

Media Peta Digital Berbasis Inquiry dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Keberagaman Budaya pada Siswa Kelas IV

I Made Wahyu Adiwinata^{1*}, I Wayan Sujana², I Wayan Wiarta³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received October 12, 2023

Accepted January 10, 2024

Available online January 25, 2024

Kata Kunci :

Media; Peta Digital; Inquiry Learning; Berdiferensiasi

Keywords:

Media; Digital Maps; Inquiry Learning; Differentiated



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright ©2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan inovasi media peta digital berbasis *inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV. Urgensi dari penelitian ini yakni menghasilkan produk baru berupa peta digital yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terbagi menjadi 5 tahap yaitu (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket ahli rancang bangun, ahli isi, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran. Ahli rancang bangun memperoleh 90,90% dengan kualifikasi sangat baik, ahli materi pelajaran memperoleh 93,18% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain instruksional memperoleh 92,85% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran sebanyak 90% dengan kualifikasi sangat baik. Kualitas media juga diukur melalui uji perorangan dengan persentase 90% kualifikasi sangat baik serta uji kelompok kecil persentase 88,33% kualifikasi baik. Efektifitas media peta digital menggunakan uji-t berkorelasi yang mendapatkan nilai sebesar $-10,191$ lebih besar daripada t_{tabel} . Hal tersebut artinya media peta digital efektif digunakan pada pembelajaran keragaman budaya siswa kelas IV.

ABSTRACT

This research is a development research with the aim to develop inquiry-based digital map media innovation in differentiated learning of cultural diversity material in grade IV students. The urgency of this research is to produce new products in the form of digital maps that can improve students' understanding of learning. The development model used in this research is the ADDIE model which is divided into 5 stages, namely (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The instruments used in this study include questionnaires from design experts, content experts, instructional design experts, and learning media experts. Design experts obtained 90.90% with very good qualifications, subject matter experts obtained 93.18% with very good qualifications, instructional design experts obtained 92.85% with very good qualifications, learning media experts as much as 90% with very good qualifications. Media quality is also measured through individual tests with a percentage of 90% very good qualifications and small group tests with a percentage of 88.33% good qualifications. The effectiveness of digital map media uses a correlated t-test which gets a value of -10.19 greater than the t-table. This means that digital map media is effectively used in learning the cultural diversity of grade IV students.

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi seyogianya sebagai akses sumber belajar yang dimanfaatkan oleh tenaga pendidik pada proses pembelajaran. Teknologi semakin mendesak untuk mempermudah pembelajaran (Pratama Alvin et al., 2024). Pembelajaran dari seluruh dunia dapat diakses secara langsung berkat kemajuan teknologi yang saat ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat yang juga mencerminkan globalisasi pada khususnya didalam pendidikan (Ahmad Rohman¹, Masduki Asbari², 2024). Peran digital untuk peserta didik menekankan pada konsep komunikasi sebagai fokus utama dalam belajar (Saptadi, 2024). Pembelajaran adalah aktivitas di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka sendiri (Lestari, n.d.2023). Proses belajar yang dilakukan oleh siswa

*Corresponding author

E-mail addresses: madewahyuadiwinata2000@gmail.com (I Made Wahyu Adiwinata)

sebagai peserta didik dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang dimana adalah langkah penting untuk pencapaian tujuan pendidikan yang bergantung pada siswa (Yandi et al., 2023). Belajar adalah proses pendidikan kompleks yang melibatkan peserta didik dan pendidik. Peserta didik mengalami perjalanan mental saat menghadapi pengajaran (Damiati et al., 2024). Pembelajaran saat ini sangat diperlukan kombinasi dari teknologi yang ada sebagai media yang memudahkan penyaluran informasi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Teknologi memperbolehkan metode belajar yang fleksibel berupa media (Angkawijaya, 2023). Secara umum peran media sangat signifikan dalam membangun dan mengembangkan peradaban suatu bangsa. Media tidak hanya menjadi sarana informasi, tetapi juga memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat seperti budaya, politik, dan ekonomi. Keberadaannya memungkinkan penyebaran ide, nilai, dan gagasan yang memperkaya dan memperluas wawasan serta pemahaman Masyarakat (Alkhajar, 2022).

Namun, yang dibahas pada artikel ini yaitu media sebagai pembelajaran dalam pendidikan. Pemerintah telah lama mengakui pentingnya peran media dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, banyak dana dialokasikan untuk meningkatkan kualitas serta menyebarkan media pendidikan di sekolah-sekolah di seluruh Indonesia (Hidayah et al., 2024). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah pemahaman peserta didik padat saat belajar didalam kelas khususnya dengan tenaga pendidik. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyajikan informasi secara visual, auditif, atau interaktif (Permana, 2024). Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kefokuskan dalam kegiatan pembelajaran (Ibrahim et al., 2023). Urgensi pemanfaatan media pembelajaran juga bisa dinilai dari dampaknya pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, pengaruhnya terhadap kemampuan pengajar dalam mengajar, serta perannya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang khusus (Husein, 2020). Media pembelajaran menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan pengajar dan peserta didik dalam proses transfer ilmu pengetahuan (Firmadani, 2020). Sistem pembelajaran modern saat ini peran siswa tidak hanya sebagai komunikan tetapi bisa menjadi komunikator (Rohani, 2020).

Proses pembelajaran melibatkan interaksi tidak hanya antara guru dan peserta didik, melainkan juga antara peserta didik dengan media pembelajaran (Nirmala et al., 2023). Guru perlu memiliki kompetensi menggunakan media pembelajaran digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Rahmawati, 2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Satria et al., 2024). Maka dari hal tersebut dipastikan dalam pengajaran diperlukan media yang inovatif dan kreatif sehingga memunculkan kondisi yang interaktif bagi lingkungan belajarnya. Mengenai lingkungan belajar, pada kurikulum merdeka ini memiliki salah satu prinsip yaitu pembelajaran yang berdiferensiasi yang dimana siswa merasa terfasilitasi pada saat mereka belajar. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar materi pelajaran sesuai dengan kemampuan, minat, gaya belajar, dan kebutuhan individu mereka. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan karena disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa (Tohir, 2024). Penerapan pembelajaran diferensiasi dilakukan dengan menciptakan lingkungan kelas yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui kerja sama dan penghargaan terhadap keberagaman (Jhon et al., 2024). Pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu siswa mencapai potensi belajar mereka dengan lebih efektif dan menginspirasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran aktif (Andajani, 2022).

Beralaskan reaksi observasi di Sekolah Dasar No. 2 Tumbak Bayuh, dengan Guru Wali kelas IV bernama Ni Putu Sudiarti, S.Pd, ditemukan bahwa sebelumnya sekolah/mitra menggunakan kurikulum 2013. Namun, sejak tahun 2022, beralih ke kurikulum merdeka untuk anak kelas II, III, dan IV. Sejak pandemi, pembelajaran beralih daring melalui Whatsapp Group dengan tugas *online* dan video edukasi dari YouTube. Kemungkinan pembelajaran luring sudah diterapkan setelah pandemi. Selama pembelajaran luring, guru lebih menggunakan metode ceramah, terkadang dengan media daring. Guru menganggap penting penggunaan media untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun, kurangnya pengenalan inovasi dalam media pembelajaran menyebabkan keterbatasan, dengan guru hanya menggunakan sumber dari YouTube. Observasi menunjukkan perbedaan pemahaman siswa dan keterbatasan dalam strategi pembelajaran, yang terutama bergantung pada metode ceramah klasikal dan sumber dari YouTube. Maka dari hal itu diperlukan inovasi media Peta Digital Powerpoint Berbasis *Inquiry* dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Keberagaman Budaya pada Siswa Kelas IV Sekolah dasar No 2 Tumbak Bayuh, Badung. Peta digital merupakan peta yang menggunakan komputer sebagai basisnya, yang merupakan versi modern yang lebih fleksibel dan serbaguna daripada peta cetak.

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji efektivitas inovasi media peta digital berbasis *Powerpoint* dengan basis *inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi keberagaman budaya. Manfaat dari penelitian yaitu dengan adanya inovasi peta, siswa merasa lebih bisa memahami materi keberagaman

budaya yang ada disekitarnya antara lokasi dan informasi yang relevan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODE

Tahap proses yang digunakan dalam melakukan pengembangan media peta digital berbasis inquiry ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini mempunyai 5 tahapan dalam mengembangkan media. Tahapan-tahapan tersebut yakni sebagai berikut :

Tahap Analyze (Analisis)

Pada langkah analisis, dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat dipahami kebutuhan siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV. Pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dianggap sebagai langkah penting dalam mendukung pengembangan produk agar sesuai dengan kebutuhan subjek. Hasil analisis dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran saat ini, terlihat kurang variasi dalam memanfaatkan Powerpoint dan lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah produk berupa media pembelajaran yang mendukung pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, inovatif, dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

Tahap Design (Perancangan)

Pada langkah desain ini, terdapat aktivitas perancangan produk sesuai dengan kebutuhan yang telah diperoleh dari data-data yang digunakan sebagai panduan dalam pengembangan produk dari tahap analisis. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk memastikan bahwa proses pengembangan yang akan datang dapat dilaksanakan dengan jelas dan sistematis. Beberapa kegiatan yang harus dilakukan pada tahap perancangan ini meliputi: 1) Menentukan perangkat lunak dan perangkat keras, 2) Melakukan rancang bangun peta digital, yang mencakup *flowchart*, *storyboard*, penyusunan materi, instrument penilaian media, menyusun kegiatan pembelajaran. Setelah menyelesaikan perancangan produk, langkah berikutnya adalah berkonsultasi dengan dosen pembimbing terkait rancangan produk yang telah dibuat. Setelah menerima masukan dan saran dari dosen pembimbing, dilakukan perbaikan-perbaikan untuk menghasilkan rancangan produk yang sesuai dan layak untuk diimplementasikan. Jika perbaikan pada media peta digital berbasis *inquiry* telah selesai, langkah selanjutnya adalah memasuki tahap pengembangan.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, langkah-langkah yang dilakukan meliputi proses pembuatan dan pengujian produk. Dalam tahap ini, desain yang telah disusun akan diimplementasikan untuk menciptakan media berupa peta digital Powerpoint yang mengadopsi pendekatan *inquiry learning*. Beberapa langkah yang terdapat dalam proses pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Tahap Produksi Peta Digital

Beberapa cara produksi yang akan dikembangkan melalui kegiatan sebagai berikut.

- a. Pembuatan peta digital berdasarkan buku ajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV
- b. Pencarian gambaran pulau Indonesia dengan mengunduh di website, lalu dipindahkan ke aplikasi atau *software* Microsoft PowerPoint.
- c. Mencari dan mengkombinasikan gambaran animasi dari aplikasi Canva kedalam PowerPoint di laptop.
- d. Pengisian inovasi berupa gambaran dan video visual animasi kedalam peta digital PowerPoint.

2) Tahap Validasi Produk

Setelah produksi, peta digital akan diuji validitasnya sebelum digunakan. Ahli materi, desain instruksional, dan media akan menilai melalui angket. Hasilnya akan membimbing perbaikan peta digital berbasis *inquiry learning*.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, pengembangan produk diaplikasikan dalam konteks pembelajaran guna mengevaluasi efektivitas media yang telah diciptakan, yakni Peta Digital. Proses pengujian produk kepada siswa dapat dijalankan setelah mendapatkan validasi dari pakar terkait. Efektifitas dari media tersebut terhadap prestasi belajar siswa dinilai melalui penyajian pertanyaan *pre-test* dan *post-test*.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini bertujuan mengukur kesesuaian pengembangan Peta Digital dengan rencana semula. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner untuk ahli dan *pre-test-post-test* bagi siswa. Hal ini penting untuk mengidentifikasi kelemahan produk guna penyempurnaan, sehingga peta digital yang dihasilkan tepat dan bermanfaat dalam pembelajaran siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No	Aspek	Indikator
1.	Model Pengembangan yang digunakan	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan
2.	Tahapan- tahapan Pengembangan	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
3.	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan Keruntutan langkah-langkah pengembangan
4.	Evaluasi Sumatif	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan. Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan

(Sumber: (Tegeh et.al, 2014))

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
2.	Materi	Ketepatan materi Materi mudah dipahami Kebenaran materi Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata Materi membantu mengingat pengetahuan dan kemampuan sebelumnya
3.	Kebahasaan	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik anak Bahasa yang digunakan mudah dipahami
4.	Evaluasi Sumatif	Kejelasan target hasil belajar

(Sumber: (Suartama, 2016) yang dimodifikasi)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	Kejelasan tujuan pembelajaran Konsisten antara tujuan, materi dan evaluasi secara runtut
2.	Strategi	Penyampaian materi secara sistematis Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak. Penyampaian materi menarik
3.	Evaluasi	Kejelasan tujuan pembelajaran Soal yang disajikan dengan indikator pembelajaran.

(Sumber: (Suartama, 2016) yang dimodifikasi)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Teknis	Media dapat membangkitkan motivasi siswa. Media dapat meningkatkan pengetahuan siswa Konsisten dengan tema

No	Aspek	Indikator
2.	Tampilan	Keakuratan materi yang digunakan Keterbacaan teks Desain tampilan Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat. Penggunaan animasi yang tepat

(Sumber: (Suartama, 2016) yang dimodifikasi)

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	Meningkatkan motivasi belajar Menyajikan materi dengan contoh yang relevan
2.	Materi	Pemahaman materi Manfaat materi dalam kehidupan siswa
3.	Media	Media dapat membangkitkan motivasi siswa. Media dapat membantu siswa memahami materi.
4.	Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal. Keseimbangan proporsi soal dengan materi. Soal sesuai dengan materi. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal

(Sumber: (Suartama, 2016) yang dimodifikasi)

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisis kuesioner/angket mengenai media peta digital yang diberikan kepada ahli rancang bangun, ahli isi, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran dan siswa pada saat uji perorangan dan uji kelompok kecil. Jawaban tersebut diisi dengan pedoman skala Likert. Pada skala Likert memiliki empat kategori yaitu.

Tabel 6. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Aspek	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Tidak Setuju
4.	Skor 1	Sangat tidak Setuju

(Sumber: (Sukardi, 2018.))

Persentase dari kuesioner/ angket yang telah didapatkan lalu dibandingkan jumlah keseluruhan jawaban responden dengan skor maksimal dan dikali 100%. Kriteria dari pengambilan Keputusan tersebut memakai pedoman tingkat pencapaian dengan skala lima sebagai berikut.

Tabel 7. Kriteria Kelayakan Dari Ahli Rancang Bangun, Ahli Isi, Ahli Desain, Ahli Media Dan Siswa

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	90 - 100	Sangat Baik	Sangat Layak
2.	79 - 89	Baik	Layak
3.	65 - 78	Cukup Baik	Cukup Layak
4.	40 - 64	Tidak Baik	Tidak Layak
5.	00 - 39	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Layak

(Sumber: (Tegeh et.al, 2014))

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV SD No 2 Tumbak Bayuh, Mengwi, Badung. Penelitian ini menciptakan sebuah produk media Peta Digital berbasis *Inquiry* untuk meningkatkan

hasil belajar siswa kelas IV. Produk ini berbentuk software *powerpoint* yang akan digunakan guru dalam proses pembelajaran dikelas. Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE, adapun tahapan-tahapan yang dilakukan berdasarkan model pengembangan ini sebagai berikut.

Tahap Analyze (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengamati lingkungan siswa dikelas dan mewawancarai guru kelas IV di SD No 2 Tumbak Bayuh sebagai langkah awal. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa metode pembelajaran di sekolah saat ini, guru cenderung memberikan pembelajaran yang klasikal, kurangnya inovasi media sehingga siswa tidak bisa dikontrol karena pembelajaran hanya monoton menggunakan ceramah saja. Guru juga tidak sempat membuat inovasi sehingga hanya mengambil sumber pembelajaran dari Youtube. Maka dari itu, diperlukan pengembangan media yang berupa inovasi baru yang meningkatkan pemahaman serta suasana belajar menjadi kondusif khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada kegiatan pengamatan didalam kelas peserta didik cenderung beraktivitas tidak kondusif ataupun kurangnya sikap dalam belajar. Persentase dari 23 jumlah siswa pada kelas IV, sebanyak 47% siswa dari jumlah keseluruhan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada materi keberagaman budaya. Beralaskan reaksi observasi tersebut, dirasa perlu dikembangkannya media Peta Digital yang membantu guru juga untuk memotivasi dalam pembelajaran agar siswa merasa tidak bosan belajar dan suasana menjadi kondusif.

Tahap Design (Perancangan)

Pada fase ini, aktivitas dilakukan dengan merancang produk melalui beberapa langkah berikut.

- 1) Menentukan *software* dan *hardware*
Perangkat keras yang digunakan untuk produksi Peta Digital ini adalah komputer pribadi (PC) atau laptop. Perangkat lunak yang digunakan, sementara itu, ialah Powerpoint bentuk medianya, Photoshop desain petanya, canva pelengkapannya, web freepik sebagai bahan didalamnya, dan Google wikipedia sebagai pencari referensi peta setiap provinsi.
- 2) Menyusun rancang bangun peta digital
Sebelum memulai produksi Peta Digital, membuat rancangan terlebih dahulu guna memudahkan pengorganisasian tampilan dan pengaturan tata letak konten dalam media tersebut. Kemudian diuji oleh ahli rancang bangun untuk mengetahui mutu atau kualitas rancang bangun. Berkenaan rancang bangun Peta Digital ini meliputi.
 - a) *Flowchart*
Diagram alur dari Peta digital berbasis inkuiri pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa bagan yang disusun untuk membimbing penyusunan alur konten media.
 - b) *Storyboard*
Rencana cerita (*storyboard*) dari Peta Digital Berbasis inkuiri pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini mencakup skenario khusus materi keberagaman budaya Indonesia. Storyboard ini mencakup desain visual dari media serta penataan garis besar materi pada media.
- 3) Penyusunan Materi
Materi dalam Peta digital berbasis inkuiri disesuaikan dengan capaian dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan, serta diselaraskan dengan konten buku ajar siswa pada kurikulum merdeka.
- 4) Membuat Instrumen Penilaian Media
Instrumen evaluasi media ini berbentuk kuesioner yang dirancang untuk menilai Peta Digital yang telah dibuat. Penilaian dilakukan oleh ahli pada beberapa aspek, termasuk rancang bangun, muatan pelajaran, desain instruksional, dan media pembelajaran. Media yang dikembangkan juga diujicobakan dan dievaluasi oleh siswa sebagai subjek uji coba melalui kuesioner perorangan dan kelompok kecil.
- 5) Menyusun Kegiatan Pembelajaran
Pembelajaran dirancang dalam bentuk modul dengan menggunakan pendekatan *Inquiry Learning*, di mana siswa didorong untuk eksplorasi dan pemahaman mandiri terhadap materi.

Tahap Development (Pengembangan)

Adapun sketsa dalam pembuatan media Peta Digital PowerPoint berbasis *inquiry* dapat dilihat pada Gambar 1.

Pada pengembangan peta digital ini ditonjolkan materi keberagaman yang ada di lingkungan sekitar mereka khususnya pada peta ini merujuk ke wilayah pulau Bali yang dimana di setiap kabupaten dijelaskan kebudayaan secara detail. Setelah produksi Peta digital selesai, ahli akan mengevaluasi atau *review* media tersebut menggunakan kuesioner yang telah disiapkan. Hasil *review* oleh ahli akan menjadi panduan untuk meningkatkan kualitas Peta Digital, sehingga lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Sketsa Media Peta Digital PowerPoint

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada implementasi, pengembangan diujicobakan kepada 9 siswa, terdiri dari 3 siswa secara individu dan 6 siswa dalam kelompok kecil. Peta Digital kemudian diterapkan pada seluruh siswa kelas IV SD No 2 Tumbak Bayuh untuk mengevaluasi keefektifannya. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal pre-test dan post-test untuk mengukur dampak media terhadap hasil belajar siswa.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah fase terakhir di mana perbaikan dilakukan setelah menerima saran, komentar, dan masukan dari berbagai pakar ahli tentang media yang telah dikembangkan. Pada langkah ini melibatkan evaluasi dengan menganalisis data yang terkumpul. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 6 orang siswa yang terdiri dari 2siswa yang memiliki prestasi tinggi, 2 orang prestasi belajar sedang dan 2 orang prestasi belajar rendah. Dalam penelitian ini, evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur efektivitas peta digital, dengan mempertimbangkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Adapun persentase kelayakan pengembangan media peta digital yang diperoleh dari subjek uji yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Kelayakan Produk berdasarkan Subjek Uji Coba

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas %	Kualifikasi
1.	Ahli Isi Muatan Pelajaran	93,18%	Sangat Baik
2.	Ahli Desain Instruksional	92,85%	Sangat Baik
3.	Ahli Media Pembelajaran	90%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	93,33%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	88,33%	Baik

Pembahasan

Terlihat bahwa persentase penilaian kualitas pengembangan Peta Digital berbasis *Inquiry Learning* oleh ahli dan subjek uji coba adalah 93,18%, 92,85%, 90%, 93,33%, 88,33% secara berurutan. Secara keseluruhan, persentase skor menunjukkan kualifikasi sangat baik dan baik, menandakan bahwa pengembangan media peta digital ini sangat efektif dalam konteks pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran, materi yang disajikan perlu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Materi mencakup nilai-nilai ajaran hidup dan kehidupan yang terdapat dalam belajar mengajar, diajarkan ke dalam kehidupan nyata peserta didik (Parhan, 2019). Setelah revisi sesuai arahan ahli, hasil uji ahli pada isi muatan pelajaran Peta Digital berbasis *Inquiry Learning* mencapai 93,18% dengan kualifikasi sangat baik. Desain instruksional mencakup analisis kebutuhan dan tujuan belajar, serta pengembangan teknik mengajar dan materi pembelajaran guna memenuhi kebutuhan tersebut (Mursyidi, 2019). Desain Pembelajaran adalah penentuan metode pembelajaran yang paling efektif dilakukan untuk mencapai perubahan dan pengembangan keterampilan pada diri pembelajar sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Kurniawati, 2021). Setelah direvisi sesuai petunjuk ahli, hasil uji desain instruksional mencapai 92,85%. kualifikasinya sangat baik.

Peta Digital dibuat untuk memberikan informasi terkini tentang keanekaragaman di setiap Kabupaten di Bali. Fitur interaktif pada peta tersebut dapat membantu guru merencanakan pembelajaran dengan efisien (Ferdio & Saputro, 2024). Era digital abad ke-21 menandai keterkaitan dengan teknologi yang terkoneksi internet. Oleh karena itu, guru perlu mengoptimalkan produktivitas dengan memanfaatkan

peta digital dalam proses pembelajaran (Sari, 2017). Setelah direvisi sesuai petunjuk ahli, Peta Digital berbasis *Inquiry Learning* mencapai hasil uji sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik. Dari review Peta Digital berbasis *Inquiry Learning* melalui uji coba individu dengan tiga siswa dan uji coba kelompok kecil dengan enam siswa, hasil review diperoleh dengan menilai beberapa indikator yaitu: (1) Pembelajaran, (2) Materi, (3) Media, dan (4) Evaluasi. Menerapkan materi pembelajaran yang menarik, yakni materi yang dapat memotivasi peserta didik. Materi pembelajaran merupakan bagian kurikulum yang disampaikan kepada siswa dan berperan sebagai elemen pembelajaran selama proses belajar mengajar (Amini et al., 2024). Dari evaluasi uji coba individu dan uji coba kelompok kecil, diperoleh hasil sebesar 93,33% dan 88,33%, masing-masing dengan kualifikasi sangat baik dan baik. Selain itu, mendapatkan komentar positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa Peta Digital *Inquiry Learning* yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil serta pembahasan dari penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Peta Digital berbasis *inquiry learning* pada materi keragaman budaya di kelas IV dengan menerapkan model ADDIE. Hasil uji coba peta digital diukur melalui (1) uji ahli isi muatan pelajaran dengan kategori sangat baik. (2) uji ahli desain instruksional dengan kategori sangat baik. (3) uji ahli media pembelajaran dengan kategori sangat baik. (4) hasil uji coba perorangan dengan kategori sangat baik. (5) hasil uji coba kelompok kecil dengan kategori baik. Secara keseluruhan, penilaian menunjukkan kualifikasi sangat baik dan baik, menandakan bahwa pengembangan media peta digital ini sangat efektif dalam konteks pembelajaran.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Rohman¹, Masduki Asbari², D. R. (2024). Literasi Digital: Revitalisasi Inovasi Teknologi. *Information Systems and Management*, 3(1), 1–4. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/742/128>.
- Alkhajar, E. N. S. dan A. S. (2022). *Media dan Peradaban Bangsa* 1. 1–3.
- Amini Amini, Dea Rahma Damanik, Zakiah Andiny Sihombing, Vita Shahnaz Maharani Rangkuti, R. R. (2024). Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v2i2.6445>.
- Andajani, K. (2022). Modul Pembelajaran Berdiferensiasi. *Mata Kuliah Inti Seminar Pendidikan Profesi Guru*, 2.
- Angkawijaya, Y. (2023). *Tinjauan Peta Produktivitas Publikasi Peran Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Daring Knowledge of Publication Productivity Reviews of The Gamification Roles in The E-Learning Process*. 82–90.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 11–16. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/922>.
- Ferdio, M., & Saputro, A. (2024). *Sistem Informasi Geografis Peta Interaktif Pariwisata Kabupaten Pati berbasis Sistem*. 1(3), 767–776.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Hidayah, H. Al, Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva*. 2(2).
- Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover.
- I Made Teguh I Nyoman Jampel, D. K. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.
- Jhon, L., Alfianra, A., Guru, P., & Keguruan, F. (2024). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Pembelajaran PPkn di SMP Negeri 33 Palembang*. 8, 1713–1720.
- Kurniawati, W. (2021). *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman* Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. *Desain Perencanaan Pembelajaran*, 7(1), 1–10.
- Lestari, N. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Muhammad Ikhsan, Yuni Andriyani Safitri, M. F. P., Alfian, Abdullah, & Wilda Syam Tonra. (1967). *Pelatihan*

- Pembuatan Peta Digital Berbantuan Software Arcgis untuk Guru Geografi dan IPS Melalui Kegiatan MGMP Kota Ternate. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5(1), 82–95.
- Mursyidi, W. (2019). *KAJIAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISME DAN DESAIN INSTRUKSIONAL*. 1, 33–38.
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182–187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>.
- Parhan, M. P. (2019). Kontekstualisasi Materi Dalam Pembelajaran. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.901>.
- Permana, B. S. (2024). *Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*. 4(1).
- Pratama Alvin, D. F., Fortunata, L. A., & Rayhan, F. (2024). *Analisis Kebutuhan dan Perencanaan Pembelajaran Geografi Berbasis Teknologi Informasi di Era Digital Pada Kurikulum Merdeka*. 12(1), 81–86.
- Rahmawati, F. N. (2024). *Pendampingan Pelatihan Media Digital untuk Meningkatkan Pendahuluan Pelatihan pembuatan media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kompetensi guru Bahasa Arab di Bojonegoro . Dengan pelatihan ini , guru-guru Bahasa Arab akan dapat mengembangk*. 04(01), 110–126.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>.
- Saptadi, N. T. S. (2024). *BAB 4 Komunikasi Pendidikan Dan Pembelajaran Digital Bagi Generasi Z. Komunikasi Pendidikan*,.
- Sari, M. (2017). Peta Digital: Inovasi Pembelajaran Produktif Abad 21 dengan Smartphone dalam Pembelajaran Sejarah Prosiding Seminar Pendidikan Nasional. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 197–205. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/10987>.
- Satria, E., Har, E., Yuza, A., Gusmawati, G., & Anwar, V. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Magnet (MANIAKNET) Untuk Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah Berpikir Komputasional Dan Berpikir Kreatif Dengan Blok Programming. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(2), 209–221. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i2.3045>.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>.
- Sukardi, 2018. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara. (n.d.). *No Title*.
- Tohir, S. (2024). *Jurnal Pendidikan Inovatif Jurnal Pendidikan Inovatif*. 6, 22–28.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.