PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA BERBASIS AI PADA MATA PELAJARAN IPAS BAGI SISWA KELAS IV SD IT – UMMU HAFIDZAH

SKRIPSI

Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:
RIZKY ANANDA
NPM. 2102090013

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN

2025

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http /www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap	:	Rizky Ananda
NPM	:	2102090013
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
( ) Lulus Bersyarat
( ) Memperbaiki Jurnal
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua	Sekretaris
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. 1.
2. Dr. Marah Doly Nst, M.Si. 2.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. 3.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rizky Ananda
NPM : 2102090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
28 April 2025	Perbaiki BAB. IV. dan Gam-	[signature]
30 April 2025	. Macam Data dan Dram	[signature]
9 Mei 2025	Perbaikan Abstrak	[signature]
14 Mei 2025	Perbaiki Daftar Isi dll	[signature]
19 Mei 2025	Perbaiki Tabel di BAB IV	[signature]
20 Mei 2025	ACC Skripsi	[signature]

Medan, Mei 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

[signature]

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

[signature]

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap	:	Rizky Ananda
NPM	:	2102090013
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan	Ketua Program Studi
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap	:	Rizky Ananda
NPM	:	2102090013
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah"** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

RIZKY ANANDA
NPM. 2102090013

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTAK

Rizky Ananda, NPM 2102090013. Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT - Ummu Hafidzah.

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.

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah**". Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang berjasa membantu peneliti, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada superheroku yaitu Ayahanda tercinta **Syabaruddin**. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang belum sempat menyelesaikan perkuliahan namun beliau mampu mendidik, memotivasi, memberi dukungan secara moril maupun materil, serta memberikan dukungan sehingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. dan terhadap cinta pertama serta pintu syurgaku yaitu ibunda tercinta **Sarah br Ginting** Beliau belum sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, tetapi beliau yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak tersayangnya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, motivasi, dan tiada henti-hentinya berkorban untuk peneliti baik secara moril maupun materil.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP,** selaku Rekor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd,** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, M.Hum,** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum,** selaku Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd,** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.,** selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.,** selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan penelitian ini.

8. Terima kasih terhadap Bapak/Ibu guru SD IT- Ummu Hafidzah yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini
9. Terima kasih kepada saudari dan saudara kandung saya **Mulyana** dan **Juliandre** yang senantiasa menjaga, mendukung dan mendoakan saya dan tak henti-hentinya dalam memberikan dukungan yang sangat besar terhadap adik tercinta mereka.
10. Terima kasih kepada **Aqilah Adibah Larasati** yang telah menjadi sahabat terbaik saya dari awal perkuliahan dan senantiasa selalu mendukung saya dalam kondisi apapun itu.
11. Terima kasih kepada seluruh dosen yang telah mengembangkan pengetahuan dan bimbingan dalam awal perkuliahan hingga peneliti selesai dalam penelitian skripsi ini. Seluruh dosen validator yang telas membantu memberikan saran dan penilaian kepada peneliti.
12. Terima kasih kepada seseorang belum bisa saya tulis dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untuk penulis. Terima kasih telah menjadi satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri.
13. Terakhir, terima kasih untuk diri saya sendiri Rizky Ananda atas segala kerja keras dan semangatnya yang tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati semua lika liku dalam kehidupan hingga saat ini. Terima kasih patah hati yang masih tegar dan Ikhlas menjalani semuanya. Saya bangga kepada diri saya sendiri yang kuat sampai fase sekarang ini.

Dengan segala kekurangan dan keterbatasan, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan masukan dan manfaat bagi para pembaca, sehingga dapat memperkaya khasanan penelitian-penelitian sebelumnya, dan dapat memberi inspirasi untuk penelitian lebih lanjut.

Medan, Mei 2025

Peneliti

Rizky Ananda

DAFTAR ISI

ABSTAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR TABEL ..... **viii**

DAFTAR GAMBAR ..... **ix**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 6

1.3 Batasan Masalah 6

1.4 Rumusan Masalah 6

1.5 Tujuan Penelitian 7

1.6 Spesifikasi Produk 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **10**

2.1 Kerangka Teoritis 10

2.1.1 Pentingnya Pengembangan 10

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran 11

2.1.3 Hakikat Media Peta Budaya 14

2.1.4 Pentingnya Penggunaan AI dalam pembelajaran 19

2.1.5 Hasil Penelitian yang relevan 20

2.2 Kerangka Konseptual 23

2.3 Hipotesis 26

BAB III PROSEDUR PENELITIAN **27**

3.1 Metode Penelitian 27

3.2 Tahapan Penelitian 29

3.2.1. Lokasi Penelitian 29

3.2.2. Sumber Data Penelitian 29

3.2.3. Instrumen Penelitian 31

3.2.4. Instrumen Kepraktisan Media 35

3.2.5. Analisis Data Penelitian 37

3.2.6. Validitas Berdasarkan Hasil Validator 37
3.2.7. Menghitung Nilai Kepraktisan 38
3.3 Rancangan Produk 38
3.3.1 Pengujian Eksternal 39
3.3.2 Pengujian Eksternal 40
3.4 Tahapan Pengembangan 40
3.4.1 Pembuatan Produk 40
3.4.2 Pengujian Lapangan 43
3.5 Jadwal Penelitian 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 45
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian 45
4.1.1 Tahap Analisis 45
4.1.2 Tahap Design 49
4.1.3 Tahap Development 58
4.1.4 Tahap Implementation 62
4.2 Pembahasan 66
4.2.1 Proses Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI 67
4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI 63
4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI 67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 77
5.1 Kesimpulan 77
5.2 Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN-LAMPIRAN 84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nama-nama provinsi dan budayanya 16
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Desain Media 32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi 34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa 34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru 35
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa 36
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Validitas Media 38
Tabel 3.7 Krikeria Penilaian Praktikalitas 38
Tabel 3.8 Jadwal Kegiatan Penelitian 44
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran 48
Tabel 4.2 Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI 49
Tabel 4.3 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 58
Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa 59
Tabel 4.5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media 60
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Guru 63
Tabel 4.7 Hasil uji Coba Kepraktisan Siswa 64
Tabel 4.8 Penampakan Hasil Validasi Ahli Materi 70
Tabel 4.9 Penampakan Hasil Validasi Ahli Bahasa 71
Tabel 4.10 Penampakan Hasil Validasi Desain Media 72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 25
Gambar 3. 1 Model Pengembangan Addie 29
Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi 61
Gambar 4.2 Kegiatan Uji Coba di Kelas 62
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan 65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS Kelas IV 84
Lampiran 2. Lembar Hasil Wawancara Bersama guru kelas IV A 89
Lampiran 3. Angket Validasi Ahli Materi 92
Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Media..... 94
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Bahasa 97
Lampiran 6. Angket Kepraktisan Respon Guru 100
Lampiran 7. Angket Kepraktisan Respon Siswa..... 102
Lampiran 8. Angket Hasil Respon Siswa Kelas IV A..... 105
Lampiran 9. K1 106
Lampiran 10. K2 107
Lampiran 11. K3 108
Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Proposal 109
Lampiran 13. Lembar Pengesahan Proposal..... 110
Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal (Pembahas)..... 111
Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal (Pembimbing).. 112
Lampiran 16. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal 113
Lampiran 17. Berita Acara Seminar Proposal..... 114
Lampiran 18. Surat Pernyataan Tidak Plagiat..... 115
Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Proposal 116
Lampiran 20 Surat Permohonan Riset 117
Lampiran 21. Surat Permohonan Izin Riset 118
Lampiran 22. Surat Balasan Riset..... 119
Lampiran 23. Dokumentasi Observasi Awal..... 120
Lampiran 24. Dokumentasi Kegiatan Implementasi Penelitian..... 121
Lampiran 25. Hasil Turnitin..... 123
Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup..... 124

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pristianti (2022) menyatakan bahwa pendidikan dapat didefinisikan sebagai dalam arti luas yaitu “hidup”. Yang memiliki arti bahwa Pendidikan mencakup semua pengetahuan belajar yang dipelajari sepanjang hidup yang dapat dilakukan dimana saja dengan situasi apa pun yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan setiap manusia bahwa Pendidikan berlangsung seumur hidup (*long life education*). Pengajaran juga termasuk kegiatan pembelajaran, dan melakukan pembelajaran itu dapat dilakukan dimanapun kita berada dan kapan saja. Diharapkan terhadap orang dewasa pada anak-anak dapat menyebarkan contoh tauladan, pengarahan, dan peningkatan etika dan akhlak serta menggali pengetahuan setiap individu.

Tujuan pendidikan yang dilaksanakan adalah agar bermutu, dan menghasilkan peserta didik yang mempunyai keseimbangan antara keimanan dan ilmu sehingga ilmu yang diperolehnya bermanfaat di dunia dan di akhirat. Pendidikan merupakan upaya sadar untuk melestarikan warisan budaya kita secara turun temurun. Pendidikan menjadikan generasi-generasi teladan bagi ajaran-ajaran generasi sebelumnya. Pendidikan dapat diartikan sebagai tingkah laku seseorang dalam upaya mendewasakan dirinya melalui pendidikan dan pelatihan (Anwar, 2017).

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, dan mempunyai nilai-nilai luhur (Puspita dkk, 2019).

Widya (2020:75) menegaskan, "Dalam akademik pendidikan, tugas guru menjadi poin yang sangat penting bagi kemajuan akademik pendidikan. Guru menjadi poin terpenting dalam kegiatan pembelajaran, baik pada pendidikan formal maupun pendidikan nonformal. Oleh karena itu, sebagai pengembangan mutu pendidikan dan pemahaman siswa tidak dapat dilepaskan dari keberadaan guru yang cerdas dan berinovatif".

Dengan teknologi yang semakin canggih dan kemampuan komputasi yang semakin kuat dari komputer, banyak aplikasi yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan untuk diimplementasikan di laptop atau ponsel. kini bisa diimplementasikan dengan mudah. Salah satu teknik yang menjadi populer adalah kecerdasan Buatan (*AI*) yang menjadi tersorot karena berbagai jenis aplikasinya (Ahmad, 2019).

Ilmu pengetahuan terus berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ilmu pengetahuan Ilmu pengetahuan ini mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru menandakan kemajuan zaman. Hingga sekarang teknologi telah berkembang memasuki fase digital. Tercatat di Indonesia, setiap bidang telah

menggunakan teknologi untuk mempraktiskan pekerjaan, termasuk juga dalam bidang pendidikan.

Sebagai wujud yang berkaitan dengan kebudayaan, peradaban, dan pendidikan manusia di seluruh dunia sedang mengalami perubahan yang sangat mendasar di era Globalisasi ini. Telah terjadi kemajuan yang sangat pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dinikmati oleh umat manusia (Lestari, 2018).

Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci utama dan harapan banyak pihak untuk menentukan dan mengembangkan seluruh potensi manusia, baik dari pemerintah, orang tua maupun peserta didik itu sendiri. Pendidikan dijadikan pedoman untuk mewujudkan cita-cita dan tujuan bangsa sesuai dengan pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu lingkup dari pendidikan adalah pendidikan ilmu pengetahuan alam dan sosial yang biasa dikenal dengan IPAS. IPAS merupakan ilmu yang mempelajari tentang Alam manusia dan lingkungannya.

Masuknya bangsa Indonesia ke dalam Masyarakat Ekonomi Asia atau MEA memiliki dampak positif dan negatif. Di antara pengaruh yang harus diperhatikan adalah terjadinya pertukaran budaya asing. Pertukaran budaya asing yang masuk tanpa pilihan akan diadopsi oleh masyarakat Indonesia, terutama anak-anak yang mudah ditiru (Damayanti dkk, 2019).

Dalam mata pelajaran IPAS cakupan pembahasan materinya sangat luas, meliputi fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan masalah Alam, sosial, dan mempelajari kejadian. Siswa akan dibimbing menjadi warga negara yang

demokratis dan memiliki rasa tanggung jawab. Selain itu, melalui pembelajaran IPAS, siswa memperoleh keterampilan serta pengetahuan Alam dan sosial, serta keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan (Nisa dkk, 2023).

Salah satu solusi untuk menghadapi permasalahan dalam pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik lagi dan tentunya sangat interaktif. Media Peta Budaya Berbasis AI sebagai media pembelajaran berbasis Audio Visual dapat menjadi alternatif yang efektif. Media ini tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan saja, namun juga melibatkan teknologi zaman sekarang yang mengandung unsur kepraktisan yang dapat merangsang kreativitas siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep sulit melalui pendekatan yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama guru kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah, beliau mengatakan bahwasanya sebelumnya belum ada menggunakan media pembelajaran yang berbasis AI terlebih juga pada materi keberagaman budaya Indonesia dan rata rata siswa pada SDIT – Ummu Hafidzah ini dari kalangan kelas menengah kebawah yang tidak memungkinkan untuk membawa smartphone untuk mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan AI.

Peneliti menemukan kesulitan belajar di kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah, mengenai konsep materi keberagaman budaya Indonesia yang di paparkan oleh guru. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas tersebut, diperoleh dengan hasil yang mengatakan bahwa siswa merasakan kesulitan menjawab pertanyaan terkait materi tersebut dan memilih untuk diam dan

menunduk. Pembelajaran yang dipaparkan oleh guru mungkin saja kurang efektif dan inovatif yang menjadikan siswa merasa bosan dengan konsep pengajaran dengan teknik ceramah yang menggunakan buku dan paparan materi melalui papan tulis saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan di SDIT – Ummu Hafidzah diketahui bahwa siswa kelas IV masih kesulitan dalam memahami materi IPAS yang disajikan hanya dengan buku teks dan papan tulis. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas dan kurangnya minat mereka terhadap pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan tidak dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa zaman sekarang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk menerapkan dan mengembangkan media mengenai materi edukasi untuk Pengenalan Budaya Indonesia ini dengan menggunakan AI (*Artificial Intelligence*). Dengan menerapkan konsep AI di dalam pembelajaran IPAS mengenai Pengenalan Budaya Indonesia, diharapkan dapat menambah angka wawasan dan pemikiran siswa serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan agar siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.
2. Guru belum pernah menerapkan media peta budaya dalam pembelajaran di kelas.
3. Kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tentang masalah yang akan dibahas, maka peneliti memberi batasan masalah yang akan diteliti untuk mempermudah dalam melakukan penelitian ini. Peneliti membatasi masalah penelitian pada "Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah yang telah dilakukan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah?
2. Bagaimanakah Kepraktisan Media Peta Budaya Indonesia Berbasi AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah

3. Bagaimanakah langkah-langkah Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti dapat mengemukakan sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus mempunyai keterkaitan yang jelas dan dapat memaparkan apa yang menjadi masalah dan apa yang akan dicapai.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah
2. Untuk mengetahui Kepraktisan Media Peta Budaya Indonesia Berbasi AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah
3. Untuk mengetahui Langkah Langkah Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah

1.6 Spesifikasi Produk

Peta budaya Indonesia berbasis AI ini merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk peta tiga dimensi yang didalamnya terdapat penyederhanaan materi keberagaman budaya dan permasalahan yang dikemas dengan menggunakan *Qr code*. Media ini mengimplementasikan teknologi *Qr code*, dikarenakan mampu memuat beberapa materi pembelajaran mengenai

keberagaman budaya di Indonesia. Ketika siswa melakukan scan terhadap *Qr code*, akan dimunculkan materi keberagaman disetiap provinsi masing-masing dengan kebudayaanya dan visualisasi menarik serta permasalahan yang ada.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media budaya Indonesia berbasis *Qr code* adalah sebagai berikut.

1. Peta Budaya Indonesia

   Peta budaya Indonesia dikemas dengan bentuk 3 dimensi dengan menggunakan bahan triplek atau kanvas yang dirakit dengan ukuran persegi panjang 50 x 100 cm. Peta terdapat engsel dan kayu lat yang menambahkan kesan praktis dan dapat dibawa kemana saja. Setiap provinsi dibuat timbul menyerupai peta timbul dengan bahan kertas. Komponen-komponen yang terdapat pada peta budaya indonesia diantaranya: (1) Judul/nama media, (2) *Qr code* dan (3) petunjuk pemakaian.

2. AI

   Terdapat 38 *QR Code* di setiap provinsi yang dapat di scan oleh siswa. Pada *Qr code* terdapat materi pembelajaran yang disajikan secara sederhana namun detail mengenai kebudayaan pada masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Selain itu, akan terdapat permasalahan yang dimunculkan agar siswa terlibat aktif dalam berpikir. Siswa akan meng *scan barcode* dan mengkaji serta menganalisis lebih dalam bersama dengan timnya.

3. Petunjuk Pengunaan

   Petunjuk penggunaan ini berisi mengenai cara pengaplikasian peta budaya Indonesia berbasis AI ini. Petunjuk penggunaan ini dirancang

dengan tujuan agar memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan produk tersebut.

4. Engsel

   Peneliti menambahkan engsel di pertengahan peta budaya ini dengan tujuan menambahkan unsur kepraktisan agar peta budaya dapat dibawa kemana saja dan tidak membebankan para penggunanya.

5. Kayu Lat

   Peneliti menambahkan kayu di pinggiran peta budaya ini dengan tujuan menambahkan unsur kepraktisan agar peta budaya dapat dibawa kemana saja dan tidak membebankan para penggunanya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

Pada prinsipnya kerangka teori mengacu pada struktur gagasan yang abstrak atau logis yang memandu desain, implementasi dan pelaporan penelitian. Merupakan struktur yang mencantumkan bagian-bagian dalam penelitian sehingga membentuk suatu keseluruhan (Azis dkk, 2003).

2.1.1 Pentingnya Pengembangan

Waruwu (2024) Pengembangan merupakan salah satu alternatif untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui pengembangan suatu konsep produk. Berdasarkan konsep tersebut, produk atau model yang dihasilkan dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pasar, diuji, dan dievaluasi. Karena merupakan analisis kebutuhan, maka produk atau model dapat menjawab pertanyaan penelitian.

Waruwu (2024) Menjelaskan ada tiga tujuan pengembangan: pertama, menjembatani kesenjangan antara temuan yang terjadi dalam penelitian dan praktik pendidikan. Kedua, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar secara efektif. Ketiga, menguji satu atau beberapa teori yang menjadi dasar lahirnya suatu produk".

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media Merupakan salah satu bagian komunikasi untuk penyampai pesan dari pembicara kepada pendengar. Secara definisi dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Proses pembelajaran di sekolah mengandung maksud dari guru sebagai pembicara dan siswa sebagai pendengar (Setiana R, 2015).

Hasan dkk (2021) Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran langsung, yaitu melalui guru yang berperan sebagai pemberi informasi. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar Jennag (2009) "Media pembelajaran dianggap sebagai satu kesatuan atau bagian yang sangat penting. Hubungan antara metode pembelajaran dengan komponen-komponen sistem pembelajaran merupakan suatu bentuk penyelesaian masalah pembelajaran, dimana metode, strategi dan sarana saling berhubungan dan penerapan strategi pembelajaran akan mempengaruhi jenis metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan".

Sahib M ((2023:6) "Media pembelajaran pada dasarnya merupakan sarana penyampaian informasi dari komunikasi (guru) kepada pendengar (siswa) sebagai penerima. Apabila lingkungan belajar dirancang secara sistematis maka akan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal".

Dari ketiga pendapat ahli diatas dapat disimpulkan, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang penting dalam pembelajaran melalui guru

terhadap siswa untuk memberikan informasiserta penerapan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

2.1.2.2 Tujuan Media Pembelajaran

Fadillah dkk (2023:3) “Tujuan media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk membantu agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan baik. Saat ini proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan tulis saja, karena saat ini sudah banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

Nurrita, (2018) Media Pembelajaran Untuk menyampaikan pesan juga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan kemauan seseorang belajar sehingga dapat mendorong proses belajar disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Rozie dkk (2018) media pembelajaran sangat berguna untuk mendukung jalannya pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran dalam memudahkan terjadinya penyampaian materi pembelajaran dan mempermudah siwa mempelajari materi pembelajaran.

Dari ketiga pendapat ahli diatas dapat disimpulkan, bahwa tujuan dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah menyampaikan informasi dan pesan dalam pembelajaran dan mendorong semanghat siswa agar siswa mampu memahami materi dengan mudah.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Rizqi dkk (2018) Memberikan penjelasan Ulasan tentang berbagai kegunaan media Pembelajaran, yaitu 1) Memperjelas pesan Sehingga tidak terlalu verbal. 2) Mengatasi Keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya Indra. 3)

Menimbulkan gairah belajar, antara Kerja sama yang lebih langsung antara peserta didik dan Sumber belajar. 4) Memberdayakan peserta didik Belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan Visual, auditori, dan motoriknya. 5) Memberikan rangsangan yang sama, Pengalaman yang sama dan Meningkatkan persepsi yang sama.

Miftah (2013) Fungsi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Nurseto (2011) juga mengucapkan fungsi Media Pembelajaran ialah Merangsang keinginan baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembalajaran, dan bahkan memiliki dampak psikologis pada siswa.

Dari ketiga pendapat ahli diatas dapat disimpulkan, bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk memberikan kejelasan mengenai pembelajaran dan meransang adanya keinginan dan minat yang baru terhadap siswa yang sangat menentukan efektivitas pencapaian pembelajaran.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Hasiru dkk, (2021) Kelebihan media pembelajaran adalah mudah digunakan melalui komputer, efektif, dan menghemat waktu. Namun kekurangan dari metode pembelajaran adalah agak sulit bagi pemula karena akan menemukan banyak simbol di dalamnya terutama dalam pembelajaran online metode.

Murtado dkk, (2023) Melalui media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, memberikan tugas dan ujian daring, serta memberikan umpan balik secara langsung melalui

platform digital. Namun, penggunaan perangkat pembelajaran daring juga memerlukan keterampilan dan kemampuan khusus dari guru dan siswa agar dapat memanfaatkan teknologi dan platform digital dengan baik.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwasanya kelebihan dalam media pembelajaran adalahmudah digunakan melalui media smartphone ataupun computer dan guru dapat menyampaikan materi dengan mudah. Namun kekurangan dalam media pembelajaran adalah sedikit sulit diaplikasikan oleh pemula karena harus belajar memahami konsep baru di dalamnya.

Rizqi dkk, (2018) Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu media tradisonal dan media teknologi mutakhir. Media Tradisonal meliputi media cetak seperti buku, media diam seperti proyeksi, media gerak dan audio seperti televisi dan Media Teknologi Mutakhir yaitu berupa media komputerisasi seperti aplikasi zoom meet (*computer*).

2.1.3 Hakikat Media Peta Budaya

2.1.3.1 Pengertian Media Peta Budaya

Kebudayaan mempunyai keterikatan kuat bersama masyarakat, tidak ada kebudayaan tanpa masyarakat begitu juga sebaliknya tidak ada masyarakat yang tidak mempunyai kebudayaan (Rama, 2018)

Kebudayaan mempunyai fungsi yang sangat penting bagi manusia dan masyarakat. Berbagai kekuatan yang harus dihadapi oleh masyarakat dan individunya, baik kekuatan alam maupun kekuatan lain dalam masyarakat itu sendiri, tidak selalu baik bagi dirinya. Selain itu manusia dan masyarakat juga

memerlukan kepuasan, baik dalam bidang spiritual maupun materi. Kebutuhan masyarakat di atas sebagian besar dipenuhi melalui kebudayaan yang muncul dari masyarakat itu sendiri (Rosana dkk., 2017).

2.1.3.2 Keberagaman Budaya Indonesia

Keberagaman budaya merupakan keseluruhan struktur sosial dan keagamaan yang memuat ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat yang ada dalam suatu masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Pada dasarnya, Indonesia memiliki banyak sekali budaya yang beraneka ragam. Dalam perkembangannya, manfaat dari keberagaman budaya adalah terjadinya akulturasi budaya, namun tidak menghilangkan ciri khas masing-masing individu, melainkan justru menambah keberagaman budaya Indonesia sehingga menjadi lebih kaya (Antara M, 2018).

Kebudayaan yang ada di Indonesia sangat beragam, tidak hanya dari segi bahasa saja, namun seni yang dimiliki oleh kebudayaan Indonesia juga sangat banyak. Kita tahu bahwa setiap daerah di Indonesia mempunyai lagu daerahnya masing-masing, tidak hanya lagu daerah saja, tapi juga alat musik, rumah adat, pakaian adat dan lain sebagainya. Jika dirangkum, berikut beberapa hal yang bisa dijadikan bukti kekayaan budaya Indonesia, yaitu:

1. Keberagaman Etnis – Indonesia mempunyai suku yang berbeda-beda seperti; Toraja, Bali, Lombok, Ambon, Irian, Timor, Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat, Surakarta, Ternate dan masih banyak lagi.
2. Keberagaman agama - Indonesia memiliki enam agama yang diakui secara resmi: Islam, Katolik, Protestan, Hindu, Konghucu, dan Budha.

3. Keanekaragaman seni dan budaya – Keberagaman suku bangsa menghasilkan seni dan budaya. Baik itu dalam bidang seni sastra, tari, dan lain-lain.
4. Keanekaragaman Linguistik – Bahasa daerah masing-masing provinsi menghasilkan keberagaman bahasa, seperti bahasa Jawa, Sunda, Pali, Sumba dan lain-lain.

Adapun nama-nama provinsi di Indonesia beserta keberagaman budaya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 Nama-nama provinsi dan budayanya

No	Provinsi Aceh	KEBERAGAMAN BUDAYA			
		Bahasa Daerah	**Rumah Adat**	**Tarian Adat**	**Makanan Khas**
1	Aceh	Aceh Gayo	Krong Bade	Sudati, Saman	Timphan, Gulai Aceh Dan Kuwah Pliek U
2	Sumatera Utara	Batak	Bolon	Serampang Dua Bleas	Bika Ambon
3	Sumatera Barat	Minang	Gadang	Baralek Gadang	Rendang
4	Riau	Melayu	Melayu Selaso Jatuh Kembar	Jogged Lambak	Gulai Ikan
5	Kepulauan Riau	Melayu	Selaso Jatuh Kembar	Tandak	Patin
6	Jambi	Kubu	Panjang	Sekapur Sirih	Sup Ikan Batam
7	Sumatera Selatan	Palembang	Limas	Tanggai	Tempoyak
8	Bangka Belitung	Melayu Bangka	Rakit	Tincak Gambus Bangka Belitung	Pempek

No	Provinsi Aceh	KEBERAGAMAN BUDAYA			
		Bahasa Daerah	**Rumah Adat**	**Tarian Adat**	**Makanan Khas**
9	Bengkulu	Serawai, Lebak	Rakyat	Andun	Maryabak Bangka
10	Lampung	Melayu	Nuwousesat	Jangget	Oncong-Oncong Pisang
11	DKI Jakarta	Betawi	Kebaya	Ronggeng, Yapong	Kerak Telor
12	Jawa Barat	Sunda	Kasepuhan Cirebon	Merak, Jaipong	Pepes
13	Banten	Banyumas, Jawa	Rumah Badui	Taritopeng	Nasi Sumsum
14	Jawa Tengah	Jawa	Padepokan	Gandrung	Lumpia
15	Di Yogyakarta	Jawa	Joglo	Bedaya	Bapia
16	Jawa Timur	Jawa Dan Madura	Situbondo	Reog Ponorogo	Rujak Cingur
17	Bali	Bali Dan Sasak	Gapura Candi Bentar	Kecak	Be'siap Base Palaleh
18	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa, Bima	Istana Sultan Sumbawa	Mpaalenggogo	Gecaksape
19	Nusa Tenggara Timur	Alor, Belu	Musalaki	Perang	Petepah Manuk
20	Kalimantan Tengah	Dayak	Betang	Baleandalas	Kalo-Kalo
21	Kalimantan Selatan	Bugis, Banjar	Banjar Bubungan Tinggi	Baksa Kembang	Ayam Masak Hijau
22	Kalimantan Timur	Dayak, Kutai, Banjar	Lamin	Gong	Sanga Cobek Salat
23	Kalimantan Utara	Tidung, Dayak	Baloy	Kancet Ledo	Kepiting Soka

No	Provinsi Aceh	KEBERAGAMAN BUDAYA			
		Bahasa Daerah	**Rumah Adat**	**Tarian Adat**	**Makanan Khas**
24	Kalimantan Barat	Dayak, Tionghoa	Istana Kesultanan Pontianak	Monong	Kue Limpin
25	Sulawesi Utara	Minahasa, Sangir, Taulad	Pewaris	Maengket	Ayam Rica-Rica
26	Sulawesi Barat	Toraja, Makassar	Mandar	Patuddu	Ikan Terbang Asap
27	Sulawesi Tengah	Balantak	Tambi	Lumense	Kaledo
28	Sulawesi Tenggara	Bunku-Laki Muna-Butung	Istana Buton	Modinggu	Sasate Nangka
29	Sulawesi Selatan	Mandar, Toaraja	Tongkonan	Kipas	Coto Makssar
30	Gorontalo	Atinggola, Gorontalo	Dulohupa	Paulecinde	Binte Biluhuta
31	Maluku	Banda, Buru, Furu, Aru	Baileo	Lenso	Palai Badar
32	Maluku Utara	Bacan, Damar, Balela, Fayo	Baileo	Dana-Dana	Popede (Sagu)
33	Papua Barat	Mann, Morwap, Molof, Mooi	Honai	Selamat Dating	Papeda
34	Papua	Dera, Kaure, Kentukbresi	Honai	Musyoh	Sop Hapire
35	Papua Tengah	Auye	Honai	Yosim Pancar	Aunu Sanebre, Kue Lontar
36	Papua Pegunungan	Ngalum	Honai	Oksibi	Sagu Lempeng,

No	Provinsi Aceh	KEBERAGAMAN BUDAYA			
		Bahasa Daerah	**Rumah Adat**	**Tarian Adat**	**Makanan Khas**
					Kue Bagea Sagu
37	Papua Selatan	Makleu	Gotad, Jew	Yospam	Udang Selingkuh, Papeda
38	Papua Barat Daya	Abun, Ambel	Honai	Soanggi	Ulat Sagu, Patatas

2.1.4 Pentingnya Penggunaan AI dalam pembelajaran

AI digunakan secara luas di industri, bisnis, layanan kesehatan, pemerintahan, dan sektor-sektor lainnya. Berbagai keunggulan teknologi AI hadir dengan potensi meningkatkan kualitas hidup manusia. Salah satu keuntamgan utamanya adalah kemampuannya dalam mengambil keputusan yang cepat dan akurat berdasarkan data, mengurangi kemungkinan kesalahan manusia, dan memberikan respons yang cepat dalam situasi kritis. AI juga mampu meningkatkan efisiensi di berbagai bidang (Suryokta et al., 2023).

AI dalam pendidikan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Pertama mentor visual, situs ini banyak digunakan oleh para guru dan dosen untuk mempublikasikan catatan, pekerjaan rumah, kuis, tes, serta tugas untuk penilaian. Kedua Asisten suara, dengan situs ini maka memungkinkan para siswa mencari materi, referensi soal, artikel, dan buku hanya dengan menyebutkan kata kuncinya saja. Ketiga konten cerdas, fitur ini biasa digunakan pada perpustakaan. Dengan ini maka kita dapat menemukan dan mengkategorikan buku yang dicari, bahkan sampai dapat merekomendasikan buku sesuai dengan yang dicari, Keempat penilaian otomatis, penggunaan situs ini memudahkan guru dan tutor menyiapkan

ulangan atau kuis secara dadakan. Karena situs ini dapat membuat soal secara mudah dan praktis serta guru tidak perlu mengoreksi lagi secara manual. Kelima pembelajaran yang dipersonalisasi, situs ini memungkinkan para siswa mendapatkan layanan seperti asisten pribadi. AI akan mengumpulkan data dari aktivitas belajar yang sudah dilakukan dan memberikan alternatif Solusi pembelajaran yang sesuai. Keenam canva, merupakan salah satu alat desain grafis yang memanfaatkan kecerdasan buatan. Menyiapkan berbagai macam template yang memudahkan guru maupun siswa membuat desain pembelajaran yang menarik. Ketujuh Google Classroom yang merupakan platform pembelajaran yang menggunakan AI untuk mengelola tugas dan interaksi siswa. Terakhir yaitu game edukasi, game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang- senang (Nadila et al., 2023).

Nadila (2023) menarik Kesimpulan bahwasanya “Penggunaan media belajar berbasis AI dapat memudahkan para pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, juga dapat membantu guru dalam memperluas cakupan pembelajaran dan meningkatkan interaksi dengan siswa. Banyak jenis website maupun aplikasi yang membantu memudahkan dalam pembelajaran sehingga guru dapat memanfaatkan dan memilih website atau aplikasi tersebut sebagai media dalam menyampaikan materi atau media dalam pengerjaan tugas disertai dengan kemampuan dan komptesensi yang dimiliki oleh guru maupun peserta didik.

2.1.5 Hasil Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan Riza Umati Masrifah dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Mapel IPS

Kelas Iv Minu Sunan Giri Tamanayu dengan hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa Pada hasil pre test jika dilihat rata-rata nilai 3 siswa yaitu 49,66 dengan kategori sangat kurang dan hasil dari post test dengan rata-rata 90 kategori baik. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media Replika peta Budaya dapat meningkatkan prestasi siswa dan juga lebih memahami Kebudayaan siswa kelas IV khususnya di Pulau Jawa (Masrifah et al., 2021).

2. Penelitian yang dilakukan Nazla Silla Fauziah dengan judul Pengembangan Media Kontekstual PAPEDA (Papan Peta Budaya) Pada Materi IPS Kelas V Di SDN I Wates Selatan dengan hasil penelitian yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan ahli media 96%, ahli materi 86%, dan ahli Bahasa 86% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respon peserta didik terhadap produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 94% dengan kriteria “sangat menarik” dan uji coba skala besar 95% dengan kategori ‘sangat menarik” respon pendidik sebesar 97% dengan kriteria “sangat menarik” (Fauziah et al., n.d.).
3. Penelitian yang dilakukan Nurlia Sihombing dengan judul Pengembangan media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis qr untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 154671 Masnauli 2 dengan hasil penenelitian, validasi materi menunjukkan persentase 90% (sangat layak), validasi media mencapai 88,8% (sangat layak), dan hasil penilaian kepraktisan memperoleh 92% (sangat praktis). Hasil uji coba lapangan

menunjukkan bahwa media ini efektif, dengan rata-rata nilai pretest meningkat dari 58,27 menjadi 87,31 pada posttest (Sihombing, 2024).

4. Penelitian yang dilakukan pengembangan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital untuk meningkatkan literasi budaya pada mata Pelajaran IPS di SD dengan hasil penelitian penilaian dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa hasil validasi yaitu dari ahli materi mencapai nilai rata-rata 80% dengan kategori "sangat layak", hasil penilaian oleh ahli media mencapai nilai rata-rata 82% dengan kategori "sangat layak", dan hasil penilaian oleh ahli bahasa mencapai nilai rata-rata 92% dengan kategori "sangat layak" serta uji coba skala kecil mencapai 93% dengan criteria "sangat menarik" dan rata-rata uji coba skala besar mencapai 91% dengan kriteria "sangat menarik". Serta keefektifan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital berdasarkan hasil analisis N-Gain kelompok besar memperoleh nilai 0,77 dan kelompok kecil 0,81dengan kategori "tinggi"(Safira S Y, 2023).

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu, meskipun terdapat kesamaan dalam bentuk media dan aspek metode yang digunakan, namun ada beberapa hal yang membedakan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang di teliti oleh peneliti seperti materi, pemilihan Lokasi, teori, target penelitian serta juga inovasi yang lebih dikembangkan lagi menggunakan teknologi zaman sekarang. Sehingga permasalahan yang muncul dalam penelitian ini tentu akan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual atau kerangka pemikiran merupakan landasan pemikiran penelitian yang disusun dari fakta, observasi, dan studi literatur. Oleh karena itu, kerangka pemikiran memuat teori-teori, dalil-dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan landasan penelitian. Dalam kerangka pemikiran, variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan landasan dalam menjawab permasalahan penelitian (Syahputri Z., 2023).

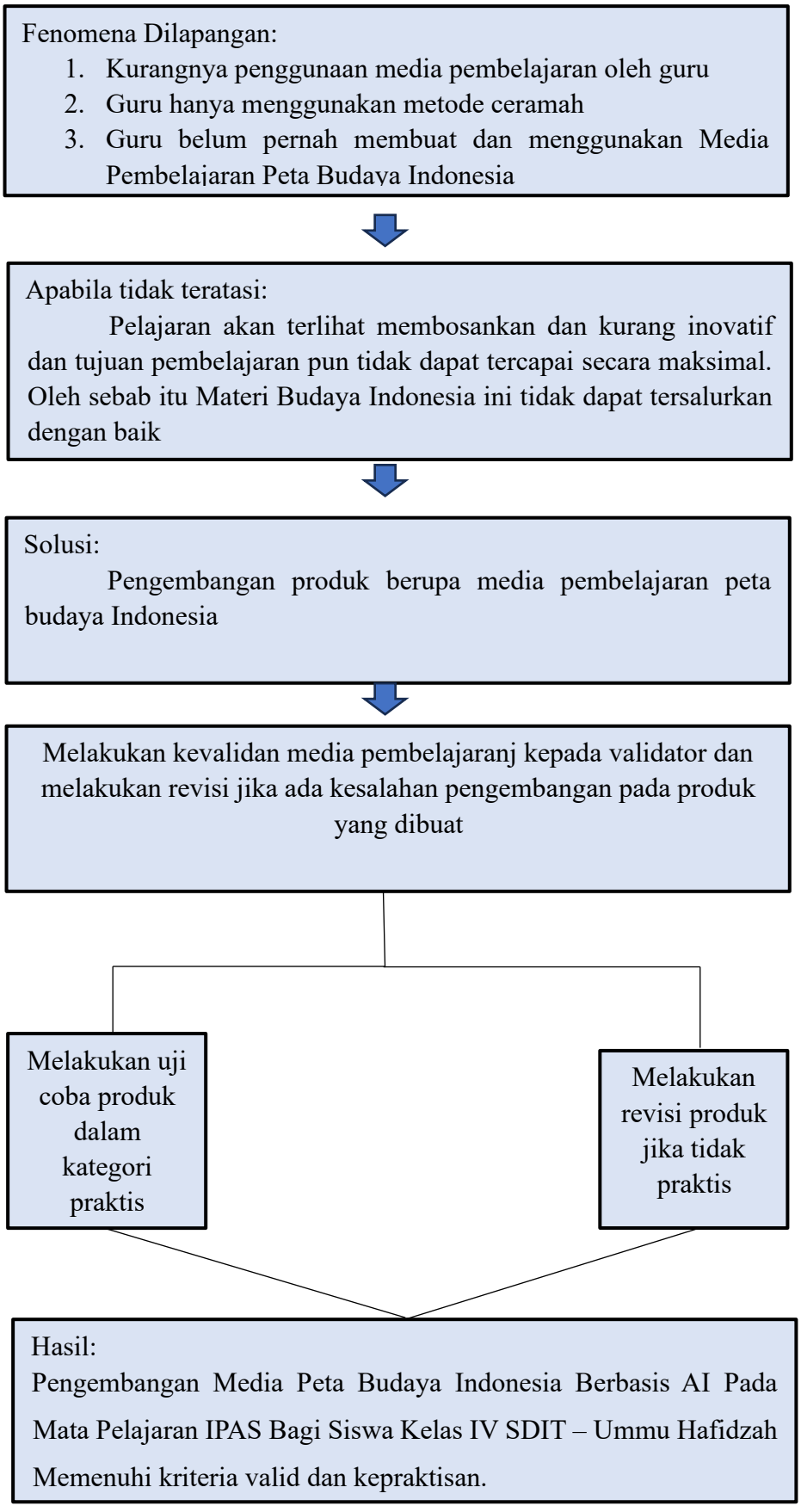
Permasalahan yang terjadi adalah guru belum pernah membuat dan menggunakan Media Pembealajaran Peta Budaya Indonesia ini. Media Peta Budaya Indonesia ini merupakan media inovatif yang dirujuk pada pemb elejaran IPAS menganai pengenalan budaya Indonesia. Untuk memaksimalkan penggunaan dari pengembangan media peta budaya Indonesia yang menarik dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran, peneliti pun membuat spesifikasi khusus dalam pengembangan media yang akan diciptakan yang akan menjadi kelebihan pata media ini adalah terdapat 38 Q*R Code* di setiap provinsi yang dapat di scan oleh siswa. Pada *Qr code* terdapat materi pembelajaran yang disajikan secara sederhana namun detail mengenai kebudayaan pada masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Konsep ini mengandung Unsur Audio Visual yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan pembelajaran cenderung menjadi lebih seru dan menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation

(Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Selanjutnya media yang disusun di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum digunakan pada tahap uji coba produk. Tujuan pengembangan bahan ajar adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan Media Peta Budaya Indonesia. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menyusun kerangka berpikir dengan beberapa tahap yang saling berkaitan. Sebelum mengembangakan media pembelajaran, peneliti lebih dulu menentukan mata pelajaran serta model pengembangan yang digunakan untuk menentukan tahapan pembuatan Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia.

Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada:

Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir



2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara untuk masalah penelitian. Kebenaran harus diuji secara eksperimental. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin pelajari. Hipotesis adalah penjelasan sementara untuk hubungan fenomena yang kompleks (aditya, 2014).

Media Peta Budaya Indonesia yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah Gg Citarum, Desa Candi Rejo Kab. Deli Serdang, Medan, Sumatera Utara.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.2 Metode Penelitian

Yuliani dkk, (2021) Metode penelitian adalah langkah-langkah yang diikuti peneliti dalam melakukan penelitian. Metode penelitian dapat diartikan sebagai metode ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Aftiansyah F, (2024) Metode penelitian dan pengembangan adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mencapai desain produk, menguji efektivitas produk yang sudah ada, dan merancang produk yang inovatif. Produk yang diuji dapat meningkatkan kemudahan, kecepatan, kuantitas, dan kualitas hasil kerja jika digunakan dalam konteks bisnis.

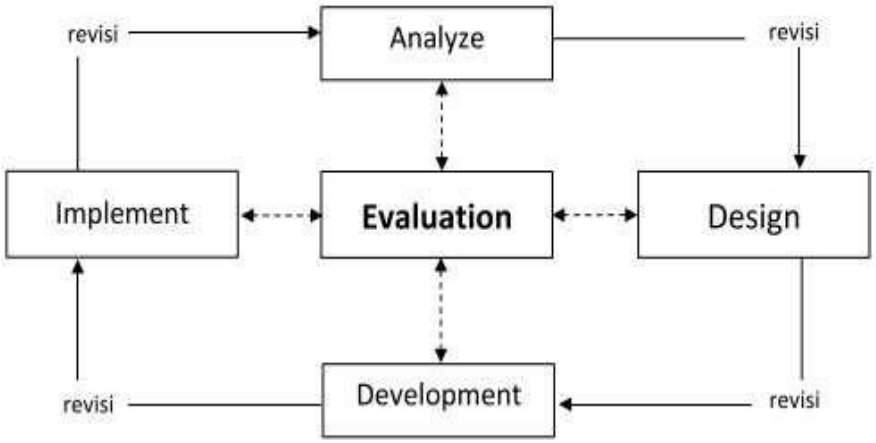
Metode penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah penelitian Pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI sebagai media IPAS yang inovatif. Sifat dari pengembangan produk yaitu bersifat edukatif yang digunakan dalam pembelajaran. Tahapan yang dilakukan peneliti meliputi menganalisis munculnya permasalahan, analisis kebutuhan, merancang produk ataupun media, uji coba pemakaian produks, revisi produk atau media Kembali, pengembangan produk secara massal. Dalam ranah Pendidikan, diharapkan bahwa hasil-hasil dari penelitian *Research and Development* (R&D) dapat meningkatkan efesiensi pendidik, dengan menghasilkan lulusan dalam jumlah signifikan, memiliki kualitas yang tinggi, dan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif

di peroleh dari kritik dan saran dari para validator dan koresponden uji coba. Sedangkan data kuantitatif berupa nilai hasil validasi ahli dan uji coba lapangan pada siswa berupa nilai angket

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE. Robert Mariby Bach adalah orang pertama yang mengembangkan model ADDIE. Model ini merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. yaitu analisis yang berkaitan dengan analisis permasalahan di lapangan untuk menemukan produk yang perlu dikembangkan. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Desain meliputi perancangan produk sesuai dengan kebutuhan yang diidentifikasi produk. Implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan. Evaluasi merupakan kegiatan evaluasi terhadap masing-masing produk Suatu langkah dalam pengembangan produk, untuk mengetahui kesesuaiannya dengan spesifikasi yang telah ditetapkan (Aftiansyah F, 2024).

Model pengembangan ADDIE menurut (Hidayat et al., n.d.) dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3. 2 Model Pengembangan Addie



2.2 Tahapan Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SDIT – Ummu Hafidzah Kelas IV yang beralamatkan di Gg Citarum, Desa Candi Rejo Kab. Deli Serdang, Medan, Sumatera Utara.

3.2.2. Sumber Data Penelitian

Undari Sulung dkk., (2024) Data merupakan fondasi utama penelitian karena kualitas dan keakuratannya secara langsung memengaruhi validitas dan keakuratan hasil yang diperoleh. Data yang valid dan reliabel memungkinkan peneliti untuk mencapai kesimpulan yang tepat dan beralasan, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan diterapkan secara efektif dalam konteks yang lebih luas. Tanpa data yang kuat, hasil penelitian dapat menjadi bias, kurang representatif, atau tidak dapat diandalkan, yang pada akhirnya dapat menggagalkan tujuan penelitian itu sendiri. Oleh karena itu, pengumpulan dan analisis data yang cermat

sangat penting untuk menghasilkan penelitian yang bermakna dan berkontribusi pada pengetahuan atau pemecahan masalah.

Sumber data dalam penelitian merujuk dari mana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner/angket atau wawancara. Sumber data disebut sebagai responden, yaitu orang yang menjawab pertanyaan peneliti baik secara tertulis maupun lisan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Kedua jenis data ini dikumpulkan untuk mendapatkan informasi yang menjadi dasar kesimpulan penelitian. Meskipun keduanya dapat dianggap sebagai sumber data yang sama, namun cara memperolehnya berbeda.

Undari (2024) Data primer merupakan sumber informasi utama yang dikumpulkan peneliti secara langsung dalam proses penelitian, dan data tersebut diperoleh dari sumber asli yaitu responden atau informan yang berkaitan dengan variabel penelitian. Data primer dapat berupa observasi, wawancara, atau pengumpulan data melalui kuesioner. Contoh pengumpulan data primer antara lain wawancara dengan partisipan penelitian, observasi langsung di lapangan, dan penggunaan kuesioner yang dibagikan kepada responden. Sedangkan Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara. Artinya data ini tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melainkan dari sumber-sumber yang sudah ada sebelumnya, seperti dokumen, literatur, atau data yang dikumpulkan oleh pihak ketiga. Contoh sumber data sekunder antara lain buku, jurnal akademik, artikel, laporan keuangan, dan lain sebagainya. Data sensus yang dikumpulkan oleh pemerintah.

Sebagai sumber data primer, Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru SDIT – Ummu Hafidzah Kelas IV yaitu ummi Yeni. Wawancara penelitian juga menggunaakan angket dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket yang telah dibuat sesuai dengan indikator-indikator tiap angket. Didalam lembar angket sudah ada untuk dijawab oleh responden. Sedangakn sebagai data sekunder nya peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku dan membaca jurnal (yang terdapat di web).

3.2.3. Instrumen Penelitian

Pididi dkk, (2016) Alat penelitian juga dapat diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara sistematis dan obyektif dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah atau menguji suatu hipotesis. Jadi segala alat yang dapat menunjang penelitian dapat disebut alat penelitian atau alat pengumpulan data.

Sapaile B I, (2007) Instrumen penelitian adalah instrumen yang memenuhi persyaratan akademis. Instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur objek pengukuran atau untuk mengumpulkan data tentang suatu variabel. Instrumen dapat berupa tes dan dapat juga berupa non-tes, tetapi digunakan untuk memperoleh sampel perilaku dari ranah kognitif.

1. **Instrumen Lembar angket Validasi Media Pembelajaran**

   Instrumen validasi media pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang dipergunakan untuk pengukuran terkait media pembelajaran yang dikembangkan apakah

termasuk valid atau tidak. Adapun instrumen validasi media pembelajaran yaitu :

a. Instrumen Lembar Angket Validasi Oleh Ahli Media

Instrumen validasi oleh ahli media dipergunakan dalam pengukuran kelayakan dari desain media wahana game sumber energi dan perubahannya, serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media mengenai media wahana game sumber energi dan perubahannya yang sudah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi oleh ahli media:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Desain Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Fisik	Jenis bahan yang digunakan	1
	Ukuran peta budaya Indonesia	1
	Keawetan peta budaya Indonesia	1
	Keamanan bahan yang digunakan	1
Pemanfaatan	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	1
	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	1
	Kemudahan penggunaan media	1
	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	1
	Ketetapan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	1
	Kejelasan buku petunjuk	1

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Ilustrasi Gambar	Kejelasan gambar	1
	Kesesuaian gambar dengan materi	1
	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV	1
Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV	1
	Keterpaduan warna gambar	1
	Komposisi warna, gambar dan tulisan	1
	Ketertarikan warna pada kemasan (cover dan papan)	1
Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf	1
	Kesesuaian Jenis huruf yang digunakan	1
	Kejelasan tulisan	1
Jumlah		**15**

Sumber: (Desi Asma, 2015.)

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\textit{jumlah skor yang diperoleh}}{\textit{Skor maksimum}} \; \textit{X 100\%}$$

b. Instrumen Lembar Angket Validasi Oleh Ahli Materi

Adapun fungsi dari validasi oleh ahli materi adalah sebagai cara melihat kelayakan isi materi pada media pembelajaran yang telah diselesaikan oleh peneliti, dan untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam Media Peta Budaya Berbasis AI valid atau tidaknya. Untuk itu perlu melakukan validasi untuk memperoleh saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi sumber energi dan perubahannya. Adapun kisi-kisi instrumen

validasi oleh ahli materi dapat dilihat dari aspek pertimbangan isi, bisa dilihat dari table berikut ini:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Indikator	Item
1	Kesesuaian materi dengan TP Dan CP	1,2,3
2	Keakuratan materi	4,5,6,7,8,9,10,11
3	Pendukung materi pembelajaran	12,13,14,15,16.17
4	Kemutakiran materi	18,19,20

Sumber: (Aftiansyah F, 2024.)

penilaian :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\textit{jumlah skor yang diperoleh}}{\textit{Skor maksimum}} \; \textit{X 100 \%}$$

c. Instrumen Lembar Angket Validasi Oleh Ahli Bahasa

Instrumen validasi oleh ahli Bahasa dipergunakan dalam pengukuran kesesuaian Bahasa baku dan tidak baku pada penggunaan kalimat dalam lembar kerja peserta didik dan dalam Media Peta Budaya Berbasis AI yang dikembangkan. dengan menerima masukan dan saran dari validator Bahasa untuk perkembangan kalimat yang lebih baik serta kesesuaian Bahasa untuk siswa SD Kelas IV. Adapun kisi-kisi instrumen validasi oleh ahli Bahasa ialah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Bahasa

No	Indikator	Item
1	Ketepatan struktur kalimat	1
2	Keefektifan kalimat	2

No	Indikator	Item
3	Kebakuan istilah	3
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
5	Kemampuan memotivasi pesrta didik	5
6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	6
7	Ketepatan bahasa	7
8	Ketepatan ejaaan	8
9	Konsistensi penggunaan istilah	9
10	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	10

Sumber: (Aftiansyah F, 2024.)

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

3.2.4. Instrumen Kepraktisan Media

Untuk menguji kepraktisan Media, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket yang digunakan peneliti juga merupakan angket tertutup. Instrumen kepraktisan pada penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu angket respon guru dan angket respon siswa.

1. Angket respon guru, angket ini diperuntukkan kepada guru pada saat melakukan uji coba produk pengembangan secara lansgung. Instrumen guru digunkan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan media peta budaya Indonesia. Berikut adalah kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Item
1	Tampilan Bahan ajar	Tampilan media menarik	1,2,3,4
		Dilengkapi gambar-gambar yang sesuai dengan materi	5,6

No	Aspek	Indikator	Item
		Tata penulisan dan bahasa bersifat jelas dan mudah dipahami oleh siswa	7,8,9,10
2	Penyajian materi Bahan ajar	Materi yang ada sesuai dengan materi pembelajaran	11,12
		Materi dalam media diuraikan dengan jelas	13,14
3	Penggunaan Bahan ajar	Materi mudah dipahami	15

Sumber: (Aftiansyah F, 2024.)

$$\text{Nilai Praktikalitas} : \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

2. Angket respon siswa, angket ini diperuntukkan kepada siswa pada saat uji coba produk pengembangan secara langsung instrument guru digunakan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan media peta budaya Indonesia . Berikut kisi-kisi angket untuk respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Item
1	Tampilan	Kejelasan teks	1
		Kejelasan gambar	2,3,4
		Kemenarikan gambar	5
		Kesesuaian materi dengan gambar	6
2	Penyajian materi	Penyajian kalimat	7
		Kejelasan istilah	8
3	Manfaat	Peningkatan motivasi	9,10

Sumber: (Aftiansyah F, 2024.)

Rumus penilaian :

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

3.2.5. Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data ialah metode yang digunakan untuk memeperoleh atau mengolah kaji data menjadi sebuah data yang valid. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diukur dengan instrument berdasarkan aspek kualitas, berikut:

3.2.6. Validitas Berdasarkan Hasil Validator

Kevalidan Media peta budaya Indonesia melalui evaluasi hasil lembar angket Media yang dilakukan oleh seorang validator. Proses analisis kevalidan dilakukan melibatkan Langkah sebagai berikut:

1 Data dari lembar penilaian media pembelajaran oleh validator, yang terdiri dari seorang dosen ahli media di tabulasikan. Tabulasi data ini melibatkan penilaian aspek-aspek tertetu dengan menggunakan skala likert 1-5, Dimana setiap aspek diberikan skor 1,2,3,4, atau 5.

2 Setelah itu, skor yang telah diperoleh diubah menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian. Dengan skor maksimal yang dianggap ideal adalah 5, klasifikasi penilaian Bahan ajar dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Validitas Media

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

Tabel: (Aftiansyah F, n.d.)

3 Untuk menilai kevalidan Media, Langkah awal adalah menentukan skor maksimum dalam lembar validasi. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor maksimum adalah sebagai berikut : skor maksimum = jumlah x jumlah *indicator* x skor maksimum penilaian.

3.2.7. Menghitung Nilai Kepraktisan

Untuk menghitung nilai kepraktisan dengan perhitungan skor yang dijawab siswa pada setiap item sebagaimana tercatat di dalam angket. Data uji praktikalitas Bahan ajar dianalisis dengan menggunakan (%).

Tabel 3.7 Krikeria Penilaian Praktikalitas

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Peraktis
80% - 89%	Peraktis
65% - 79%	Cukup Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis
≤54%	Tidak Praktis

Sumber: (Aftiansyah F, 2024.)

3.3 Rancangan Produk

Dalam penelitian dan pengembangan, desain produk memerlukan serangkaian percobaan yang dilakukan secara bertahap dan terus menerus.

Aftiansyah F, (2024.), pengujian internal merupakan suatu langkah yang mencakup pendapat ahli verifikasi dan ahli tentang desain produk yang dikembangkan. Pengujian internal terdiri dari pengujian ahli desain dan pengujian ahli isi/materi. Tahap pengujian kelayakan produk meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penyusunan instrument uji kelayakan produk berdasarkan indicator penilaian yang telah ditentukan
2. Pelaksanaan uji kelayakan produk oleh ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran
3. Analisis hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan sesai dengan temuan yang muncul
4. Konsultasi hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran.

Dalam pelaksanaan uji kelayakan, peneliti menggandeng seorang ahli desain yang merupakan seorang dosen PGSD FKIP UMSU, dengan keahlian dalam mengevaluasi desain media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran. Setelah melalui uji internal, produk akan mendapatkan saran perbaikan dari desain dan ahli materi. Selanjutnya produk hasil perbaikan dan konsultasi akan menjadi fokus pada tahap selanjutnya.

2.3.1 Pengujian Eksternal

Setelah melalui uji internal atau uji kelayakan produk, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal. Menyatakan bahwa uji eksternal ini sering disebut

sebagai pengujian lapangan atau field testing, yang dilakukan dengan mengujicobakan produk yang telah dikembangkan dalam situasi yang nyata.

2.3.2 Pengujian Eksternal

Uji eksternal melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk, yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Aspek-aspek yang diuji meliputi daya tarik, kemudahan penggunaan produk, dan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengujian eksternal ini menggunakan instrument berupa angket yang telah disusun sebelumnya. Tujuan dari uji eksternal ini untuk menilai tingkat daya tarik, kemudahan penggunaan, dan efektivitas produk yang telah dikembangkan.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Pembuatan produk dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mecakup lima tahapan, namun dalam penelitian ini, hanya dibatasi pada tahap implementasi. Tahap-tahap dari model ADDIE dapat di jabarkan pada Langkah-langkah berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

   Pada tahap ini, tujuannya dalah untuk mengidentifikasi masalah dalam peroses pembelajaran dan menganalisis kebutuhan pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT - Ummu Hafidzah. Pada tahap ini mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini melibatkan wawancara dengan

tujuan untuk mengklarifikasi kebenaran bahwa permasalahan yang telah diidentifikasi memerlukan solusi berupa pengembangan produk. Melalui wawancara, diharapkan munculnya pemahaman lebih mendalam terkait masalah yang dihadapi. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan salah satu wali kelas IV di SDIT - Ummu Hafidzah Yaitu Ummi Yeni. Dalam wawancara ini, peneliti membahas kendala atau masalah mengenai Pembelajaran Budaya Indonesia. Dari masalah yang muncul, Langkah selanjutnya akan diambil untuk menentukan solusi yang sesusai dengan kebutuhan siswa yaitu berupa pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia.

2. Perancangan (*Design)*

Pada tahap perancangan, mecakup berbagai langkah-langkah untuk pengembangan Media yaitu, perancangan komponen Media penyusunan materi Media, dan perancangan instrumen.

a. Perancangan Komponen Media

Dalam tahap ini, peneliti merancang Media dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain adalah Komponen-komponen yang terdapat pada peta budaya Indonesia: (1) Judul/nama media, (2) *Qr code* dan (3) petunjuk pemakaian peta budaya Indonesia.

b. Perancangan Materi Media

Pada tahap ini, peneliti menyusun isi yang terdapat dalam Media sesuai dengan perancangan komponen Media yang telah disiapkan sebelumnya.

c. Perancangan Instrumen

Perancangan instrument melibatkan penggunaan angket yang terdiri instrument kevalidan dan kepraktisan. Instrument kevalidan mencakup angket ahli media, materi, dan bahasa. Sementara itu instrumen kepraktisan berbentuk angket respon dari guru dan siswa

3. Pengembangan (*Development)*

Pada tahap pengembangan, Langkah-langkah yang diambil mencakup validasi dari sejumlah ahli. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kevalidan Media berdasarkan perspektif ahli media. Ahli bahasa mengevaluasi bahasa yang digunakan dalam Media, sementara ahli materi meninjau isi materi yang mencakup ketepatan, kesesuaian, dan kebenaran materi dalam Media yang sedang dikembangkan.

Selain itu, validasi media dilakukan untuk menentukan apakah Media sudah memenuhi kriteria pengguna yang layak/belum. Fokus utama pada tahap ini adalah memberikan saran atau masukan, serta menilai kecocokan media yang digunakan.

4. Implementasi (*Implementaion)*

Tujuan implementasi adalah untuk menilai tingkat validitas produk yang telah dibuat di lapangan. Pada tahap ini, Media yang telah

dikembangkan akan diuji implementasikan kepada responden, yakni siswa kelas IV SDIT - Ummu Hafidzah dan Guru Kelas IV. Uji implementasi ini melibatkan uji respon kepada 15 siswa (perkelompok) yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 anggota. Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan hasil penggunaan Media.

5. Evaluasi (*Evaluation)*

   Pada tahap evaluasi, hasil uji coba dianalisis untuk menilai kepraktisan, daya tarik, dan kelayakan Media Peta Budaya Indonesia. Masukan dari guru, siswa, dan hasil analisis data digunakan untuk memperbaiki media, sehingga produk akhir yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan ini akan dilakukan di SDIT - Ummu Hafidzah dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan berupa Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah. Rancangan penguji akan dilakukan pada siswa kelas IV (Populasi) dan 20 siswa untuk di jadikan sampel penelitian. Untuk menguji hasil kepraktisan Media menggunakan rumus perhitungan yang sudah peneliti siapkan.

3.5 Jadwal Penelitian

Jadwal kegiatan ditunjukan pada tabel berikut ini. Kegiatan penelitian dan pengembangan produk secara keseluruhan memakan waktu 5 bulan dari bulan Desember 2024 hingga April 2025.

Tabel 3.8 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Keterangan	Bulan																							
		Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi Awal	■																							
2	Pengajuan Judul		■																						
3	ACC Judul			■																					
4	Penyusunan Proposal			■	■	■																			
5	Bimbingan Proposal						■																		
6	ACC Proposal							■																	
7	Seminar Proposal								■																
8	Pelaksanaan Penelitian									■	■	■	■												
9	Penyusunan Skripsi													■	■	■	■	■							
10	Bimbingan Skripsi																		■	■	■	■	■		
11	ACC Sidang Skripsi																							■	
12	Sidang Meja Hijau																								■

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian Pengembangan yang sering disebut sebagai *Research dan Development* (R&D). Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan Media Peta Budaya berbasis AI yang diproduksi menggunakan papan triplek dan bubur kertas yang dipadukan menjadi 38 kesatuan provinsi di Indonesia dengan ukuran peta 50 x 100 cm. Validasi produk ini dilakukan melalui sejumlah dosen ahli dalam bidang media, Bahasa serta materi. Proses pengembangan media ini meliputi beberapa tahapan yang harus dilalui sesuai dengan metode pengembangan model ADDIE meliputi *analysis, design, development, implementation and evaluation* tetapi dalam penelitian ini sampai sampai tahap implementasi (*implementation)* saja. Hasil dari penelitian dan pengembangan media peta budaya Indonesia ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media peta budaya Indonesia berbasis AI serta menambahkan ilmu pengetahuan siswa mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia dan siswa mampu menganalisis keberagaman budaya di Indonesia melalui peta budaya Indonesia berbasis AI ini.

4.1.1 Tahap Analisis

Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah dalam peroses pembelajaran dan menganalisis kebutuhan pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT - Ummu Hafidzah. Pada tahap ini mencakup analisis kebutuhan, analisis

karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini melibatkan wawancara dengan tujuan untuk mengklarifikasi kebenaran bahwa permasalahan yang telah diidentifikasi memerlukan solusi berupa pengembangan produk. Melalui wawancara, diharapkan munculnya pemahaman lebih mendalam terkait masalah yang dihadapi. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan salah satu wali kelas IV di SDIT - Ummu Hafidzah Yaitu Ummi Yeni. Dalam wawancara ini, peneliti membahas kendala atau masalah mengenai Pembelajaran Budaya Indonesia. Dari masalah yang muncul, Langkah selanjutnya akan diambil untuk menentukan solusi yang sesusai dengan kebutuhan siswa yaitu berupa pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media pembelajaran tujuannya adalah agar media tersebut dapat digunakan dengan baik dan memberikan manfaat kepada siswa. Salah satu cara untuk memastikan bahwa media pembelajaran efektif adalah dengan memenuhi kebutuhan siswa di dalam kelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran di kelas IV SD IT Ummu Hafidzah. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara sekaligus diskusi dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut.

Hasil wawancara sekaligus diskusi dengan guru tersebut menunjukkan hasil bahwa adanya permasalahan dalam pembelajaran budaya Indonesia Dimana siswa kurang tertarik dan termotivasi dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi budaya Indonesia

“keberagaman suku” tersebut yang cenderung hanya dengan metode ceramah dan menjelaskan dengan apa isi dari buku guru saja. Selain itu guru juga belum pernah melaksanakan kegiatan diskusi dalam pembelajaran mengenai materi budaya Indonesia ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan persetujuan guru didapatkan untuk menggunakan media peta budaya Indonesia berbaais AI ini untuk membantu meningkatkan ketertarikan dan motivasi dalam pembelajaran ini serta menambah ilmu pengetahuan mengenai budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD IT Ummu Hafidzah.

4.1.1.2 Analisis Karakter Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk memahami karakteristik siswa, yang menjadi dasar dalam menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis ini di dasarkan pada pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa tentang budaya Indonesia. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media yang dapat menarik perharian siswa. Media pembelajaran peta budaya Indonesia berbasis AI ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas

4.1.1.3 Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 6 Desember 2024 di SD IT Ummu Hafidzah yaitu bersama walikelas IV A, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah

Kurikulum Merdeka. Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi-materi yang akan digunakan dalam perangkat pembelajaran. Peneliti memilih materi pada bab 7 “Keberagaman sosial dan budaya di Indonesia”. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).

Adapun pemaparan dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran

NO	Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran (CP)
1	Dengan mengamati media pembelajaran yang telah guru sediakan, Peserta didik dapat memfokus diri dalam mendapatkan pengalaman belajar yang inovatif melalui media peta budaya Indonesia berbasis AI	Di akhir fase B ini, peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi tentang budaya Indonesia. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide atau menalar, melakukan investigasi atau penyelidikan percobaan, mengomunikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses prosedur pembelajaran yang sudah dilakukannya.
2	Dengan menggunakan media pembelajaran yang telah guru sediakan, peserta didik dapat menyimpulkan perbedaan keberagaman budaya yang ada di Indonesia.	

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan akan menggunakan Kurikulum Merdeka agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut.med

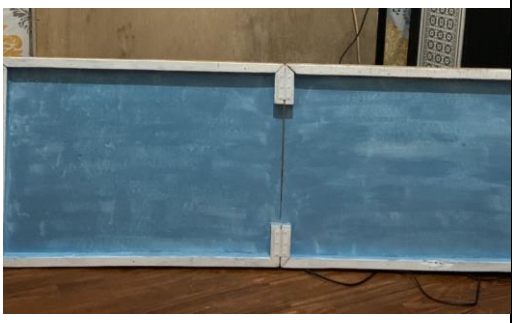
4.1.2 Tahap *Design*

4.1.2.1 Perencanaan Komponen Media Pembelajaran

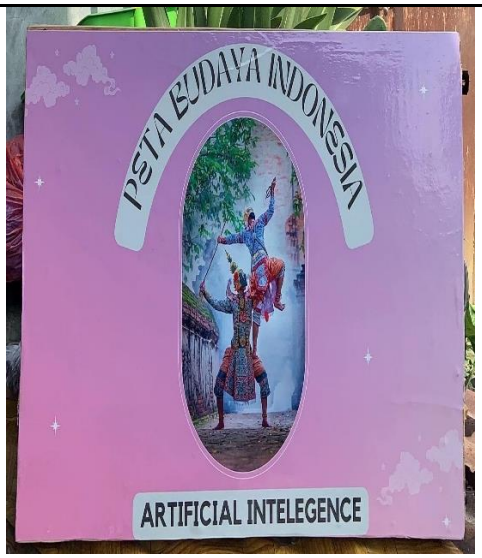
Dalam tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain:

Tabel 4.2 Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI

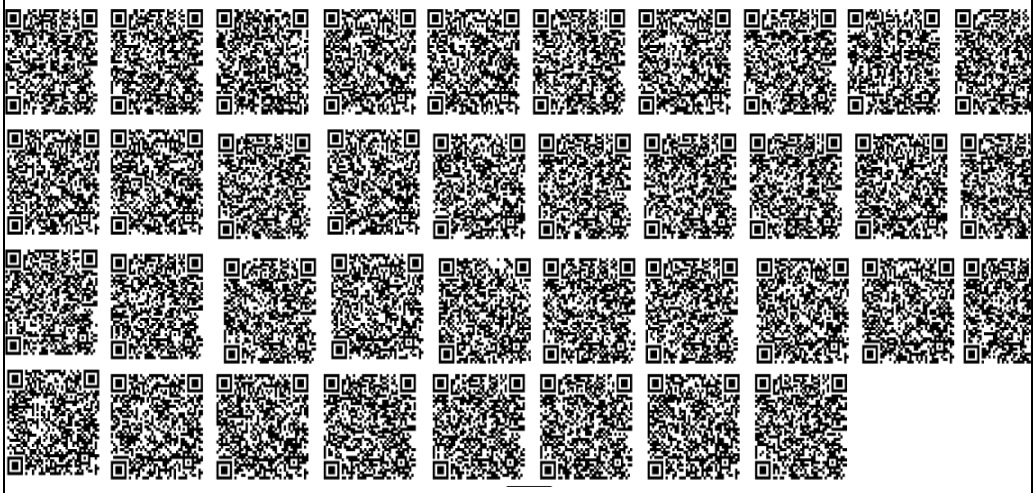
Gambar	**Gambar**
Keterangan	**Keterangan**
Media Peta Budaya Berbasis AI ini menggunakan bahan baku utama yaitu kayu triplek dengan ukuran sekitar 120x60 cm lalu di padu padankan	Media Peta Budaya Berbasis AI ini menggunakan lapisan warna dasar yaitu warna putih. Lapisan ini berguna agar lapisan cat berikutnya Nampak lebih rapi dan nyata.

dengan engsel sebagai pemisah antar dua bagian menjadi satu kesatuan.	
Gambar 	**Gambar**
Keterangan Media Peta Budaya Berbasis AI ini lalu di cat Kembali dengan warna biru. Warna biru ini bermakna lautan atau peiran di sekitar pulau di Indonesia.	**Keterangan** Media Peta Budaya Berbasis AI ini memiliki keunikan yang Dimana pembuatan pulau pulau dan provinsi di dalam pet aini tidak menggunakan stiker ataupun lukisan basah melainkan menggunakan gumpalan kertas dan koran yang dileburkan lalu di rekatkan dan digumplakn menggunakan lem fox dan kemudia dibentuk sesuai dengan pulau dan provinsi yang Nampak seperti aslinya.

Gambar	**Gambar**
Keterangan Media Peta Budaya Berbasis AI ini kemudian diberikan sentuhan gradasi berwarna putih yang menambah pola bentuk nyata dari sebuah pulau dan dominan sebagai perbedaan antar daratan tinggi dan rendah.	**Keterangan** Media Peta Budaya Berbasis AI ini yang telah diberikan gradasi tersebut lalu di cat Kembali menggunakan warna kuning yang bermakna daratan tinggi dan hijau itulah yang menjadi tanda daratan rendah.
Gambar	**Gambar**

	
Keterangan Media peta budaya Indonesia berbasis AI ini dirancang menggunakan canva premium dan dicetak sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif yang berbasis AI. Cover depan media dimunculkan dengan gambaran nuansa budaya yang sesuai dengan pembawaan dalam isi materi pada peta budaya Indonesia, sehingga menarik tampilan awal akan memusatkan perhatian dan pandangan siswa sehingga membentuk rasa penasaran dan ingin tau.	**Keterangan** Didalam peta budaya Indonesia ini petunjuk petunjuk penggunaan pemakaian media peta budaya Indonesia berbasis AI ini. Petunjuk penggunaan ini berisi mengenai cara pengaplikasian peta budaya Indonesia berbasis AI ini. Petunjuk penggunaan ini dirancang dengan tujuan agar memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan produk tersebut.

Gambar



ACEH
Ibukota : Banda Aceh

PROVINSI PAPUA
PEGUNUNGAN

Batas Barat:
Kabupaten Mimika dan Laut Aru

PROVINSI PAPUA
PEGUNUNGAN

SULAWESI
UTARA
RUMAH ADAT:
RUMAH PEWARIS,
BOLAANG MONGONDOW
SUKU:
SUKU MINAHASA,
BOLAANG MANGONDOW,
TALAUD, GORONTALO, SANGIR,
TERNATE, TOGITE, MOROTAI,
LODA, HALMAHERA, TIDORE, OBI

BANTEN
RUMAH ADAT:
RUMAH BADUI
SUKU:
SUKU BADUY,
SUNDA, BANTEN

Keterangan

Terdapat 38 *QR Code* di setiap provinsi yang dapat di scan oleh siswa. Pada *Qr code* terdapat materi pembelajaran yang disajikan secara sederhana namun detail mengenai kebudayaan pada masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Selain itu, akan terdapat permasalahan yang dimunculkan agar siswa terlibat aktif dalam berpikir. Siswa akan meng *scan barcode* dan mengkaji serta menganalisis lebih dalam bersama dengan timnya.

Gambar

Keterangan

Pada tampilan belakang media tersebut terdapat *creator development* yaitu Perancang Media itu sendiri. Pada tampilan belakang tersebut meliputi biodata singkat mengenai creator pengembangan media tersebut dan Instansinya.

4.1.2.2 Penyusunan Materi Media Pembelajaran

Penyusunan isi materi yang terdapat di media pembelajaran disesuaikan dengan perancangan komponen media pembelajaran selain itu materi yang telah di tentukan kemudian dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ada. Berikut materi yang terdapat di dalam media pembelajaran peta budaya Indonesia berbasis AI ini:

1. Penjelasan mengenai budaya
2. Penjelasan mengenai penggunaan media peta budaya
3. Penjelasan mengenai suku dan kebudayaan lokal Indonesia
4. Penjelasan mengenai kegiatan khas provinsi tertentu
5. Penjelasan mengenai keberagaman suku budaya Indonesia 38 provinsi

4.1.2.3 Perancangan Instrumen

Instrumen dalam pengembangan media peta budaya Indonesia berbasis AI ini disusun untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran ini. Instrumen yang digunakan adalah angket, yang terdiri dari dua jenis, yaitu angket validasi dan angket kepraktisan.

1. Angket validasi, digunakan untuk memastikan bahwa media peta budaya Indonesia berbasis AI ini telah sesuai dengan standart yang ditetapkan, meliputi:
    a) Validasi ahli materi, untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.
    b) Validasi ahli desain media, untuk menilai tampilan visual, tata letak, dan unsur kepraktisan media peta budaya indonesia berbasis AI.
    c) Validasi ahli Bahasa, untuk memastikan penggunaan Bahasa yang sesuai dengan EYD dan Tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

2. Angket kepraktisan, digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, meliputi:
    a) Respon guru, untuk menilai apakah media pengembangan peta budaya berbasis AI ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.
    b) Respon siswa, untuk melihat apakah siswa dapat memahami isi dari media peta budaya Indonesia berbasis AI ini dengan baik dan apakah mereka tertarik dan merasa terbantu oleh pengembangan media pembelajaran tersebut.

4.1.3 Tahap *Development*

Pada tahap ini, dijelaskan tiga aspek utama mengenai validitas media pembelajarana, yaitu: (1) Validasi oleh ahli materi, (2) validasi oleh ahli bahasa, dan (3) validasi oleh ahli desain. Ketiga data tersebut disajikan secara sitematis.

4.1.3.1 Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi PGSD FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada Media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala 5 dimana “SS = 5”, “S = 4”, “RR = 3”, “TS = 2” dan, “STS = 1”. Hasil penilaian dari ahli materi, yang di peroleh melalui angket, menunjukan bahwa media peta budaya Indonesia berbasis AI ini dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

Tabel 4.3 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Yenni Fitriyanti S.Pd	62	65	95.38%	Sangat Valid

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{62}{65} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh bahwa materi yang disajikan memiliki presentase nilai 95.83%, masuk dalam katagori "sangat valid". Dengan demikian, materi yang dikembangkan dalam media ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Namun untuk peneliti selanjutnya dapat lebih menerapkan dan menonjolkan keterkaitan dan penerapan terhadap materi yang lebih dalam lagi. Hasil dari pengecekan dan penilaian oleh ahli materi pembelajaran dapat ditemukan pada lampiran di halaman 87.

4.1.3.2 Validasi Ahli Bahasa

Validasi isi materi ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi Bahasa Indonesia FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian Bahasa pada Media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala 5 dimana "SS = 5", "S = 4", "RR = 3", "TS = 2" dan, "STS = 1". Hasil penilaian dari ahli materi,

yang di peroleh melalui angket, menunjukan bahwa media peta budaya Indonesia berbasis AI ini dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Mutia Febriana, M.Pd.	36	40	90%	Sangat valid

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi Bahasa yang diberikan oleh ahli bahasa, diperoleh bahwa materi yang disajikan memiliki presentase nilai 90%, masuk dalam katagori "sangat valid". Dengan demikian, materi yang dikembangkan dalam media ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hasil dari pengecekan dan penilaian oleh ahli Bahasa pembelajaran dapat ditemukan pada lampiran di halaman 92.

4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media

Validasi Desain Media ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi PGSD FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian Desain pada Media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala 5 dimana "SS = 5", "S = 4", "RR = 3", "TS = 2" dan, "STS = 1". Hasil penilaian dari ahli materi, yang di peroleh

melalui angket, menunjukan bahwa media peta budaya Indonesia berbasis AI ini dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi

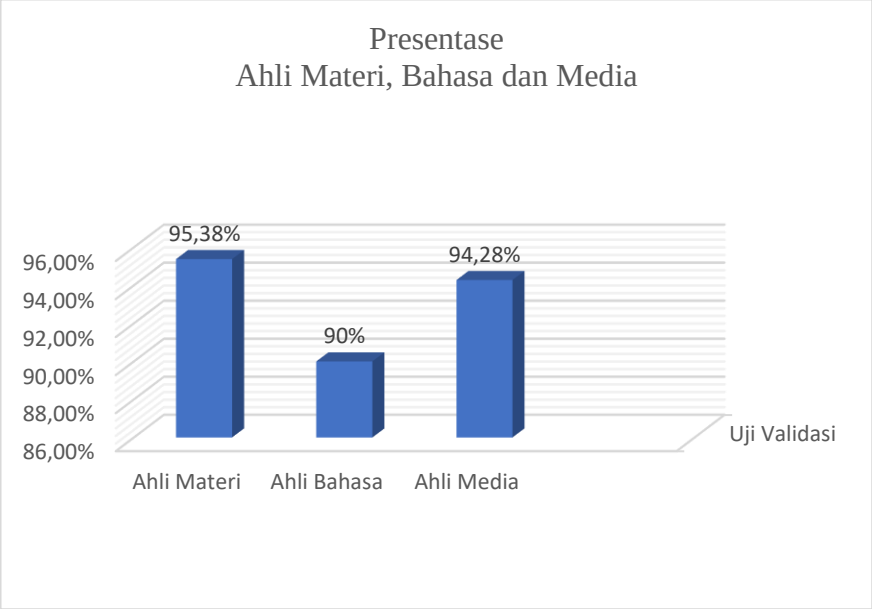
Tabel 4.5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Dr. Muhammad Arifin M.Pd	66	70	94.28%	Sangat valid

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{66}{70} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi desain media yang diberikan oleh ahli desain media, diperoleh bahwa desain yang disajikan memiliki presentase nilai 94.28 masuk dalam katagori “sangat valid”. Dengan demikian, desain media yang dikembangkan dalam media ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hasil dari pengecekan dan penilaian oleh ahli desain mediadapat ditemukan pada lampiran di halaman 89.



Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi

Dari gambar 4.1 menunjukkan bahwa presentase kelayakan berdasarkan aspek validasi oleh ali materi mencapai rata-rata 95,38%, yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli Bahasa memperoleh rata-rata 90% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi media menunjukkan rata-rata 94,28 yang juga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

4.1.4 Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, pelaksanaan pengembangan media peta budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD IT Ummu Hafidzah dilakukan pada Sabtu, 26 April 2025. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2 x 35 menit), yaitu pukul 09.00 hingga 11.00 WIB. Materi yang disampaikan berfokus pada Kebudayaan Indonesia dalam topik yang telah ditentukan. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya, dengan integrasi media peta budaya Indonesia

sebagai alat bantu untuk menambahkan ilmu pengetahuan siswa mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia dan siswa mampu menganalisis keberagaman budaya di Indonesia melalui peta budaya Indonesia berbasis AI ini secara interaktif dan menarik.

Gambar 4.2 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada Tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah implementasi media pembelajaran. Implementasi bertujuan menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk sebagai berikut:

1. Uji coba produk yang mencakup uji kepraktisan bagi pendidik dengan satu responden dari guru kelas.
2. Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 20 siswa kelas IV SD IT Ummu Hafidzah.

4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh satu orang guru, yaitu wali kelas IV A. Hasil uji coba kepraktisan oleh pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Yenni Fitriyanti S.Pd	53	55	96.36%	Sangat Praktis

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{53}{55} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil respons yang diberikan oleh guru, Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI ini memperoleh presentase nilai 96,36%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu mendapatkan respons positif dari guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari proses belajar mengajar di kelas IV SD IT Ummu Hafidzah. Hasil dari penilaian oleh guru dapat ditemukan di lampiran halaman 95.

4.1.4.2 Hasil Uji coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk, dilakukan pengujian dengan melibatkan 15 siswa kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah. Uji cob aini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran peta budaya Indonesia ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Pelaksanaanya disesuaikan dengan materi yang telah ditetapkan dalam modul ajar, yaitu mengenai budaya Indonesia, dengan durasi 2 x 35 menit.

Dalam proses uji coba, siswa diberikan media peta budaya Indonesia untuk diamati dan dipelajari. Selain itu juga mereka untuk diminta melakukan uji coba secara berkelompok guna memperkuat pemahaman terhadap penggunaan peta budaya Indonesia berbasis AI ini dengan unsur pembelajarn budaya Indonesia yang melekat. Selain itu siswa juga mengisi angket untuk menilai aspek kemenarikan dan kepraktisan dalam pembelajaran ini menggunakan media tersebut. Hasil uji coba kepraktisan ini disajikan dalam tabel berikut:

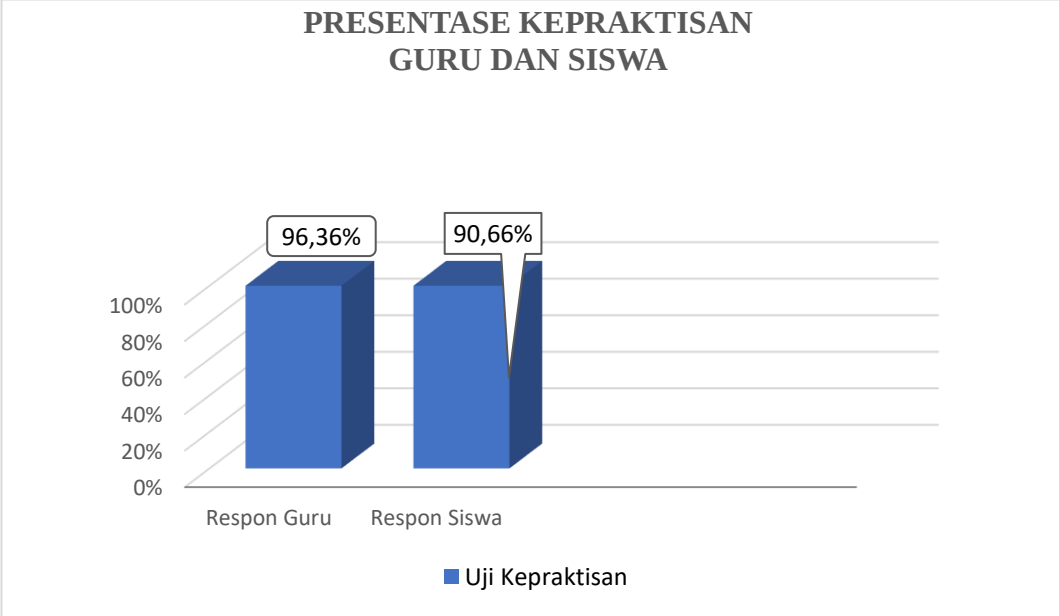
Tabel 4.7 Hasil uji Coba Kepraktisan Siswa

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Siswa kelas IV A	680	750	90.66%	Sangat Praktis

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{680}{750} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil respons yang diberikan oleh siswa kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah, media pembelajaran peta budaya Indonesia berbasis AI memperoleh presentase nilai 90.8%, dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya, yakni mendapatkan respons positif dari siswa untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas IV. Hasil dari pengecekan dan penilaian siswa dapat dilihat dan ditemukan pada lampiran di halaman 97.



Gambar 4.3 Hasil Rekap Kepraktisan

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 96,36% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran rata-rata 90.66% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD IT Ummu Hafidzah, yang berlokasi di Gg. Citarum, Candi Rejo, Kec. Sibiru-biru, kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran berupa media pembelajaran peta budaya Indonesia berbasis AI pada materi budaya Indonesia dengan kriteria valid dan praktis. Pada bagian ini dibahas mengenai hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah Peta Budaya Indonesia Berbasis AI, yang ricancang secara kreatif untuk membantu siswa memahami konsep dan perbedaan budaya yang ada di Indonesia dengan mudah dan gampang.

Materi dalam peta budaya ini mencakup tahapan budaya dan kultur dan ras tertentu mengenai makanan khas, adat istiadat, letak wilayah, pakaian hingga alat musik tradisionalnnya. Dalam setaip provinsi pada peta budaya tersebut sudah tersedia bahan ajar dalam bentuk kode batang atau kode *qr* untuk mengakses video mengenai penejelasan provinsi tersebut.

Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan visual desain yang berbasis teknologi zaman sekarang yang unik, penuh warna dan diperkaya dengan ilustrasi visual yang menarik perhatian siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran. Dengan adanya kombinasi antara materi, gambar, dan praktis yang menarik seperti uji coba *scan bar qode* pada setiap provinsi yang di inginkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

4.2.1 Proses Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI

Pada tahap pengembangan media pembelajaran peta budaya Indonesia berbasis AI digunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan tertekstur, sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selain

itu, model ini telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian dan terbukti efektif dalam mengahasilkan media pembelajaran yang berkualitas.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap *implementation* atau uji coba lapangan. Pembatasan ini dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Dengan demikian, pengujian hanya dilakukan sampai tahap *implementation* guna menilai kepraktisan dan kebermanfaatan media peta budaya berbasis AI ini dalam mendudukung pemahaman siswa terhadap materi budaya Indonesia.

Pada tahap analisis (*Analysis*), Pada tahap ini, tujuannya dalah untuk mengidentifikasi masalah dalam peroses pembelajaran dan menganalisis kebutuhan pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT - Ummu Hafidzah. Pada tahap ini mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini melibatkan wawancara dengan tujuan untuk mengklarifikasi kebenaran bahwa permasalahan yang telah diidentifikasi memerlukan solusi berupa pengembangan produk. Melalui wawancara, diharapkan munculnya pemahaman lebih mendalam terkait masalah yang dihadapi. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan salah satu wali kelas IV di SDIT - Ummu Hafidzah Yaitu Ummi Yeni. Dalam wawancara ini, peneliti membahas kendala atau masalah mengenai Pembelajaran Budaya Indonesia. Dari masalah yang muncul, Langkah selanjutnya akan diambil untuk menentukan solusi yang sesusai dengan kebutuhan siswa yaitu berupa pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia.

Tahap percancangan (*design*), Pada tahap perancangan, mecakup berbagai langkah-langkah untuk pengembangan Media yaitu, perancangan komponen Media penyusunan materi Media, dan perancangan instrumen.

a. Perancangan Komponen Media

Dalam tahap ini, peneliti merancang Media dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain adalah Komponen-komponen yang terdapat pada peta budaya Indonesia: (1) Cover, (2) Judul/nama media, (2) *Qr code* dan (3) petunjuk pemakaian peta budaya Indonesia, (4) Pulau dan 38 provinsi di Indonesia.

b. Perancangan Materi Media

Pada tahap ini, peneliti menyusun isi yang terdapat dalam Media sesuai dengan perancangan komponen Media yang telah disiapkan sebelumnya.

c. Perancangan Instrumen

Perancangan instrument melibatkan penggunaan angket yang terdiri instrument kevalidan dan kepraktisan. Instrument kevalidan mencakup angket ahli media, materi, dan bahasa. Sementara itu instrumen kepraktisan berbentuk angket respon dari guru dan siswa.

Pada tahap pengembangan (*development*), Pada tahap pengembangan, Langkah-langkah yang diambil mencakup validasi dari sejumlah ahli. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kevalidan Media berdasarkan perspektif ahli media. Ahli bahasa mengevaluasi bahasa yang digunakan dalam Media, sementara ahli

materi meninjau isi materi yang mencakup ketepatan, kesesuaian, dan kebenaran materi dalam Media yang sedang dikembangkan.

Selain itu, validasi media dilakukan untuk menentukan apakah Media sudah memenuhi kriteria pengguna yang layak/belum. Fokus utama pada tahap ini adalah memberikan saran atau masukan, serta menilai kecocokan media yang digunakan.

Tahap implementation (*implementation*), Media yang telah dikembangkan diuji implementasikan kepada responden, yakni siswa kelas IV SDIT - Ummu Hafidzah dan Guru Kelas IV. Uji implementasi ini melibatkan uji respon kepada 15 siswa (perkelompok) yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 anggota. Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan hasil penggunaan Media. Siswa diperlihatkan media pengemabangan peta budaya Indonesia berbasis AI ini kemudian mereka melakukan praktek berkelompok dan melakukan percobaan *scan* pada media tersebut. Setelah kegiatan tersebut, siswa mengisi angket guna menilai aspek kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI

Proses validasi media peta budaya Indonesia berbasis AI ini melibatkan tiga validator, yaitu validator materi, Bahasa dan Media. Validasi ini bertujuan untuk menguji Tingkat kevalidan media pembelajaran, sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan. Penilaian dari para ahli dilakukan sebelum media peta budaya indonesia berbasis AI yang telah dikembangkan diuji coba.

Tabel 4.8 Penampakan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Kesesuain materi dengan capain pembelajaran (CP)	7	34	35
2	Pendukung materi pembelajaran	4	18	20
3	Kemuktahiran materi	2	10	10
JUMLAH		**13**	**62**	**65**

Adapun tanggapan hasil validasi dari validator materi yaitu Yenni Fitriyanti yang merupakan guru wali kelas IV SD IT Ummu Hafidzah menunjukkan 95,38% dengan kategori “sangat valid”. Pada validasi materi peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari sabtu, 26 April 2025. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 3 indikator. Indikator pertama, dengan 7 deskripsi mengenai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) memperoleh skor 34 dari 35 yang diharapkan, Indikator kedua, dengan 4 deskripsi mengenai pendukung materi pembelajaran memperoleh skor 18 dari 20 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 2 deskripsi mengenai kemuktahiran materi dengan skor 10 dari 10 yang diharapkan.

Tabel 4.9 Penampakan Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Ketepatan struktur kalimat	1	5	5
2	Kefektifan kalimat	1	4	5
3	Kebakuan isitilah	1	5	5
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1	4	5
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	1	4	5
6	Ketepatan Bahasa	1	4	5
7	Konsistensi penggunaan simbol dan ikon	1	5	5
8	Ketepatan ejaan	1	5	5
JUMLAH		**8**	**36**	**40**

Adapun tanggapan hasil validasi dari validator Bahasa yaitu Mutia Febriana, M.Pd yang merupakan dosen bahasa Indonesia FKIP UMSU memperoleh skor 90% dengan kategori “sangat valid”. Pada validasi bahasa peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari sabtu, 26 April 2025.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 8 indikator. Indikator pertama, dengan 1 deskripsi mengenai Ketepatan struktur

kalimat memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan, Indikator kedua, dengan 1 deskripsi mengenai kefektifan kalimat memperoleh skor 4 dari 5 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 1 deskripsi mengenai kebakuan istilah dengan skor 5 dari 5 yang diharapkan. Indikator keempat, dengan 1 deskripsi mengenai pemahaman terhadap pesan atau informasi memperoleh skor 4 dari 5. Indikator kelima, dengan 1 deskripsi mengenai kemampuan memotivasi peserta didik memperoleh skor 4 dari 5. Indikator Keenam, dengan 1 deskripsi mengenai ketepatan bahasa memperoleh skor 4 dari 5. Indikator ketujuh, dengan 1 deskripsi mengenai konsistensi penggunaan symbol dan ikon memperoleh skor 5 dari 5. Indikator kedelapan, dengan 1 deskripsi mengenai ketepatan ejaan memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan.

Tabel 4.10 Penampakan Hasil Validasi Desain Media

No	Indikator penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Ukuran fisik media	3	14	15
2	Kepraktisan media pembelajarn	4	19	20
3	Ilustarasi sampul media	4	19	20
4	Konsistensi tata letak media	3	14	15
JUMLAH		**14**	**66**	**70**

Berikutnya validasi desain media dan mendapatkan tanggapan dari validator yaitu Dr. Muhammad Arifin M.Pd, yang merupakan dosen FKIP UMSU. Proses

validasi desain dilakukan pertemuan sebanyak 1 kali yaitu pada hari Jum'at 25 April 2025. Pada validasi ini menunjukkan presentase sebesar 94,28% yang masuk dalam kategori "sangat valid". Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 4 indikator. Indikator pertama, dengan 3 deskripsi mengenai ukuran fisik media memperoleh hasil 14 dari 15 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 4 deskripsi mengenai kepraktisan media pembelajaran memperoleh hasil 19 dari 20 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 4 deskripsi mengenai ilustrasi sampul media memperoleh hasil 19 dari 20 yang diharapkan. Indikator keempat, dengan 3 deskripsi mengenai konsistensi tata letak media memperoleh hasil 14 dari 15 yang diharapkan.

Berdasarkan hasil dari penilaian ketiga validator tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya Pengembangan pada Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI ini layak digunakan dan diujicobakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI

Setelah melewati tahap validasi para ahli, media peta budaya Indonesia berbasis AI ini diujicobakan kepada siswa untuk menilai Tingkat kepraktisannya. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah yang berjumlah 15 siswa. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 26 April 2025 dengan tujuan mengetahui sejauh mana media peta budaya Indonesia berbasis AI ini dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pengujian ini dilakukan pada tahap implementasi (*Implementation*).

Selain itu uji kepraktisan juga melibatkan wali kelas (guru kelas) IV A SD IT Ummu Hafidzah yaitu Ummi Yenni Fitriyanti yang turut menilai kemudahan penggunaan media ini dalam pembelajaran IPAS. Hasil uji kepraktisan oleh pendidik menunjukkan presentase sebesar 96,36% dengan kategori "sangat praktis". Penilaian ini mencakup 3 Indikator dengan dengan 13 deskripsi penilaian. Dari keseluruhan aspek penilaian memperoleh skor tertinggi yaitu 5 (sangat setuju), yang mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kepraktisan secara optimal tanpa ada kekurangan dalam penggunaannya.

Sementara itu, hasil uji coba kepraktisan oleh siswa menunjukkan presentase sebesar 90,66% dengan kategori "sangat praktis". Penilaian dilakukan berdarkan 10 aspek, dengan niai terendah mendapatkan 2 (tidak setuju) pada aspek kelima dengan pernyataan saya lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran oleh salah satu siswa atas nama Lakesya Sakhi. Secara keseluruhan, hasil uji coba dari guru dan siswa menunjukkan respons postif terhadap penggunaan media peta budaya Indonesia berbasi AI ini sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media peta budaya Indonesia berbasis AI ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Keunggulan dari media ini terletak pada fleksibilitas dan kepraktisan penggunaannya, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan Dimana saja, serta membantu siswa untuk belajar memahami materi dengan lebih baik dan mudah melalui pendekatan visual dan aktivitas langsung berbasis AI ini.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Syafira S.Y 2023) Penelitian yang dilakukan pengembangan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital untuk meningkatkan literasi budaya pada mata Pelajaran IPS di SD dengan hasil penelitian penilaian dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa hasil validasi yaitu dari ahli materi mencapai nilai rata-rata 80% dengan kategori "sangat layak", hasil penilaian oleh ahli media mencapai nilai rata-rata 82% dengan kategori "sangat layak", dan hasil penilaian oleh ahli bahasa mencapai nilai rata-rata 92% dengan kategori "sangat layak" serta uji coba skala kecil mencapai 93% dengan criteria "sangat menarik" dan rata-rata uji coba skala besar mencapai 91% dengan kriteria "sangat menarik".

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Nazla Silla Fauziah) dengan judul Pengembangan Media Kontekstual PAPEDA (Papan Peta Budaya) Pada Materi IPS Kelas V Di SDN I Wates Selatan dengan hasil penelitian yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan ahli media 96%, ahli materi 86%, dan ahli Bahasa 86% dengan kriteria "sangat layak". Persentase respon peserta didik terhadap produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 94% dengan kriteria "sangat menarik" dan uji coba skala besar 95% dengan kategori 'sangat menarik" respon pendidik sebesar 97% dengan kriteria "sangat menarik".

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT Ummu Hafidzah, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Peta Budaya Indonesia berbasis AI dikembangkan menggunakan model ADDIE yang hanya menggunakan hingga 4 tahapan yaitu: *(Analysis, Design, Development, Implementation,)* karena pendekatannya yang sistematis. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta analisis kurikulum yang relevan. Pada tahap perancangan, media Peta Budaya Indonesia berbasis AI dirancang menggunakan bahan alami yang di kreasikan menjadi pola yang bertekstur dan dengan bantuan desain aplikasi Canva serta diperkaya dengan elemen timbul untuk meningkatkan daya tarik visual.

   Tahap pengembangan media Peta Budaya Indonesia berbasis AI melibatkan validasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain media, yang menunjukkan bahwa media Peta Budaya Indonesia berbasis AI layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap implementasi, media ini diuji coba di kelas dengan melibatkan guru dan siswa.
2. Validitas media Peta Budaya Indonesia berbasis AI diperoleh melalui hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan desain media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Peta

Budaya Indonesia berbasis AI sangat layak digunakan tanpa perlu revisi. Validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat validitas sebesar 95,38%, dari ahli bahasa sebesar 90%, dan dari ahli desain media sebesar 94,28%. Dengan demikian, media Peta Budaya Indonesia berbasis AI yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.

3. Kepraktisan media Peta Budaya Indonesia berbasis AI diketahui dari hasil uji coba pada tahap implementasi, yang melibatkan penilaian dari guru dan respon siswa. Hasil angket yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa media Peta Budaya Indonesia berbasis AI sangat praktis dengan rata-rata skor 96,36%. Sementara itu, respon siswa (15 siswa) juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor 90,40%. Berdasarkan hasil ini, media Peta Budaya Indonesia berbasis AI yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT Ummu Hafidzah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangan lebih lanjut produk media peta budaya berbasis AI dengan pendekatan yang lebih kreatif, cakupan materi yang lebih luas, serta desain lebih unik dan inovatif, agar dapat menjadi bahan ajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

2. Untuk menguji efektivitas media peta budaya berbasis AI ini lebih lanjut, diperlukan penelitian lanjut yang melibatkan pengembangan ketahap evaluasi.
3. Peneliti menyarankan kepada pihak sekolah agar mendukung para guru mengembangkan dan menggunakan media peta budaya berbasis AI dalam proses pembelajaran di kelas. Dukungan ini dapat berupa pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta penyediaan bahan dan alat yang diperlukan untuk produksi media pembelajaran yang lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

aditya. (2014). *KEMENTERIAN KESEHATAN RI POLITEKNIK KESEHATAN SURAKARTA 2014*.

Aftiansyah F. (n.d.). SKRIPSI_FAHRANI AFTIANSYAH-1. *2024*.

Ahmad, A. (2019). *Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning, Neural Network, dan Deep Learning*. Retrieved from www.teknoindonesia.com

Antara M. (2018). *KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI INOVASI INDUSTRI KREATIF Made Antara 1) dan Made Vairagya Yogantari 2)*.

Anwar, M. K. (2017). Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, *2*(2), 97. doi: 10.24042/tadris.v2i2.1559

Azis, N., & Pa, N. (2003). *PENGGUNAAN TEORI DAN KERANGKA TEORI DALAM PENYELIDIKAN PENDIDIKAN MATEMATIK*.

Damayanti, M., & Devi, K. (19 C.E.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR PETA BUDAYA UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV THE INSTRUCTIONAL MEDIA DEVELOPMENT OF CULTURAL MAP MINIATURE FOR THE FOURTH GRADE THEMATIC LEARNING*.

Desi Asma. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI REJOSARI GUNUNGKIDUL*.

Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah 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).

Fauziah[1], N. S., Satria Jaya, W., Siska, Y., Pgri, [123]stkip, & Lampung, B. (n.d.). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung PENGEMBANGAN MEDIA KONTEKSTUAL PAPEDA (PAPAN PETA BUDAYA) PADA MATERI IPS KELAS V DI SDN 1 WATES SELATAN*. Retrieved from http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran │i MEDIA PEMBELAJARAN*.

Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *2*(2), 59–69. doi: 10.34312/jmathedu.v2i2.10587

Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H.,

Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.

Jennah Rodhatul. (n.d.). *EIIIA PTMBTIATARA]I Rodhatul Jennah Penerbit ANTASARI PRESS*.

Lestari, S. (2018). *PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI*. *2*(2). Retrieved from https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia

Masrifah, R. U., Firdausi, R., & Albar, M. (2021). *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN REPLIKA PETA BUDAYA PADA MAPEL IPS KELAS IV MINU SUNAN GIRI TAMANAYU UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT, INDONESIA*.

Miftah M. (n.d.). *7-11-2-PB*.

Murtado, D., Putu, I., Dharma Hita, A., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Haqiqi Ma'mun, A., & Daud Yahya, M. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, *06*(01), 35–47.

N. K. Sari & Puspita. (2019). *admin,+Journal+manager,+5+nurratri-1*.

Nadila, D., & Septiaji, A. (2023). *Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora*.

Nisa, atun, & Setya Nugroho, A. (2023). Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD. *Journal on Education*, *05*(03).

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).

Nurseto Tejo. (n.d.). *MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK*.

Pd, M., Fakultas, D., Dan, E., Islam, B., & Padangsidimpuan, I. (2016). *INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF Oleh : Hamni Fadlilah Nasution*.

Pristianti Desi ;DKK. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). Retrieved from http://repo.iain-

Rama. (n.d.). *BAB II LANDASAN TEORI*.

Rizqi, O. :, & Aghni, I. (n.d.-a). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI (Issue 1).

Rizqi, O. :, & Aghni, I. (n.d.-b). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF

LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI (Issue 1).

Rosana, E., & Dinamisasi Kebudayaan, . . (2017). DINAMISASI KEBUDAYAAN DALAM REALITAS SOSIAL. In Al-AdYaN: Vol. XII.

Rozie, F., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALAT BANTU PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN*.

Safira S Y. (2023). *PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN REPLIKA PETA BUDAYA BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD*.

Sahib, M., Syahruddin, S., & Saleh, M. S. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA*.

Sapaile B I. (2007). *2007-KONSEPINSTRUMENPENELITIANPENDIDIKANDiknas*.

Setiana R. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGAPRESIASI TEKS CERITA PENDEK BERBASIS ADOBE FLASH CS5 UNTUK KELAS XI SMA SKRIPSI Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*.

Sihombing, N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA BUDAYA INTERAKTIF BERBASIS QR CODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 157641 MASNAULI 2*. *5*. doi: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Suryokta, E., Taruklimbong, W., & Sihotang, H. (2023). *Peluang dan Tantangan Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Pembelajaran Kimia*.

Undari Sulung ; Mohamad Muspawi. (2024). *238-Other-1030-1-10-20241025*.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141

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

Zahra Syahputri, A., Della Fallenia, F., Syafitri, R., Lubis, R. N., Wulan, S., & Lubis, D. (2023). *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. Retrieved from

https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS Kelas IV

MODUL AJAR	
A. INFORMASI UMUM	
Penyusun	RIZKY ANANDA
Institusi	SDIT – Ummu Hafidzah
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik	Budaya Indonesia
Materi Pokok	Indonesiaku Kaya Budaya
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/4
Tahun Pelajaran	2024/2025
Semester	2
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit (2 JP)
Jumlah Pertemuan	1 Pertemuan
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	Discovery Learning
Metode Pembelajaran	Pembelajaran berbasis teknologi
Target Peserta Didik	Reguler
Karakteristik Peserta Didik	Seluruh Karakter Peserta Didik
Jumlah Peserta Didik	20
Kompetensi Awal	Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing
Profil Pelajar Pancasila	❖ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, ❖ Berkebhinekaan global, ❖ Bergotong-royong, ❖ Mandiri, ❖ Bernalar Kritis, ❖ Kreatif.
Sarana dan Prasana	❖ Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 4 dan Buku siswa ❖ Media pembelajaran berbasis teknologi

B. KOMPONEN INTI
1. Capaian Pembelajaran
Di akhir fase B ini, peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi tentang budaya Indonesia.
2. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Mengetahui keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing
2. Menganalisis keberagaman budaya di Indonesia melalui peta budaya Indonesia berbasis AI.

3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran Topik B

1. Dengan mengamati media pembelajaran yang telah guru sediakan, Peserta didik dapat memfokus diri dalam mendapatkan pengalaman belajar yang inovatif melalui media peta budaya Indonesia berbasis AI
2. Dengan menggunakan media pembelajaran yang telah guru sediakan, peserta didik dapat menyimpulkan perbedaan keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

4. Pemahaman Bermakna

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik B : Kekayaan Budaya Indonesia

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan ciri khas budaya setiap provinsi di Indonesia dan yang ada di daerah tempat tinggalnya, mengenal dan mengerti perbedaan budaya yang dimilki oleh Indonesia

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi, mpengalaman pembelajaran yang inovatif, serta menerapkan teknologi dalam pembelajaran dengan cara melakukan tugas kelompok dan berdiskusi melalui kegiatan scan barcode menggunakan smartphone pada media peta budaya Indonesia berbasis AI

5. Pertanyaan Pemantik

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah ciri khas yang anda ketahui tentang daerah kalian?

Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia

1. Bagaimana Budaya di daerah tempat tinggalku?
2. Apa yang menjadi ciri khas budaya di daerahku?
3. Apa pengaruh perbedaan budaya terhadap bangsa Indonesia?
4. Bagaimana sikap yang baik menghadapi perbedaan dalam setaip budaya yang dimilki?

6. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberi salam kepada peserta didik dan mengecek daftar hadir
2. Guru dan peserta didik berdoa Bersama
3. Guru melakukan apersepsi seputar dengan materi
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru

B. Kegiatan Inti (50 Menit)

Sintaks Discovery Learning

Pemberian Ransangan (*stimulation)*

- ❖ Peserta didik menyanyikan satu lagu daerah yang ditampilkan oleh guru di depan kelas.
- ❖ Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik seputar penjelasan guru dalam materi.

Mengidentifikasi Masalah (*problem statement)*

- ❖ Mulailah kegiatan literasi dengan narasi di awal Buku Siswa bab Tema B.
- ❖ Melanjutkan diskusi pengalaman siswa menyaksikan video keragaman budaya.
- ❖ Tanyakan kepada siswa pertanyaan utama dari bab ini dan hubungkan dengan apa yang telah mereka pelajari dalam buku ini.
- ❖ Kemudian tanyakan kepada siswa Anda apakah ada rumah adat yang berbeda di setiap daerah?
- ❖ Guru mengeluarkan media pengembangan yang inovatif berupa media peta budaya Indonesia berbasis AI dan Smartphone.
- ❖ Setelah itu dibagi menjadi beberapa kelompok untuk diberikan tugas melakukan diskusi mengenai media peta tersebut.
- ❖ Ajak peserta didik untuk mempelajari media tersebut berikan pengarahan melalui buku petunjuk yang sudah tersedia di peta budaya tersebut dan contohkan kepada siswa.
- ❖ Guru menentukan posisi barcode untuk setiap kelompok yang nantinya barcode tersebut akan mereka teliti dan rangkum
- ❖ Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk melakukan uji coba media pengembangan tersebut. Siswa melakukan scan pada barcode yang telah disediakan oleh guru sesuai petujuk dan arahan guru sebelumnya dan pada setiap scan barcode terdapat provinsi nya dan tertampil sebuah video penjelasan mengenai budaya setiap provinsi dan siswa melakukan pengamatan dari video tersebut
- ❖ Setiap kelompok mencoba menulis dan merangkum hasil dari diskusi yang telah mereka dapatkan dari uji coba produk tersebut
- ❖ Diakhir kegiatan arahkan satu murid untuk menarik sebuah Kesimpulan dalam pembelajaran tersebut menggunakan media yang telah di uji coba tadi dan menjawab beberapa pertanyaan yang dipaparkan oleh guru nantinya.

Pengumpulan Data/Pengolahan Data (*data collection/data processing)*

- ❖ Guru memberikan lembar tugas bagi peserta didik sekelompok sebagai bahan penilaian tugas Budaya Indonesia.
- ❖ Guru memberikan lembar tugas dalam bentuk essay untuk mengukur kemampuan mengingat para siswa tentang materi Budaya Indonesia.
- ❖ Guru mengajukan lintas pertanyaan untuk mengukur kecepatan daya ingat para siswa tentang materi Budaya Indonesia.

Pembuktian (*verification*)

- ❖ Hasil analisa Peta Budaya Indonesia dikumpulkan untuk dinilai guru
- ❖ Beberapa peserta didik diminta untuk mengacungkan jari untuk mendeskripsikan jawaban atas beberapa materi yang telah didiskusikan mengenai Materi
- ❖ Dan salah satu peserta didik dari setiap kelompok yang mengacungkan jari diminta untuk maju dan memaparkan hasil diskusi mengenai analisa dalam materi yang diberikan di setai kelompoknya tadi dalam penggunaan peta budaya indonesia berbasis Ai tersebut

Generalisasi (*generalition)*

- ❖ Apabila jawab peserta didik kurang tepat guru memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk menyanggah ataupun melengkapi serta memberikan kesimpulan akhir
- ❖ Guru Bersama peserta didik memberikan *applous* terhadap peserta didik yang telah berani maju di depan kelas
- ❖ Guru memberikan poin plus bagi peserta didik yang aktif dan seluruh peserta didik di dalam kelas.

C. Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru Bersama seluruh peserta didik membuat rangkuman/kesimpulan dari pembelajaran hari ini mengenai Budaya Indonesia.
2. Guru melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dengan menjawab pertanyaan berikut ini:
   1. Apa kesan yang anda dapatkan setelah mengikuti pembelajaran?
   2. Apa saja yang anda dapatkan setelah mengikuti proses pembelajaran?
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
4. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca lafadz hamdalah Bersama sama.

5. Assmen

a. Jenis Assesmen

1) Assesmen Formatif

b. Bentuk Assesmen

1) Assesmen Formatif

- ▪ Sikap (profil Pelajar Pancasila) ; Observasi (Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia, Berkebhinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri).
- ▪ Keterampilan: Penilaiaan Laporan Percobaan

▪ Pengetahuan: Tes Uraian 5 Soal
6. Pengayaan dan Remedial **a. Remedial** 1. Mengulang dan memberi Latihan tambahan menyebutkan Keragaman Budaya Indonesia. 2. Mengulang dan memberi Latihan tambahan membuat pertanyaan. **b.Pengayaan** 1. Menganalisis Keberagaman Budaya di Sekitar Tempat Tinggal

Medan, 26 April 2025

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Farhatul Muhayya, S.Ag., S.Pd.

Guru Kelas

Yenni Fitriyanti

Peneliti

Rizky Ananda

Lampiran 2. Lembar Hasil Wawancara Bersama guru kelas IV A

Hari : Senin 2 Desember 2024

Waktu : 09.30 s/d Selesai

Lokasi : SD IT Ummu Hafidzah , Gang.Citarum Kec.Biru-Biru

Narasumber : Ummi Yeni

Topik : Penggunaan Media Pembelajaran

Peneliti	Assalamualikum Ummi, maaf sebelumnya perkenalkan saya Rizky Ananda dari mahasiswa pgsd umsu Ummi. Apakah benar ini dengan ummi Yeni?
Narasumber	Iya benar dek, saya ummi Yeni. Ada apa ya dek?
Peneliti	Izin ummi, Hari ini saya akan mewawancarai Ummi perihal bertanya mengenai pelaksanaan pembelajaran.
Narasumber	Iya dik, silahkan. Informasi apa saja yang dibutuhkan? Nanti Ummi bantu jawab
Peneliti	Iya ummi terima kasih sebelumnya. Yang pertama kali ini ummi mengenai apa metode pembelajaran yang digunakan ummi biasanya mengenai pembelajaran IPAS.
Narasumber	Untuk menjelaskan teori biasanya ummi menggunakan metode tersendiri dik. Biasanya ummi kalau ngajar IPAS tuh yang seperti menggunakan metode ceramah dan tentunya kita akan ice breaking terlebih dahulu. Kemudian akhir kegiatan biasanya ummi persilahkan anak anak bertanya mengenai apapun yang mereka anggap kurang dalam pembelajaran tadi.

Peneliti	Baik ummi. Jika mengenai media pembelajara, biasanya bagaimana ummi?
Narasumber	Kalau media pembelajaran biasanya ummi menggunakan alat seadanya saja seperti peta, buku bergambar dll.
Peneliti	Apakah media tersebut cukup efektif ummi dengan sistem pembelajaran anak zaman sekarang?
Narasumber	Sebenarnya kurang efektif dik, terlebih lagi anak anak sekarang apa apa menggunakan gadgegt jadi terkadang ummi melihat mereka malas kalua belajar menggunakan hal hal yang biasa seperti buku tersebut.
Peneliti	Baik ummi, kemudian kalua dengan penggunaan gadget atau teknologi apakah sudah pernah diterapkan ummi?
Narasumber	Kalau dengan teknologi seperti gadget itu seperti belum dik. Sebenarnya ummi juga ingin membuat media yang memakai teknologi seperti itu namun belum ada kesempatan.
Peneliti	Baik ummi, berdasarkan keterangan yang ummi jelaskan kepada saya, saya bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan diterapkan di kelas ini ummi yaitu sebuah peta budaya Indonesia berbasis teknologi AI ummi. Nantinya ummi petanya dapat di scan gitu ummi di setiap provinsinya bakalan keluar tentang penjelasan suatu daerahnya. Dan kita usahakan nantinya ummi anak anak

	terlibat dalam praktek pembelajarannya tersebut ummi jadi anak anak mengerti juga akan teknologi.
Narasumber	Iya dik itu sangat bagus, ummi sangat setuju. Anak anak juga tidak akan kudet tentang teknologi inikan. Silakan dilaksanakan dik. Ummi akan dukung.
Peneliti	Baik ummi terima kasih atas partisipasi ummi dalam hal ini.
Narasumber	Sama sama dik

Link Google Drive Wawancara:

https://drive.google.com/drive/folders/1rsMeyY7Dp9MiZeiswaa0BNFZsgcM02pR?usp=drive_link

Lampiran 3. Angket Validasi Ahli Materi

Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran
Ahli Materi

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah
Penyusun : Rizky Ananda
Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah untuk mengisi angket yang tersedia. Angket ininditujukan untuk mengetahui Pendapat Bapak dan Ibu Tentang "Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah". Aspek penilaian Media Pembelajaran ini meliputi: Penelian, Saran dan Koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki meningkatkan kualitas Media Pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, Saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk:

1. Penilaian ini dilakukan dengan tanda ceklis "√" dibawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Kriteria validasi yaitu :

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Aspek Penilaian Materi:

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Kesuaian materi dengan sk dan kd	1. Kelengkapan Materi	✓				
	2. Kelulusan Materi	✓				
	3. Kedalaman Materi		✓			
	4. Keakuratan prinsip	✓				
	5. Keakuratan fakta dan data	✓				

	6. Keakuratan contoh	✓				
	7. Keakurat gambar	✓				
Pendukung materi pembelajaran	8. Keterkaitan		✓			
	9. Penerapan		✓			
	10. Kemenarikan materi	✓				
	11. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	✓				
Kemutakhiran materi	12. Kesesuain materi dengan perkembangan ilmu	✓				
	13. Gambar dan ilustrasi actual	✓				

Setelah mengisi bagian Aspek Penilaian Materi, silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan

C. Komentar dan Saran Perbaikan:

.....
.....
.....
.....

Media pembelajaran peta budaya ini dinyatakan *) :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

*) lingkarin salah satu

Medan, 26 April 2025
Validator Ahli Materi

Yenni Fitriyanti

Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Media

Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran
Ahli Media

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah
Penyusun : Rizky Ananda
Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah untuk mengisi angket yang tersedia. Angket ininditujukan untuk mengetahui Pendapat Bapak dan Ibu Tentang "Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah". Aspek penilaian Media Pembelajaran ini meliputi: Penelian, Saran dan Koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki meningkatkan kualitas Media Pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, Saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk:

1. Penilaian ini dilakukan dengan tanda ceklis "√" dibawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Kriteria validasi yaitu:

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Identitas

Nama : Dr. Muhammad Arifin M.Pd
NIP/NIDN : 0126067704
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

C. Aspek Penilaian Materi

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			SS	S	RR	TS	STS
1.	A. Ukuran fisik media	1. Kesesuain ukuran media pembelajaran dengan materi pembelajaran	✓				
		2. Tampilan media dapat meningkat rasa penasaran pengguna dalam belajar	✓				
		3. Ukuran media sangat cocok dengan realitinya		✓			
2.	B. Kepraktisan media pembelajaran	4. Desain media teratur dan konsisten	✓				
		5. Kemudahan dalam pengoprasian	✓				
		6. Kelancaraan penggunaan media	✓				
		7. Kemudahan media dalam penyimpanan		✓			
3.	C. Ilustrasi sampul media	8. Kesesuaian sampul dengan isi media	✓				
		9. Bentuk, warna, dan objek sesuai dengan realita	✓				
		10. Penampilan unsur dan tata letak sampul depan dan belakang saling berirama	✓				
		11. Penampilan sampul memiliki pusat pandang yang baik untuk pengguna		✓			
4.	D. Konsistensi tata letak	12. Kesesuain penempatan isi media dengan	✓				

	media	realita					
		13. Jarak antar kalimat sesuai	✓				
		14. Isi media sesuai dengan letak realitanya		✓			

Setelah mengisi bagian Aspek Penilaian Materi, silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan

D. Komentar dan Saran Perbaikan

- Buku panduan dibuat untuk penggunaan media
- Sebaiknya di cover depan dibuat ada gambar peta.

E. Kesimpulan media pembelajaran peta budaya ini dinyatakan *) :

1.	Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi	✓
2.	Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.	
3.	Tidak layak diujicobakan di lapangan.	

*) lingkarin salah satu

Medan, 25 April 2025
Validator Ahli Media

Dr. Muhammad Arifin M.Pd
NIDN.0126067704

Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran
Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah
Penyusun : Rizky Ananda
Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah untuk mengisi angket yang tersedia. Angket ininditujukan untuk mengetahui Pendapat Bapak dan Ibu Tentang "Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah". Aspek penilaian Media Pembelajaran ini meliputi: Penelian, Saran dan Koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki meningkatkan kualitas Media Pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, Saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk :

1. Penilaian ini dilakukan dengan tanda ceklis "√" dibawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Kriteria validasi yaitu :

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Identitas

Nama : Mutia Febriana, M.Pd
NIP/NIDN : 0114029201
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

C. Aspek Penilaian Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Ketepatan struktur kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/informasi	√				
Keefektifan kalimat	2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran		√			
Kebakuan istilah	3. Sesuai dengan kamus besar Bahasa Indonesia	√				
Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4. Informasi yang disampaikan dengan Bahasa yang menarik		√			
Kemampuan memotivasi peserta didik	5. Memotivasi peserta didik untuk membaca dan mendorong mereka dalam memahami materi		√			
Ketepatan Bahasa	6. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan Tingkat emosional peserta didik		√			
Konsistensi penggunaan symbol dan ikon	7. Menggambarkan suatu konsep konsistensi antara bagian dalam media	√				
Ketepatan ejaan	8. Mengacu pada bagian kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	√				

Setelah mengisi bagian Aspek Penilaian Materi, silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Mohon diperbaiki kalimat instruksi pada petunjuk pengisian.
.....
.....

E. Kesimpulan media pembelajaran peta budaya ini dinyatakan *) :

4.	Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi	√
5.	Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.	
6.	Tidak layak diujicobakan di lapangan.	

Medan, 25 April 2025
Validator Ahli Media

Mutia Febriana, M.Pd
NIDN. 0114029201

Lampiran 6. Angket Kepraktisan Respon Guru

Angket Kepraktisan Respon Guru Terhadap Media Peta Budaya Indonesia Di SD IT – Ummu Hafidzah

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT – Ummu Hafidzah
Penyusun : Rizky Ananda
Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

A. Petunjuk :

1. Penilaian ini dilakukan dengan tanda ceklis "√" dibawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Kriteria validasi yaitu :

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Aspek Penilaian Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Tampilan media pembelajaran	1. Tampilan halaman cover menarik	√				
	2. Setiap judul dalam media pembelajaran ditampilkan dengan jelas	√				
	3. Penempatan isis dalam media sangat logis dan jelas	√				
Dilengkapi gambar gambar yang sesuai dengan materi	4. Kebenaran gambar dalam media dapat menyampaikan kebenaran	√				
	5. Perpaduan gambar dalam media sangat menarik	√				
Tata tulisan	6. Media pembelajaran		√			

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
	yang sesuai dengan Tingkat siswa					
	7. Media pembelajaran menggunakan Bahasa yang komunikatif		✓			
	8. Media pembelajaran menggunakan struktur kalimat yang jelas	✓				
Materi yang ada	9. Materi yang disajikan sesuai dengan CP	✓				
	10. Materi yang disajikan dapat memenuhi tujuan pembelajaran	✓				
Materi mudah dipahami	11. Materi dalam media pembelajaran sangat mudah dimengerti oleh siswa	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Medan, 26 April 2025

Guru Kelas IV

Yeni Fitriyanti

Lampiran 7. Angket Kepraktisan Respon Siswa
Penilian Tertinggi

Angket Kepraktisan Respon Siswa Terhadap Media Peta Budaya Indonesia Di SD IT – Ummu Hafidzah

Nama : ANUGRAH
Kelas : 4 A
Petunjuk : Berilah tanda ceklis "√" dibawah skor penilaian sesuai dengan pendapat anda

Keterangan
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-Ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat melihat materi dengan mudah	✓				
2	Media pembelajaran peta budaya Indonesia berbasis Ai ini menurut saya sangat menarik	✓				
3	Saya sangat menyukai media pembelajaran ini dikarenakan memiliki warna yang menarik	✓				
4	Saya lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran	✓				
5	belajar menggunakan media pembelajaran ini merupakan hal baru dalam hidup saya	✓				
6	Materi yang ada dalam media pembelajaran sangat lengkap dan menarik	✓				
7	Desain dalam media pembelejaran ini sangat bagus dan menarik	✓				
8	Saya mengerti tentang materi ini setelah menggunakan media pembelajaran peta budayas	✓				
9	Saya tidak merasa bosan menggunakan media pembelajaran ini	✓				
10	Saya menjadi mudah hafal mengenai materi budaya Indonesia setelah menggunakan media ini	✓				

Penilaian Sedang

Angket Kepraktisan Respon Siswa Terhadap Media Peta Budaya Indonesia Di SD IT – Ummu Hafidzah

Nama : Kayla Almira Maritza
Kelas : 4A
Petunjuk : Berilah tanda ceklis "√" dibawah skor penilaian sesuai dengan pendapat anda

Keterangan

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-Ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat melihat materi dengan mudah		√			
2	Media pembelajaran peta budaya Indonesia berbasis Ai ini menurut saya sangat menarik		√			
3	Saya sangat menyukai media pembelajaran ini dikarenakan memiliki warna yang menarik	√				
4	Saya lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran		√			
5	belajar menggunakan media pembelajaran ini merupakan hal baru dalam hidup saya	√				
6	Materi yang ada dalam media pembelajaran sangat lengkap dan menarik	√				
7	Desain dalam media pembelejaran ini sangat bagus dan menarik		√			
8	Saya mengerti tentang materi ini setelah menggunakan media pembelajaran peta budayas	√				
9	Saya tidak merasa bosan menggunakan media pembelajaran ini		√			
10	Saya menjadi mudah hafal mengenai materi budaya Indonesia setelah menggunakan media ini	√				

Penilaian Terendah

Angket Kepraktisan Respon Siswa Terhadap Media Peta Budaya Indonesia Di SD IT – Ummu Hafidzah

Nama : ZAHIRA
Kelas 4A
Petunjuk : Berilah tanda ceklis "√" dibawah skor penilaian sesuai dengan pendapat anda

Keterangan
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-Ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat melihat materi dengan mudah		√			
2	Media pembelajaran peta budaya Indonesia berbasis Ai ini menurut saya sangat menarik		√			
3	Saya sangat menyukai media pembelajaran ini dikarenakan memiliki warna yang menarik		√			
4	Saya lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran		√			
5	belajar menggunakan media pembelajaran ini merupakan hal baru dalam hidup saya				√	
6	Materi yang ada dalam media pembelajaran sangat lengkap dan menarik		√			
7	Desain dalam media pembelejaran ini sangat bagus dan menarik		√			
8	Saya mengerti tentang materi ini setelah menggunakan media pembelajaran peta budayas		√			
9	Saya tidak merasa bosan menggunakan media pembelajaran ini		√			
10	Saya menjadi mudah hafal mengenai materi budaya Indonesia setelah menggunakan media ini		√			

Lampiran 8. Angket Hasil Respon Siswa Kelas IV A

No	Nama	Penilaian										Nilai	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ade	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	44	88%
2	Ain	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48	96%
3	Alzuma	5	4	5	5	4	3	5	4	5	4	44	88%
4	Anugrah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
5	Hafidz	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
6	Irsyad	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45	90%
7	Kayla Almira	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	45	90%
8	Lakesya Sakhi	4	5	4	2	5	4	5	4	4	5	42	84%
9	Raza	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	45	90%
10	Raihan	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	46	92%
11	Rania	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	44	96%
12	Rinjani Fenika	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	46	92%
13	Shofa	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	46	92%
14	Sintia	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	47	94%
15	Zahira	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	38	76%
Jumlah												680	90,66%

Lampiran 9. K1

FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rizky Ananda
N P M : 2102090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Komulatif : 120,0 IPK = 3,91

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT- Ummu Hafidzah	
	Pengembangan Media Montessori Visual Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT- Ummu Hafidzah	
	Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis AI Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa kelas II SDIT- Ummu Hafidzah	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 Desember 2024
Hormat Pemohon,

Rizky Ananda

Lampiran 10. K2

FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizky Ananda
NPM : 2102090013
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 23 Desember 2024
Hormat Pemohon,

Rizky Ananda

Lampiran 11. K3

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 21/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
H a l : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :.

Nama : **Rizky Ananda**
N P M : 2102090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT Ummu Hafidzah**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd, I.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **6 Januari 2026**

Medan, 06 Rajab 1446 H
06 Januari 2025 M

Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Proposal

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website: http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Uatara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Rizky Ananda
Npm : 2102090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT – Ummu Hafidzah.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
21 Des 2024	Pengajuan Judul / ACC	
23 Des 2024	Revisi BAB I landasan Rumusan Tujuan	
30 Des 2024	Revisi BAB II, III	
3 Jan 2025	Revisi BAB III Analisis Media	
06 Jan 2025	Revisi Media Validasi	
10 Jan 2025	Acc Proposal Skripsi	

Medan, Januari 2025

Diketahui/Disetujui,
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 13. Lembar Pengesahan Proposal

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Rizky Ananda
NPM : 2102090013
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SDIT-Ummu Hafidzah

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal (Pembahas)

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Februari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap	: Rizky Ananda
NPM	: 2102090013
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1)	Perbaikan Rumusan Masalah
2)	Menghapus beberapa kutipan berdasarkan Saran Pembahas
3)	Penambahan lampiran

Medan, Februari 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi	Pembahas
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal (Pembimbing)

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Februari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rizky Ananda
NPM : 2102090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Ikuti Saran dari Penguji

Medan, Februari 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 16. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap	: Rizky Ananda
NPM	: 2102090013
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah

Pada hari Selasa, Tanggal 11 Februari 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas	Dosen Pembimbing
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	**Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.**

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17. Berita Acara Seminar Proposal

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11, bulan Februari, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap	: Rizky Ananda
NPM	: 2102090013
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

[ ] Disetujui
[ ] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
[ ] Ditolak

Dosen Pembahas,

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 18. Surat Pernyataan Tidak Plagiat

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap	: Rizky Ananda
NPM	: 2102090013
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong ***Plagiat***.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Rizky Ananda

Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Proposal

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Rizky Ananda
NPM	: 2102090013
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 11, Bulan Februari, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2025

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 20 Surat Permohonan Riset

Medan, Februari 2025

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap	: Rizky Ananda
NPM	: 2102090013
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis AI pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pertinggal

Lampiran 21. Surat Permohonan Izin Riset

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 591/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
H a l : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 26 Sya'ban 1446 H
25 Februari 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD IT-Ummu Hafidzah
di
Tempat

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Rizky Ananda**
N P M : 2102090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis A1 Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum

Dekan

Dr. Hj. Isnaini Syamsuyurnita, M.Pd.
NIDN. 0004066701

Pertinggal

Lampiran 22. Surat Balasan Riset

YAYASAN PENDIDIKAN DA'WAH SOSIAL DAN EKONOMI AN-NAASHIRY
PERGURUAN ISLAM UMMU HAFIDZAH
TK ISLAM TERPADU, SD ISLAM TERPADU DAN SMP ISLAM TERPADU
Jl. Citarum Desa Candirejo Kecamatan Biru-Biru Kabupaten Deli Serdang

Nomor : 1110/I.2/SDIT-UH/IV/2025
Lampiran : -----
Hal : Surat Balasan

Candirejo, 28 April 2025
Kepada :
Yth. Bapak/Ibu Ketua UMSU
Di
Tempat

اَلسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ

Kami dari SDI.T Ummu Hafidzah telah menerima mahasiswa UMSU :

Nama : RIZKY ANANDA
NPM/NIRM : 2102090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sudah menyelesaikan Panenelitian di SDIT Ummu Hafidzah pada 26 April 2025. Dengan judul skripsi : "Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Berbasis A1 Pada Mata pelajaran IPAS Bagi Siswa kelas IV SD IT-Ummu Hafidzah".

Demikian surat balasan ini kami perbuat, semoga Penelitian/Riset yang dilakukan bermanfaat bagi Mahasiswa tersebut . Amiin.

Wassalam,
Kepala SDIT Ummu Hafidzah

Farhatul Muhayya, S.Ag

Lampiran 23. Dokumentasi Observasi Awal

Lampiran 24. Dokumentasi Kegiatan Implementasi Penelitian

Link Video Kegitan Implementasi Media Pengembangan Peta Budaya Indonesia Berbasis AI di SD IT – Ummu Hafidzah

https://drive.google.com/file/d/1DazVoBSH19sLL0CNQjVCUVa7k1rbtxCm/view?usp=drivesdk

Lampiran 25. Hasil Turnitin

SKRIPSI RIZKY ANANDA .pdf

ORIGINALITY REPORT

11%	9%	3%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
2	NOVIANTI ANNISA, wilda aposma. "Identitas Nasional Indonesia", INA-Rxiv, 2019 Publication	1%
3	pkn.umsu.ac.id Internet Source	<1%
4	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
6	archive.org Internet Source	<1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Sains Alquran Student Paper	<1%
10	Submitted to STIE Perbanas Surabaya Student Paper	<1%

Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Rizky Ananda
NIM	: 2102090013
Tempat/Tanggal Lahir	: Candi Rejo, 31 Januari 2003
Jenis Kelamin	: Laki - Laki
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Dusun III Sukaramai No.20

Nama Orang Tua

Nama Ayah : Syabaruddin

Nama Ibu : Sarah Br Ginting

Alamat : Dusun III Sukaramai No.20

Pendidikan Formal

1. SDN 101807 CANDI REJO (2008-2014)
2. SMP YAPIM BIRU-BIRU (2014-2017)
3. SMA YAPIM BIRU-BIRU (2017-2020)