

## Pengembangan Media Peta Pada Pembelajaran IPS Materi Letak Geografis Berbasis

### *Scanbarcode* Kelas 5 SD

#### Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

**Virgilius Darwin R. N. Tangga\***, Siti Halimatus Sakdiyah, Denna Delawanti C

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

darwinrnt24@gmail.com \*

**Abstract:** *The limitations of supporting media and the neglect of media use resulted in learning that was not in accordance with the needs of students. Meanwhile, technological developments at this time are increasingly affecting human behavior, ranging from how to communicate to how to teach in the classroom using technology. The aims of this research are 1) to develop scanbarcode-based map media, 2) to describe the feasibility of scanbarcode-based map media, 3) to describe the practicality of scanbarcode-based map media. The method used is to modify the ADDIE Model with four stages: analysis, design, development and implementation. The test subjects were 5th grade students of SDK Marga Bhakti. The data collection instrument used a questionnaire and documentation. The results showed that the map media was feasible to use. Assessments by media experts get a percentage of 87%. Assessments from material experts get a percentage of 78%. Assessments from linguists get a percentage of 98%. Assessments by prospective users (teachers) get a percentage of 87%. The assessment of the results of student responses in a limited field trial got a percentage of 99%. Based on the results of the research above, it shows that the media is suitable for use in learning*

**Keywords:** *IPS, Media Map, Scanbarcode*

**Abstrak:** Keterbatasan media pendukung serta terbaikannya penggunaan media mengakibatkan pembelajaran kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sedangkan perkembangan teknologi pada saat ini yang semakin mempengaruhi tingkah laku manusia, mulai dari cara berkomunikasi hingga cara mengajar dikelas telah menggunakan bantuan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mengembangkan media peta berbasis *scanbarcode*, 2) Mendeskripsikan kelayakan dari media peta berbasis *scanbarcode*, 3) Mendeskripsikan kepraktisan dari media peta berbasis *scanbarcode*. Metode yang digunakan memodifikasi dari Model ADDIE dengan empat tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Subjek ujicoba adalah siswa kelas 5 SDK Marga Bhakti. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan media peta layak untuk digunakan. Penilaian oleh ahli media mendapatkan presentase 87%. Penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase 78%. Penilaian dari ahli bahasa mendapatkan presentase 98%. Penilaian oleh calon pengguna (guru) mendapatkan presentase 87%. Penilaian hasil respon siswa pada ujicoba lapangan terbatas mendapatkan presentase 99%. Berdasarkan hasil penelitian diatas, menunjukkan media layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *IPS, Media Peta, Scanbarcode*

## Pendahuluan

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan penting karena ilmu yang di pelajari di dalam pembelajaran IPS merupakan ilmu-ilmu yang diterapkan didalam kehidupan sehari-hari yaitu ilmu tentang ekonomi, sosial, sejarah dan geografis. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 tahun 2014 mengemukakan Ilmu Pendidikan Sosial merupakan suatu bidang ilmu tentang arti hidup berdasarkan aktivitas kehidupannya baik berdasarkan tempat dan waktu yang berbeda. Pembelajaran IPS dapat dimanfaatkan pengajar serta pelajar sebagai media dalam menyelesaikan masalah yang terjadi pada aktivitas manusia itu sendiri. (Susanto, 2013) menjelaskan IPS adalah kombinasi antar bagian-bagian ilmu sosial dan kehidupan kemasyarakatan dengan berlandaskan padabidang pengetahuan berhubungan dengan IPS.

Didalam pembelajaran IPS, ilmu tentang geografis begitu penting karena mempelajari tentang daratan rendah dan dataran tinggi. Karakteristik geografis di Indonesia merupakan materi yang ada didalam pembelajaran IPS sehingga tujuan dari mempelajari ilmu tentang geografi yakni siswa bisa memiliki kepercayaan sehingga bisa memahami tentang karakteristik geografis indonesia itu sendiri. Letak geografis merupakan daerah yang memiliki letak dan kondisi geografisnya yang bisa dilihat bahkan dapat di gambarkan sesuai dengan fakta dan kenyataannya di bumi (Astana, 2018). Jadi letak geografis merupakan letak suatu daerah atau tempat yang sesuai dengan kenyataannya di lapangan atau yang terdapat pada peta.

Kesiapan akan media dalam belajar IPS yang ada di sekolah bisa dilihat baik dan layak seperti media-media penunjang belajar hanya saja kurangnya kepedulian akan media yang tersedia dalam pemanfaatannya untuk menunjang belajar IPS (Hasanah 2015). Menariknya bentuk dari media membuat proses dalam pembelajaran memiliki inpek yang besar, makin bagus bentuknya maka tampilan media membuat siswa lebih terpacu dalam belajar sehingga siswa mendapatkan hasil baik Umar (2013). Jadi media pembelajaran merupakan sarana, metode dan cara yang dimanfaatkan menjadi penghubung koneksi guru dengan murid didalam merencanakan mengefisiensi korelasi diantara pengajar dan peserta didik saat pembelajaran sedang berjalan, sebenarnya media peta punya peran dimanfaatkan untuk mempelajari IPS.

Perkembangan teknologi dimasa sekarang sangat berkembang pesat, untuk itu pengembangan media di Sekolah Dasar dapat mendukung serta mempengaruhi proses pembelajaran dengan gambar yang menarik dan banyak warna. Kemunculan media yang berbantuan teknologi informasi memiliki tujuan untuk membuat kemajuan pada kualitas belajar siswa (Daryanto, 2013).

Media *barcode* adalah media yang penggunaannya menggunakan android, media *barcode* dapat memudahkan pengguna android mengakses informasi dengan cepat dan mudah (Zainil, 2019). Masa sekarang siswa punya kebiasaan atau budaya susah untuk menjauh dari pemakaian akan *smartphone* atau *gadget*. (Narayanan, 2012) melanjutkan bahwa *barcode*

membagikan banyak cara dalam setiap bagian yang ingin dikaji. Sehingga penggunaan media peta berbasis *barcode* cocok dengan siswa SD yang rata-rata sudah memegang *android*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah meningkatkan interaksi atau transfer informasi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Secara khusus dengan adanya media dapat: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu bahasa, (4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman serupa kepada siswa tentang kejadian lingkungannya (Arsyad, 2010). Selain dapat merangsang motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat berperan dalam proses pembelajaran dan memberikan dampak psikologis bagi siswa (Arsyad, 2010).

### **Metode Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang memodifikasi model pengembangan ADDIE. Tahapan yang harus dilakukan peneliti meliputi analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Menurut Gafur (2012) model pengembangan ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*) meliputi: analisis kurikulum, analisis kualitas guru SD, analisis kualitas siswa SD, analisis media dan penggunaan didalam pembelajaran.
2. Desain (*Design*) meliputi: memastikan bahan ajar, media, penilaian, dan sumber.
3. Pengembangan (*develop*) meliputi: menghasilkan media yang efisien dan sudah merevisi media dari ahli media dan materi.
4. Implementasi (*Implement*) dilaksanakan lewat ujicoba dalam melihat prolehan dari media yang sudah dibuat untuk guru dan siswa.

Pengembangan media peta berbasis *scanbarcode* menggunakan materi letak geografis materi untuk SD kelas 5 semester I. Materi tersebut terdapat pada tema 5 “Ekosistem” dan subtema1 “Komponen Ekosistem” pembelajaran 1. peta ini dibuat untuk membantu proses pembelajaran agar lebih konkret berisi materi, dan gambar.

Pengembangan produk awal yang telah dibuat harus melalui tahap validasi dengan melibatkan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tujuan dari uji validasi untuk mengetahui kekurangan dari media interaktif sebagai pedoman perbaikan. Produk yang melalui tahap validasi dan valid, maka media layak atau siap diujicobakan kepada guru kelas sebagai calon pengguna.

Uji coba produk dilakukan melalui uji lapangan terbatas dengan memberikan angket kepada 10 siswa SDK Marga Bhakti Uji coba kepada guru kelas 5 dilakukan terlebih dahulu sebelum uji lapangan terbatas sampai media dinyatakan baik untuk siswa. Subjek uji coba kepada ahli media dilakukan pada dosen yang ahli pada bidang media. Subjek uji coba ahli materi dilakukan kepada dosen yang mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Subjek uji coba ahli bahasa dilakukan pada dosen yang ahli dibidang bahasa. Subjek uji coba calon pengguna yaitu guru kelas 5, sedangkan siswa diambil 10 orang di SDK Marga Bhakti Penelitian dilakukan pada tahun 2020/2021.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Widoyoko (2013) mengatakan data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan sedangkan data kuantitatif adalah data berwujud angka-angka sebagai hasil pengukuran.

Instrumen pengumpulan data meliputi angket dan dokumentasi. Sugiyono, (2011). mengatakan bahwa teknik pengumpulan data bentuk angket dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Dokumentasi merupakan informasi atau kebenaran dengan foto sebagai penguat dari hasil penelitian (S. Arikunto, 2013). Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan berupa foto selama kegiatan penelitian pengembangan.

Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar untuk perbaikan media. Data kuantitatif berupa penilaian dalam bentuk angka. Pernyataan mengenai skala likert menurut (Sugiyono, 2011) penilaian yang diberikan berupa skor dengan kriteria (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, dan (4) sangat baik.

Analisis dibagi menjadi 2 yaitu analisis kelayakan dan kepraktisan penggunaan media. Masing-masing menggunakan perhitungan presentase yang dicontohkan oleh (Sugiyono, 2011) yaitu:

$$\text{Presentas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Analisis kelayakan dilakukan untuk menghitung hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Kriteria untuk menentukan kualitas media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Presentase Kelayakan**

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Interprestasi</b>
76% - 100%	Layak
56% - 75%	Cukup layak
40% - 55%	Kurang layak
0 - 39%	Tidak layak

(Arikunto, 2013)

Analisis kepraktisan diketahui dari hasil penilaian guru dan siswa terhadap media. Kriteria penilaian dicontohkan oleh (Arikunto, 2013) dapat diketahui dari tabel berikut:

**Tabel 2 Presentase Kepraktisan**

Presentase (%)	Kriteria Kualitatif
80% - 100%	Sangat Baik
66% - 79%	Baik
40% - 55%	Kurang Baik
0 - 39%	Gagal

Penilaian dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang dirancang baik atau harus dilakukan perbaikan. Perhitungan memiliki cara yang sama tetapi dalam perubahan nilai kuantitatif ke dalam nilai kualitatif antara analisis kelayakan dan kepraktisan berbeda.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Pengujian Produk

Pengujian produk dilakukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa calon pengguna (guru), dan siswa. Tujuan dari pengujian produk dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media peta. Hasil dari pengujian media dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3**

No	Penilaian Kualitas Media	Presentase
1	Ahli Media	87%
2	Ahli Materi	78%
3	Ahli Bahasa	98%
4	Guru Kelas 5	87%
5	Siswa Kelas 5	99%
<b>Rata-rata Presentase</b>		<b>90%</b>

Berdasarkan tabel diatas bahwa media interaktif setelah melalui beberapa tahap mulai dari validasi ahli media mendapatkan presentase 87% dalam kategori "**Layak**". Validasi ahli materi mendapatkan presentase 78% dalam kategori "**Layak**". Validasi ahli bahasa mendapatkan presentase 98% dalam kategori "**Layak**". Penilaian oleh calon pengguna atau guru kelas 5 mendapatkan presentase 87% dalam kategori "**Sangat Baik**". Penilaian oleh siswa mendapatkan presentase 99% dalam kategori "**Sangat Baik**". Rata-rata penilaian secara keseluruhan mendapatkan presentase 90% dalam kategori "**Layak**" dan "**Sangat Baik**", sehingga media dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

## Pembahasan

Prosedur pengembangan media peta ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dapat dipaparkan menjadi 3 aspek yaitu: a) pengembangan media peta berbasis *scanbarcode*, b) kelayakan media peta berbasis *scanbarcode*, c) kepraktisan media peta berbasis *scanbarcode*.

### Pengembangan Media Peta Berbasis *Scanbarcode*

Tahap pengembangan media peta mencakup 2 tahap pada model pengembangan ADDIE. Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan pada penelitian pengembangan media interaktif ini. Tahap analisis meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik guru SD, analisis karakteristik siswa SD, analisis media dan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran di SDK Marga Bhakti

Analisis kurikulum yang harus dilakukan adalah melakukan wawancara pada pihak sekolah. Adapun hasil dari wawancara kurikulum yang digunakan di SDK Marga Bhakti yaitu kurikulum 2013 revisi 2017. Pembelajaran yang dilakukan telah menerapkan sistem tematik, sehingga mata pelajaran telah terpadu. Muatan pembelajaran IPS merupakan muatan pembelajaran yang telah masuk dalam pembelajaran tematik, namun disini peneliti hanya fokus pada satu muatan pembelajaran IPS materi letak geografis yang terdapat pada Tema 5 (Ekosistem), Subtema 1 (Komponen Ekosistem) pada Pembelajaran Pertama.

Analisis karakteristik guru meliputi: guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, meskipun telah menerapkan model kooperatif; guru lebih sering memperhatikan siswa yang pintar, sehingga ketika pemilihan media kurang melihat kebutuhan siswa yang heterogen; kreatifitas guru kurang dalam penggunaan media, karena guru lebih terfokus pada materi ajar.

Analisis karakteristik siswa meliputi: siswa kurang aktif, hal ini diketahui ketika guru menjelaskan siswa ramai sendiri; siswa tidak suka menghafal, siswa lebih tertarik penggunaan media dengan *smartphone*. Analisis media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran, media yang digunakan masih sederhana dengan menggunakan gambar, sehingga kurang mengkonkretkan materi yang abstrak.

Tahap desain yang peneliti lakukan merupakan merancang media yang akan dikembangkan sesuai pada materi letak geografis kelas 5 dengan membuat materi yang menunjang letak geografis, pada perencanaan materi di buat pada *Microsoft Word* yang berbentuk *QR code* atau *barcode* untuk di *scan* materi. Media yang dirancang peneliti lebih mudah dan menyenangkan. peneliti membuat instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket untuk calon pengguna (guru), angket untuk siswa, dan peneliti mengembangkan RPP sebagai pedoman implementasi media.

## **Kepraktisan Media Peta Media Peta Berbasis *Scanbarcode***

Media peta berbasis *scanbarcode* dapat diketahui kepraktisannya melalui tahap implementasi sesuai pada tahap ADDIE. Hasil penilaian kepraktisan media peta diperoleh dari penilaian calon pengguna (guru), dan penilaian siswa. Media peta yang telah dinyatakan "Layak", kemudian diujicoba kepada guru sebagai calon pengguna. Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan dari calon pengguna mendapatkan presentase 87% dalam kategori "Sangat Baik". Penilaian yang dilakukan siswa setelah proses implementasi dilakukan mendapatkan presentase 99% dari ujicoba lapangan terbatas. Berdasarkan presentase tersebut jika di rata-rata antara calon pengguna dan respon siswa mendapatkan presentase 93% dengan kategori "Sangat Baik", sehingga media dikatakan "Praktis" dalam penggunaannya.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian pengembangan media peta berbasis *scanbarcode* pada materi letak geografis dapat disimpulkan bahwa, Media peta berbasis *scanbarcode* menghasilkan produk berupa materi letak geografis kelas 5 SDK Marga Bhakti semester 1, yang membantu menarik minat belajar siswa. Media ini berisi materi yang didukung kualitas gambar dan teks yang mudah dibaca untuk membantu siswa belajar lebih mandiri.

Kelayakan media bisa dilihat dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian dari ahli media mendapatkan presentase 87% dalam kategori "Layak". Penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase 78% dalam kategori "Layak". Penilaian dari ahli bahasa mendapatkan presentase 98% dalam kategori "Layak". Berdasarkan penilaian tersebut media layak untuk diimplementasikan.

Kepraktisan dari media ini dapat dilihat dari hasil penilaian oleh calon pengguna dan respon siswa. Penilaian dari calon pengguna (guru) mendapatkan presentase 87% dalam kategori "Sangat Baik". Penilaian dari respon siswa pada ujicoba terbatas mendapatkan presentase 98% dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan presentase tersebut, media peta sangat baik dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran peneliti untuk guru, media petadapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran agar materi letak geografis lebih menarik. Saran bagi siswa yaitu produk ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar mandiri di rumah maupun saat pembelajaran berlangsung. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejenis dan lebih kreatif.

## **Daftar Rujukan**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. PT. Rineka Cipta.  
Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.  
Astana. (2018). *Kedutaan Besar Republik Indonesia di Nur-Sultan, Kazakhstan, di NUR-SULTAN*,

- KAZAKHSTAN. <https://kemlu.go.id/nur-sultan/id/pages/geografi/41/etc-menu>
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yrma Widya.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran*. Ombak Dua.
- Hasanah, U, L. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesi*. 1.
- Narayanan, A. S. (2012). *QR code and security solution*. *International Journal of Computer Science and Telecommunications*.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto., A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Syahri, I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis TIK di SMP Negeri 35 Medan*. 1.
- Umar. (2013). *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Tarbawiyah* 1.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Zainil, dkk. (2019). *Manfaat QR-Code untuk pembelajaran bangun ruang matematika SD*.