communication Teams And Study Groups Learning Motivation," vol. 5, Jan. 2025, doi: 10.59818/jpi.v5i1.1216.
- [11] S. Hariani, "PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS V SDN NGAGEL REJO I/ 396 SURABAYA Mulyorini PGSD FIP Universirtas Negeri Surabaya."
- [12] N. A. Armi, M. Roro, and D. Wahyulestari, "Penggunaan Media GMaps pada Pembelajaran IPAS pada Kegiatan Membaca Peta di Kelas 4 MI Muhammadiyah Butuh 02." [Online]. Available: <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- [13] D. N. Hidayati and S. Salamah, "Penggunaan Kartu Peta dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS," *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, vol. 3, pp. 39–45, Jun. 2022, doi: 10.30595/pssh.v3i.335.
- [14] E. Y. Adini, N. Hasanah, and I. Oktaviyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 1–7, Feb. 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i1.386.
- [15] S. Sarnia, L. Japa, and I. P. Artayasa, "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash card) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X IPA MA Dakwah Islamiyah Putri Kediri Lombok Barat," *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, vol. 5, no. 1, pp. 86–90, Jun. 2024, doi: 10.29303/goescienceed.v5i1.296.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.