

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA EKSPLORASI
CERDAS PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 3
DI SDN SAWOJAJAR V KOTA MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
AYDHINA ALIVIA PUTRI
NPM. 22101013063**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA
EKSPLORASI CERDAS PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 3
DI SDN SAWOJAJAR V KOTA MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Progam Sarjana (S1)
Pada Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Oleh:
Aydhina Alivia Putri
NPM. 22101013063**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

ABSTRAK

Putri, Aydhina Alivia, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Peta Eksplorasi Cerdas pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 di SDN Sawojajar V Kota Malang*. Skripsi Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Falkutas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Pembimbing 2 : Mutiara Sari Dewi, Dr., M.Pd.

Kata Kunci : Peta Eksplorasi Cerdas, Media Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial,

Media pembelajaran adalah sarana prasarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan membantu proses kegiatan belajar mengajar. Dalam pengembangan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas III semester I di SDN Sawojajar V Kota Malang. Pengembangan media peta eksplorasi cerdas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semester satu berisi tentang pertanyaan mengenai hewan disekitar, perkembangan biakan hewan beserta ekosistem dan simbiosis makhluk hidup. Peta eksplorasi cerdas adalah permainan *board game* yang dilengkapi dengan bidak, dadu dan kartu *flashcard*. Peneliti menggunakan peta eksplorasi cerdas yang dikembangkan dikarenakan peta eksplorasi cerdas sesuai dengan karakteristik siswa yang suka aktivitas eksplorasi atau belajar sambil bermain dan penggunaan peta eksplorasi yang mudah dioperasikan oleh siswa kelas 3 SDN Sawojajar V.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media peta eksplorasi cerdas dan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap peta eksplorasi cerdas. Dengan pengembangan media peta eksplorasi cerdas ini diharapkan minat dan motivasi belajar siswa di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas III semester I di SDN Sawojajar V semakin meningkat. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*research and development*).

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Peneliti memilih mengembangkan peta eksplorasi cerdas ini pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas III semester I karena media ini dapat menggabungkan elemen eksplorasi, interaktif dan pengetahuan. Pada media ini siswa dapat berkompetisi, berinteraksi secara aktif dengan satu sama lain dan bebas berpendapat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III A yang berjumlah 28 siswa.

Hasil yang didapatkan pada saat validasi oleh ahli materi ialah 93%, kemudian hasil yang didapatkan pada saat validasi ahli media adalah 96% dan yang didapatkan dari validasi ahli pembelajaran adalah 86%. Hasil analisis uji coba kelompok besar mendapatkan hasil 94%. Respon siswa yang didapatkan juga sangat baik, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Sebagian besar siswa merasa senang dan termotivasi saat menggunakan peta eksplorasi cerdas.

ABSTRACT

Putri, Aydhina Alivia, 2025. The Development of Smart Exploration Map Learning Media in the IPAS Subject for Grade 3 at SDN Sawojajar V, Malang City. Undergraduate Thesis, Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Islamic Studies, Islamic University of Malang. Advisor 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.I. Advisor 2: Mutiara Sari Dewi, Dr., M.Pd.

Key Words : Smart Exploration Map, Learning Media, Natural and Social Sciences

Learning media are tools and facilities used to deliver learning material and support the teaching and learning process. In this development, the researcher developed a Smart Exploration Map learning media for the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) for Grade III, first semester, at SDN Sawojajar V, Malang City. The development of the Smart Exploration Map media in the first semester of Natural and Social Sciences includes questions about animals in the surrounding environment, animal reproduction, ecosystems, and symbiosis among living things. The Smart Exploration Map is a board game equipped with playing pieces, dice, and flashcards. The researcher developed this Smart Exploration Map because it aligns with the characteristics of students who enjoy exploration activities or learning through play, and it is also easy to operate for third-grade students at SDN Sawojajar V.

The purpose of this study is to produce the Smart Exploration Map media and to describe student responses toward it. Through the development of this media, it is expected that students' interest and motivation in learning the Natural and Social Sciences subject in Grade III, first semester, at SDN Sawojajar V will increase. This study uses a research and development (R&D) method.

The development research in this study uses the ADDIE model: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The researcher chose to develop the Smart Exploration Map in the Natural and Social Sciences subject for Grade III, first semester, because this media combines elements of exploration, interactivity, and knowledge. Through this media, students can compete, actively interact with each other, and freely express their opinions. The research subjects were 28 students from class III A.

The results obtained from the material expert validation reached 93%, the media expert validation reached 96%, and the learning expert validation reached 86%. The results from the large group trial analysis reached 94%. Student responses were also very positive—students felt more motivated to learn independently and collaborate with their peers. Most students felt happy and motivated when using the Smart Exploration Map.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dengan proses belajar maka manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Belajar tidak lepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Dalam konteks pendidikan, belajar dan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Belajar dan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya (Faizah & Kamal, 2024).

Kurikulum di Indonesia sering mengalami perubahan untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Di Indonesia pertama kali diterapkan pada tahun 1947 yang diberi nama rentjana pelajaran telah mengalami beberapa perubahan yaitu rentjana pelajaran terurai 1952, rentjana pendidikan 1964, kurikulum 1968, kurikulum 1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994, kurikulum berbasis kompetensi 2004, kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006, kurikulum 2013 kurikulum ini masih digunakan di beberapa sekolah di Indonesia dan yang terakhir adalah kurikulum merdeka 2022. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka adalah sebuah pendekatan pendidikan yang memberikan lebih banyak otonomi kepada sekolah, guru, dan siswa dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran (Fitra, 2023). Kurikulum merdeka menghasilkan beberapa

perubahan, salah satunya penyatuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI dapat menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam maupun sosial yang terjadi disekitar. Sehubungan dengan itu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SD/MI dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sehingga siswa dapat memecahkan masalah yang terjadi di alam dan sosial.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Klarifikasi media pembelajaran menurut Heinich dkk (1996) dalam (Kristanto, 2016) buku Media Pembelajaran mengidentifikasi klasifikasi media pembelajaran terdiri dari media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media video, media berbasis komputer, dan multimedia kit. Peta eksplorasi cerdas ini merupakan media visual yang berbentuk *board game*. Media pembelajaran penting untuk keberhasilan belajar siswa. Dengan demikian, siswa dan guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar (Fitra, 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas 3 di SDN Sawojajar V berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas 3 di SDN Sawojajar V (Selasa, 19 November 2024) bahwa siswa kelas 3 di SDN Sawojajar V memiliki gaya belajar audio visual dan

kinestetik. Guru sering kali menggunakan metode ceramah juga tidak jarang menggunakan *problem based learning* dan *project based learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti terhadap siswa dengan menggunakan angket. Para siswa cenderung lebih aktif, menyukai aktivitas eksplorasi, serta lebih mudah memahami materi yang disajikan secara interaktif dan kontekstual. Namun mereka sering kali merasa bosan ketika guru menyampaikan materi, karena guru menggunakan media yang kurang menarik sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal. Siswa juga cenderung kurang fokus ketika guru memberikan soal penilaian harian dan menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal dikarenakan kurangnya inovasi guru menyajikan soal.

Pengembangan media peta eksplorasi cerdas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semester satu berisi tentang pertanyaan mengenai hewan disekitar, perkembang biakan hewan beserta ekosistem dan simbiosis makhluk hidup. Peta eksplorasi cerdas adalah permainan *board game* yang dilengkapi dengan bidak, dadu dan kartu *flashcard*. Peneliti menggunakan peta eksplorasi cerdas yang dikembangkan dikarenakan penggunaan peta eksplorasi yang mudah di operasikan oleh siswa kelas 3 SDN Sawojajar V.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semester satu kelas 3 SDN Sawojajar V membutuhkan media penunjang visual berbasis gamefikasi untuk meningkatkan

hasil belajar siswa. Media peta eksplorasi cerdas berupa *board game* yang dilengkapi dengan pertanyaan pertanyaan seputar hewan disekitar, perkembangan biakan hewan beserta ekosistem dan simbiosis makhluk hidup.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan media peta eksplorasi cerdas. Menurut Wulandari (2023) penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah karena siswa diajak belajar sambil bermain. Sedangkan dalam penelitian Ningrum (2020) menyatakan bahwa penggunaan media peta ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian dari Widyaningrum (2024) juga mengembangkan boardgame tentang aksara jawa untuk meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa. Penelitian dari Nabila (2023) juga mengembangkan peta jelajah zaman prasejarah yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dipertegas dengan penelitian dari Fauziah (2021) yang mengembangkan game edukasi pada konsep jaringan tumbuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa yang bertujuan agar siswa dapat memahami konsep jaringan tumbuhan dengan mudah.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada materi, jenjang serta konsep interaktif berbasis *boardgame* yang menarik dan dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara hewan disekitar, perkembangan biakan dan ekosistem beserta simbiosisnya. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media

Pembelajaran Peta Eksplorasi Cerdas pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 di SDN Sawojajar V Kota Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, tersusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas untuk pembelajaran IPAS terhadap siswa kelas 3 di SDN Sawojajar V?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran peta eksplorasi cerdas untuk pembelajaran IPAS di SDN Sawojajar V?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tersusunlah tujuan pengembangan produk sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menghasilkan pengembangan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas untuk pembelajaran IPAS pada siswa kelas 3 di SDN Sawojajar V.
2. Mendeskripsikan respon siswa kelas 3 terhadap media pembelajaran peta eksplorasi cerdas untuk pembelajaran IPAS di SDN Sawojajar V.

D. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran media peta eksplorasi cerdas adalah sebagai berikut:

1. Peta eksplorasi cerdas berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm terbuat dari kertas *art carton* yang anti air.
2. Berisi nomor nomor yang berhubungan dengan kartu *flashcard*.
3. Terdapat 4 bidak yang berbeda warna untuk alat melangkah di peta eksplorasi cerdas.
4. Terdapat satu buah dadu untuk menentukan jumlah langkah.
5. Terdapat kartu pertanyaan yang mencakup materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semester satu kelas 3.
6. Terdapat buku panduan yang berisi tentang tata cara penggunaan peta eksplorasi cerdas.
7. Terdapat 100 bintang untuk point
8. Terdapat cover untuk menyimpan peta eksplorasi.
9. Desain yang *colorfull* dan dipenuhi dengan ilustrasi yang relevan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran eksplorasi cerdas sangat penting dikarenakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas 3 SDN Sawojajar V siswa cenderung kurang fokus dan kurangnya minat belajar terhadap pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehubungan dengan itu peneliti mengembangkan peta eksplorasi cerdas untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 3 SDN Sawojajar V. Peneliti memiliki asumsi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.
2. Peta ekplorasi cerdas digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga mengoptimalkan hasil belajar siswa.
3. Peta ekspolarasi cerdas berisi pertanyaan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semester satu kelas 3.
4. Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Produk pengembangan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 3 SDN Sawojajar V. Peneliti memiliki keterbatasan yaitu pengembangan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas ini hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 3 SD/MI.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar siswa dapat memahami materi pelajaran.
2. Peta eksploarsi cerdas termasuk media game base learning. Game base learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat

untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. Mata pelajaran ini merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS).

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika outline skripsi penelitian pengembangan R & D ini yaitu sebagai berikut :

BAB 1 : Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan proyek, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, Asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian pustaka

BAB III : Model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba pengembangan

BAB IV : Penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

BAB V : Kajian produk yang telah di revisi, saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Eksplorasi Cerdas Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan dkk., 2021). Selain menyesuaikan media dengan materi, guru juga harus berinovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Inovasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan membuat suasana belajar lebih interaktif serta menyenangkan bagi siswa.

Peranan media pembelajaran tidak dipungkiri dapat membentuk karakteristik siswa. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Hasan dkk., 2021). Sehubungan dengan itu sebaiknya guru dapat memilih media pembelajaran dengan tepat dan menyesuaikan kondisi saat kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai.

Peta eksplorasi cerdas merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang berbasis *boardgame*, dirancang untuk memberikan pengalaman

belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Media ini menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Boardgame merupakan salah satu bentuk permainan yang biasanya ditempatkan pada sebuah bidang datar yang lebar seperti meja yang dapat menunjang untuk bermain bersama (Ningtyas, 2023) Sebagai media berbasis *boardgame*, peta eksplorasi cerdas biasanya terdiri dari papan permainan dengan berbagai jalur atau zona yang harus dijelajahi oleh pemain. Setiap zona dapat berisi tantangan, pertanyaan, atau aktivitas yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajari. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan teori tetapi juga terlibat secara aktif dalam eksplorasi konsep-konsep yang diajarkan.

Selain itu, peta eksplorasi cerdas dapat dirancang untuk berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dengan menyajikan konsep-konsep penting dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Permainan ini juga dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok, sehingga mendorong kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah di antara siswa.

Penggunaan peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan daya ingat, melatih keterampilan berpikir kritis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ini sangat cocok

digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan dalam kurikulum.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model *ADDIE*. *ADDIE* merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Nizar, 2021). Sehubungan dengan itu model penelitian *ADDIE* terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasi, and Evaluation* (Rustandi & Rismayanti, 2021). Pada tahap analisis merupakan langkah awal penelitian pengembangan, di mana peneliti menganalisis kebutuhan siswa, kurikulum, dan materi kelas 3 SDN Sawojajar V Kota Malang. Tujuannya adalah memperoleh informasi pendukung untuk pembuatan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semester 1, sehingga memudahkan pengembangannya.

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti secara sistematis merancang peta eksplorasi cerdas berbasis gamifikasi untuk IPAS semester 1 kelas III SDN Sawojajar V. Proses ini mencakup penetapan tujuan, perancangan alur permainan, perangkat pembelajaran, materi, dan evaluasi. Tahap pengembangan (*development*) meliputi pembuatan produk, validasi, dan uji kepraktisan. Tahap pertama adalah pembuatan *storyboard* yang mencakup perencanaan alur permainan dan pertanyaan, elemen, dan visual. *Storyboard* secara harfiah berarti dasar cerita, *storyboard* adalah penjelasan

bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek (Nurhasanah & Destyany, 2020). Pada tahap produksi, visual peta eksplorasi cerdas serta *flashcard* dibuat menggunakan Canva, dengan karakter dan adegan divisualisasikan sesuai *storyboard*, dan efek visual ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik media. Setelah itu, peta eksplorasi cerdas dicetak menggunakan art paper berukuran 50 x 50 cm dan *flash card* dengan ukuran 8 x 5 cm, dan dilengkapi dengan 4 pion, satu dadu dan 100 bintang poin. Pada tahap pengembangan juga dilakukan validasi. Validasi dilakukan melalui instrumen berbasis angket dengan skala Likert. Proses ini terdiri dari tiga tahap: validasi ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi.

Peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial ini telah melalui tahapan validasi materi dengan skor 94% untuk aspek pembelajaran yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini sangat valid untuk digunakan dan sesuai dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas 3 semester 1. Sedangkan untuk aspek materi mendapatkan skor 92% yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini sangat valid untuk digunakan dan sesuai dengan materi ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas 3 semester 1. Total presentase yang telah didapatkan adalah 95%. Menunjukan katagori sangat valid.

Adapun dalam validasi media memperoleh persentase sebesar 96% yang menunjukkan kategori bahwa media ini sangat valid untuk digunakan, akan tetapi terdapat saran dan komentar dari ahli media mengenai penambahan elemen *start* dan *finish* serta membagi warna dari flash card

menjadi 4 warna. Melalui tahapan validasi media dengan skor 93% untuk aspek tampilan yang menunjukkan bahwa desain tampilan dalam media ini sesuai dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas 3 semester 1. Sedangkan untuk aspek tata letak dan navigasi mendapatkan skor 100% yang menunjukkan bahwa tata letak dan navigasi dalam media ini sesuai dan mudah dioperasikan oleh siswa kelas 3 dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Sedangkan untuk interaktivitas mendapatkan skor 100% yang menunjukkan bahwa kelas 3 dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat saling berinteraksi, memberikan pendapat dan berkompetisi dengan siswa lainnya. Sedangkan efisiensi dan kemudahan mendapatkan skor 93% yang menunjukkan bahwa dalam media ini praktis dan mudah dioperasikan oleh siswa kelas 3 dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Kemudian dari validasi ahli pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 86%, yang menunjukan sangat valid. Melalui tahapan validasi media dengan skor 93% untuk aspek kurikulum yang menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan kurikulum merdeka dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas 3 semester 1. Sedangkan untuk aspek materi mendapatkan skor 100% yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini sesuai dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas 3 semester 1. Sedangkan untuk interaktivitas mendapatkan skor 95% yang menunjukkan bahwa kelas 3 dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam

dan sosial dapat saling berinteraksi, memberikan pendapat dan membangun jiwa berkompetisi.

Tahap implementasi mencakup uji coba peta eksplorasi cerdas yang telah lolos validasi ahli. Tujuannya adalah menilai kepraktisan melalui respons siswa dan guru serta mengukur efektivitas melalui uji coba kelompok kecil dan besar pada siswa kelas III SDN Sawojajar V. Tahapan yang terakhir adalah evaluasi dilakukan setelah uji coba di kelas III SDN Sawojajar V Malang, dengan respons sangat baik dari guru dan siswa. Jika ada kendala, produk diperbaiki sesuai masukan. Namun, karena guru dan siswa memahami serta menilai produk sangat efektif, tidak diperlukan perbaikan akhir.

2. Respon Siswa Terhadap Peta Eksplorasi Cerdas

Setelah melakukan berbagai revisi yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melaksanakan tahap uji coba produk pada kelompok besar. Kemudian peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui respon dari siswa. Angket terdiri dari 3 aspek yaitu :

a. Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dalam indikator media pembelajaran menunjukkan bahwa rata rata respon siswa adalah 95 % menunjukkan bahwa dengan kategori sangat valid. Artinya siswa merespon bahwa dengan menggunakan media peta eksplorasi cerdas Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan pemahaman, minat dan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara antara guru sebagai

pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi (Hasan dkk., 2021).

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk merangsang motivasi siswa serta membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara penuh dan bermakna. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan media pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan agar lebih efektif. Selain itu, guru juga dituntut untuk berinovasi dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

b. Kemenarikan Media

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dalam indikator kemenarikan media menunjukkan bahwa rata rata respon siswa adalah 91% menunjukan bahwa dengan kategori sangat valid. Artinya siswa merespon bahwa dengan menggunakan media peta eksplorasi cerdas Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat sangat menyenangkan serta tidak membosankan sehingga minat belajar siswa meningkat pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial .

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Daya tarik media pembelajaran berperan penting

dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat siswa. Media yang menarik dapat diwujudkan melalui desain visual yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, tampilan interaktif, serta pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, media harus relevan dengan materi dan mudah dipahami. Penggunaan gambar, ilustrasi, animasi, serta elemen tantangan dalam game edukatif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Dengan media yang menarik, siswa lebih fokus, aktif, dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pemahaman mereka meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

c. Interaktivitas

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dalam indikator interaktivitas menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa adalah 94 % menunjukkan bahwa dengan kategori sangat valid. Artinya siswa merespon bahwa dengan menggunakan media peta eksplorasi cerdas Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan interaksi siswa satu sama lain dan menimbulkan rasa kerja sama serta jiwa kompetisinya.

Fungsi media pembelajaran menurut (Kusuma, 2023) salah satunya adalah Meningkatkan keterlibatan (interaktivitas) peserta didik dalam pembelajaran. Media peta eksplorasi cerdas ini mendorong interaktivitas antar siswa, karena di dalamnya terdapat elemen yang memungkinkan mereka untuk memberikan pendapat terhadap jawaban teman, serta melempar pertanyaan atau tantangan yang mereka peroleh.

Dengan adanya fitur ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan kolaboratif.

Uji coba dilakukan untuk melihat efektivitas media pembelajaran dalam cakupan yang lebih luas. Tahap ini melibatkan lebih banyak peserta dengan beragam latar belakang dan kemampuan. Evaluasi dalam uji coba ini menjadi penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran tetap efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam skala yang lebih besar.

Hasil dari uji coba pada kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh total skor sebesar 94%, yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Skor ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu memberikan manfaat yang konsisten meskipun diterapkan dalam kelompok yang lebih luas.

Dengan hasil yang sangat baik pada kedua tahap uji coba, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar efektivitas yang tinggi. Oleh karena itu, produk ini siap untuk diterapkan dalam pembelajaran secara lebih luas tanpa perlu revisi tambahan.

B. Saran (Pemanfaatan, Diseminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut)

Pada subbab ini disajikan informasi mengenai rekomendasi pemanfaatan, penyebaran, dan pengembangan lebih lanjut yang berfokus pada upaya optimalisasi potensi serta manfaat peta eksplorasi cerdas dalam pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Adapun rincian rekomendasi pemanfaatan dan pengembangannya meliputi hal-hal berikut :

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Siswa

Pengembangan peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat dijadikan sarana penunjang untuk mempelajari materi ilmu pengetahuan alam dan sosial khususnya pada materi semester 1 kelas 3. Dalam proses pemanfaatan peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, peserta didik diharap memperhatikan instruksi permainan dengan seksama, sehingga dapat meminimalisir adanya kesalahan penggunaan. Disamping itu, peserta didik juga diharapkan untuk membaca keseluruhan informasi pada buku panduan agar mengetahui secara utuh mengenai penggunaan setiap pengembangan peta eksplorasi cerdas.

b. Bagi Guru

Pemanfaatan peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat dimaksimalkan selama proses pengajaran di kelas. Guru perlu memahami alur dan isi dari peta eksplorasi cerdas tersebut agar dapat mengintegrasikannya dengan baik ke dalam alur tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan peta eksplorasi cerdas ini, guru juga harus memastikan bahwa setiap siswa memahami cara menggunakan media ini dengan benar dan memberikan bimbingan

serta arahan yang diperlukan. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media ini sebagai alat untuk meningkatkan inovasi dalam metode pengajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan menggunakan peta eksplorasi cerdas.

2. Diseminasi

Langkah penyebaran peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dilakukan dengan tujuan untuk memberikan peluang kepada pihak luar untuk memanfaatkan, memperbaiki, serta mengembangkannya lebih lanjut. Untuk memaksimalkan penyebaran dan pemanfaatan peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, disarankan agar pihak sekolah dan guru-guru mengadakan sosialisasi kepada siswa dan orang tua mengenai manfaat dan cara penggunaan media ini. Selain itu, peta eksplorasi cerdas ini dapat dicetak ulang dan disesuaikan dengan mata pelajaran lainnya.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial ini dapat digunakan oleh peneliti atau pengembang media pembelajaran untuk dijadikan referensi media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan dikembangkannya peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, pengembang media pembelajaran bisa termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik, yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan zaman maupun peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat semakin tercapai. Di samping

itu, substansi materi yang ditampilkan dalam media ini bisa dikembangkan dengan memberikan sumber-sumber yang lebih valid. Dengan berbagai pertimbangan tersebut, perlu bagi para pengembang untuk memperhatikan beberapa hal dengan seksama sebelum mengembangkan produk lebih lanjut. Satu hal yang harus diutamakan adalah analisis kebutuhan dan saran media pembelajaran dari para ahli dan peserta didik, sehingga produk yang nanti dikembangkan akan sesuai berguna di masa yang mendatang.

Disamping itu, pengembangan media pembelajaran juga harus memperhatikan sarana dan prasarana yang dimiliki peserta didik maupun sekolah. Terakhir, dikarenakan peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial hanya mencakup pada kelas 3 semester 1 saja, maka apabila ingin dikembangkan kembali dapat menyesuaikan dengan mata pelajaran serta materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya para pengembang agar membuat media berbasis *boardgame* versi yang lebih mudah dipahami dan tools yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Daniyati, Saputri, Wijaya, Septiyani, & Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, 3.
- Dian Fitra. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6(2), 149–156. <https://doi.org/10.35141/jie.v6i2.953>
- dr.fenti hikmawati. (2020). *Metodologi Penelitian*.
- Elia, A., & Dkk. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fauziah, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android pada Konsep Jaringan Tumbuhan. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 240.
- Florens Dianni, Nurhabiba, Misdalina Misdalina, T. (2023). Kemampuan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di SDN 19 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 1–13.
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>

- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusuma, Supardi, M. P. Ratnah Muh. Rijalul Akbar, Hamidah, Muh. Fitrah, dan Sepriano. 2023. *Dimensi Media Pembelajaran*. In SonPedia.
- Nabila, A. R., Jati, S. S. P., & Sulisty, W. D. (2023). Media pembelajaran board game Jamapra (jelajah zaman prasejarah) untuk siswa sekolah menengah atas. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v13i1.10598>
- Ningrum, C. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia*, 1–254.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). Implementasi Model CMIFED pada Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Anak Usia TK dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, 2(2), 1–12.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D)* Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. 1(1).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyad, I. (2024). *buku ajar metodologi penelitian* (Issue 1). 2024.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Ummah, M. S. (2019). Kamus Besar Bahasa Indonesia. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_P_EMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Widyaningrum, D., Permana, E. P., & Kurnia, I. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 3(1), 554–559.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, D. T. (2023). Pengembangan Media Board Game Dalam Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Disekolah Dasar. *NBER Working Papers*, 1–42, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>

