

Pengembangan Media Pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Visual Pada Materi Letak dan Kondisi Geografis Negara Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Aprillia Hijrahyanti*, Ita Kurnia, Dhian Dwi Nur Wenda

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*Corresponding Author: aprilliayanti295@gmail.com

Article History

Received : June 06th, 2026

Revised : June 27th, 2026

Accepted : July 28th, 2026

Abstract: Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang interaktif, sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Visual yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Parang 2. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas guru dan 30 peserta didik kelas V SDN Parang 2, dengan uji coba terbatas pada 10 peserta didik dan uji coba luas pada 20 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, observasi, wawancara, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MAPENA Visual memperoleh tingkat kevalidan sebesar 82% dari ahli media dan 98% dari ahli materi. Tingkat kepraktisan mencapai 86% berdasarkan respons guru, 85% pada uji coba terbatas, dan 80% pada uji coba luas. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,88 pada uji coba terbatas dengan kategori tinggi dan 0,65 pada uji coba luas dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MAPENA Visual valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia bagi peserta didik kelas V SDN Parang 2.

Keywords: MAPENA Visual, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui pengembangan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik (Ujud, 2023). Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik (Nugraheni, 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Fadilah et al., 2023). Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran sehingga guru perlu menghadirkan kegiatan belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan (Rahmatin et al., 2026). Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik diharapkan

tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga mampu menghubungkan materi dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Sanadya & Arief, 2026). Penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik karena materi dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami (Artha et al., 2024).

Materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia merupakan salah satu materi IPAS yang menuntut peserta didik memahami konsep spasial, posisi geografis, serta keterkaitannya dengan kehidupan masyarakat Indonesia (Junaedi, 2022). Karakteristik materi tersebut memerlukan media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi secara nyata agar peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami hubungan antarkonsep secara utuh (Sabina Deby et al., 2024). Oleh sebab itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik membangun pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas yang

menarik dan interaktif (Albina et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Parang 2, proses pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan media berupa gambar peta dua dimensi sehingga pembelajaran belum berlangsung secara optimal (Sabina, Putra & Lestari 2024). Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami letak dan kondisi geografis Indonesia karena materi disampaikan secara abstrak dan kurang melibatkan aktivitas belajar secara langsung (Khairunnisa, 2023). Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana masih terdapat sejumlah peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Qurrotaini, 2024).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Visual. Media MAPENA merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas bermain sambil belajar sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Khairunnisa & Febrina, 2023). Media MAPENA Visual yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan inovasi media tiga dimensi yang dilengkapi papan peta, kartu soal, buku panduan, materi pembelajaran, dan dadu sehingga peserta didik dapat mempelajari letak serta kondisi geografis Indonesia secara lebih konkret (Fuadiyah & Triwahyuningsih, 2018). Selain itu, penambahan unsur visual interaktif pada media diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep peserta didik dibandingkan penggunaan media konvensional (Ode et al., 2025).

Penelitian mengenai pengembangan media MAPENA telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif. Penelitian Adini, putri & Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa media MAPENA memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian Qurrotaini dan Putri (2024) juga membuktikan bahwa media MAPENA memperoleh respons positif dari peserta didik serta layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS. Sementara itu, penelitian

Khairunnisa dan Febrina (2023) menyatakan bahwa media MAPENA memiliki tingkat validitas yang sangat layak sehingga dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, media MAPENA yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa keterbatasan, baik dari segi bentuk media maupun materi yang disajikan (Adini et al., 2022). Sebagian besar penelitian terdahulu mengembangkan MAPENA berbentuk dua dimensi atau berbasis digital sehingga belum memberikan pengalaman belajar manipulatif secara langsung kepada peserta didik (Qurrotaini & Putri, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan MAPENA Visual berbentuk tiga dimensi yang dapat dibongkar pasang sesuai letak wilayah Indonesia serta dilengkapi visual interaktif, kartu soal, dan buku panduan sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan (Khairunnisa & Febrina, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran MAPENA Visual pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia untuk peserta didik kelas V SDN Parang 2. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan produk yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar (Sugiyono, 2019). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Fadilah et al., 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SDN Parang 2. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Parang

2. Sampel penelitian terdiri atas 1 guru kelas V serta 30 peserta didik kelas V, yang dibagi menjadi dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas sebanyak 10 peserta didik dan uji coba luas sebanyak 20 peserta didik. Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan model ADDIE. Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, serta materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia.

Tahap *design* meliputi perancangan media MAPENA Visual beserta penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan membuat produk, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum direvisi sesuai saran validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas menggunakan media MAPENA Visual dalam proses pembelajaran. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi untuk menilai kelayakan produk. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kevalidan dan kepraktisan dianalisis menggunakan rumus persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan (Akbar, 2013). Keefektifan media dianalisis menggunakan *uji N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media MAPENA Visual berdasarkan klasifikasi Hake (1999). Produk dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Visual dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis sehingga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mudah dievaluasi pada setiap tahap pengembangannya. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran tiga dimensi berbentuk peta Indonesia yang dapat dibongkar-

pasang, dilengkapi kartu soal, buku panduan, materi pembelajaran, serta dadu permainan yang digunakan selama proses pembelajaran IPAS pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia. Penggunaan bentuk tiga dimensi pada MAPENA Visual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas bongkar pasang secara langsung sehingga pengalaman belajar menjadi lebih konkret. Pendapat tersebut didukung oleh Latifah (2021) yang menjelaskan bahwa media berbentuk tiga dimensi dapat disentuh, dimainkan, dan membantu mengembangkan koordinasi visual serta motorik peserta didik.

Tahap pertama adalah *analysis*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Parang 2 diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan penggunaan metode ceramah dan media berupa gambar peta dua dimensi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan membedakan letak pulau, batas wilayah Indonesia, dan karakteristik geografis setiap wilayah karena media yang digunakan belum mampu memberikan pengalaman belajar secara konkret. Akibatnya, hasil belajar peserta didik masih belum memenuhi target yang diharapkan, di mana masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP.

Hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas V lebih menyukai aktivitas belajar yang melibatkan permainan, diskusi kelompok, serta penggunaan media yang dapat disentuh dan dimainkan secara langsung. Temuan tersebut menjadi dasar dalam merancang media MAPENA Visual yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif dengan visual tiga dimensi. Pengembangan media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami konsep letak dan kondisi geografis Indonesia secara lebih mudah melalui pengalaman belajar yang konkret.

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Parang 2. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan metode ceramah dengan

memanfaatkan buku paket dan peta dua dimensi sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung karena hanya menerima informasi dari guru tanpa melakukan aktivitas belajar secara langsung. Selain itu, media yang digunakan belum mampu memberikan visualisasi yang menarik mengenai letak dan kondisi geografis Indonesia sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan mengenali letak pulau-pulau besar Indonesia, memahami kondisi geografis setiap wilayah, serta menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga menyampaikan bahwa rendahnya variasi media pembelajaran menyebabkan motivasi belajar peserta didik menurun sehingga hasil belajar belum mencapai target yang diharapkan. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media MAPENA Visual sebagai solusi untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Selain analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan analisis karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa peserta didik kelas V lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, bekerja sama dalam kelompok, serta menggunakan media yang dapat disentuh dan dimainkan secara langsung. Oleh karena itu, media MAPENA Visual dirancang sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Tahap Design

Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan media menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan aspek warna, ukuran huruf, tata letak, kesesuaian gambar, dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peta Indonesia dirancang dalam bentuk tiga dimensi sehingga setiap pulau dapat dilepas dan dipasang kembali sesuai letak geografisnya. Selain itu, media dilengkapi visual yang menggambarkan kondisi geografis Indonesia agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata. Berikut desain media yang telah dikembangkan:

Tabel 1. Desain Media MAPENA

1) Tampak papan peta indonesia <i>Mapena visual</i> .	Pada papan MAPENA Visual terdapat papan triplek berukuran 60 × 80 cm yang dilengkapi potongan pulau-pulau Indonesia berbentuk visual tiga dimensi yang dapat dilepas dan dipasang kembali. Potongan pulau dan ornamen dibuat dari kardus bekas yang dilapisi kertas stiker, sedangkan velcro digunakan sebagai perekat agar setiap komponen mudah dipasang dan dilepas.
	
2) Buku materi dan pedoman singkat media <i>Mapena visual</i> .	Buku pedoman dan materi memuat biodata penulis, kata pengantar, daftar isi, Bab I Pendahuluan (latar belakang, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran), Bab II Ringkasan Materi, Bab III Pengenalan MAPENA Visual, Bab IV Pedoman Permainan, serta Bab V Penutup yang berisi kesimpulan dan daftar pustaka. Buku pedoman dicetak menggunakan kertas art paper agar lebih tahan lama dan memiliki kualitas cetak yang baik.
	
3) Terdapat kartu soal yang terdapat pada media <i>Mapena visual</i> .	Pada bagian kartu soal yang terdapat pada media <i>Mapena visual</i> terdapat 3 tingkat kesulitan soal pada warna disetiap soal yang berbeda. Kartu soal berwarna hijau soal 1 - 10 merupakan soal angka dadu 1, 2, 3. Sementara kartu soal warna kuning merupakan soal angka 11 – 20 merupakan soal angka dadu 4 dan 5. Dan kartu soal berwarna biru tua merupakan soal angka



21 – 30 merupakan soal angka dadu 6. Kartu soal ini di cetak di kertas buffalo putih lalu di laminating agar tidak mudah rusak.

- 4) Terdapat dadu yang terdapat pada media *Mapena visual*. Pada bagian dadu guna memainkan mainan peta anak yang berfungsi untuk memunculkan angka dadu di setiap soal yang muncul.



Pendukung berupa buku panduan penggunaan media, materi pembelajaran, kartu soal, dan dadu permainan. Buku panduan berisi langkah-langkah penggunaan media, sedangkan kartu soal disusun berdasarkan tujuan pembelajaran agar mampu mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Selamat (2020) yang menyatakan bahwa media visual yang baik harus memiliki aspek tampilan, isi, bahasa, dan kemudahan penggunaan sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Seluruh komponen dirancang saling terintegrasi sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain. Selain produk utama, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta soal pre-test dan post-test. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Tahap Development

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk nyata. Pembuatan media dilakukan menggunakan bahan berupa kayu triplek, styrofoam, stiker, dan beberapa bahan pendukung lainnya sehingga menghasilkan media pembelajaran yang kuat, menarik, serta mudah digunakan. Setelah seluruh komponen selesai dibuat, media kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diterapkan kepada peserta didik. Validasi ahli

media bertujuan mengetahui kelayakan produk berdasarkan aspek tampilan, desain, penggunaan warna, tipografi, dan kemudahan penggunaan media. Berdasarkan hasil validasi diperoleh persentase sebesar 82% sehingga media termasuk dalam kategori Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan sesuai masukan validator.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Tampilan Media	85%	Sangat Valid
Desain Media	80%	Valid
Kemudahan Penggunaan	81%	Valid
Tipografi dan Warna	82%	Valid
Rata-rata	82%	Valid

Validator memberikan beberapa saran perbaikan, di antaranya memperjelas petunjuk penggunaan media, memperbaiki tata letak beberapa gambar, serta meningkatkan kontras warna pada beberapa bagian media. Seluruh saran tersebut dijadikan dasar untuk melakukan revisi sehingga produk menjadi lebih baik sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Selanjutnya, validasi dilakukan oleh ahli materi untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator, serta karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil validasi diperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori Sangat Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada MAPENA Visual telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka serta mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	100%	Sangat Valid
Ketepatan Konsep	98%	Sangat Valid
Bahasa	97%	Sangat Valid
Penyajian Materi	97%	Sangat Valid
Rata-rata	98%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa MAPENA Visual telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi tampilan maupun isi materi. Tingginya hasil

validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia sehingga layak untuk dilanjutkan pada tahap implementasi. Setelah proses validasi selesai dilakukan, peneliti merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Revisi dilakukan agar media menjadi lebih mudah digunakan dan memiliki tampilan yang lebih menarik.

Tabel 4. Hasil Revisi Produk

No	Masukan Validator	Hasil Revisi
1	Petunjuk penggunaan kurang jelas	Menambahkan langkah penggunaan secara rinci pada buku panduan
2	Tata letak beberapa gambar kurang proporsional	Memperbaiki posisi gambar agar lebih seimbang
3	Warna beberapa bagian kurang kontras	Mengubah kombinasi warna agar lebih jelas
4	Ukuran tulisan pada kartu soal terlalu kecil	Memperbesar ukuran huruf agar mudah dibaca

Revisi yang dilakukan menghasilkan media MAPENA Visual yang lebih baik dibandingkan rancangan awal. Perbaikan tersebut tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan media, tetapi juga mempermudah guru dan peserta didik dalam mengoperasikan media selama proses pembelajaran. Setelah seluruh revisi selesai dilakukan, media dinyatakan siap untuk diimplementasikan pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tahap Implementation

Tahap merupakan tahap penerapan media pembelajaran MAPENA Visual dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media yang telah dikembangkan. Implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Uji coba dilaksanakan di SDN Parang 2 dengan melibatkan guru kelas V sebagai praktisi serta peserta didik kelas V sebagai pengguna media. Tahap implementasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik dan uji coba luas yang melibatkan 20 peserta didik.

Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan media MAPENA Visual beserta aturan permainan yang terdapat pada buku panduan. Peserta didik kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok

kecil agar seluruh anggota kelompok memperoleh kesempatan menggunakan media secara langsung. Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif, di mana setiap kelompok bergantian memainkan media dengan melempar dadu, memindahkan potongan peta Indonesia sesuai letak geografisnya, kemudian menjawab kartu soal yang diperoleh berdasarkan hasil permainan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Media MAPENA Visual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menyusun peta, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menjawab pertanyaan yang tersedia pada kartu soal. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep letak dan kondisi geografis Negara Indonesia. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan **post-test** untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media MAPENA Visual. Selain itu, guru dan peserta didik juga mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan respons yang sangat baik terhadap penggunaan media karena dinilai mudah digunakan, membantu menjelaskan materi, serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian guru diperoleh

persentase sebesar **86%** dengan kategori Sangat Praktis.

Tabel 5. Hasil Respons Guru terhadap

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kemudahan penggunaan	88%	Sangat Praktis
Kesesuaian dengan materi	85%	Sangat Praktis
Tampilan media	87%	Sangat Praktis
Manfaat dalam pembelajaran	84%	Sangat Praktis
Rata-rata	86%	Sangat Praktis

Selain respons guru, kepraktisan media juga diukur melalui angket respons peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori Sangat Praktis. Peserta didik menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu memahami materi melalui aktivitas bermain. Pada uji coba luas yang melibatkan 20 peserta didik diperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media MAPENA Visual dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Tingginya respons positif dari guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media mampu mengurangi kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Menurut Tafonao (2018), penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian peserta didik, menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif, serta mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Respons Peserta Didik

Tahap Uji Coba	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kategori
Uji Coba Terbatas	10	85%	Sangat Praktis
Uji Coba Luas	20	80%	Praktis

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media MAPENA Visual mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berani menyampaikan jawaban ketika menyelesaikan kartu soal. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang didominasi metode ceramah. Guru juga menyampaikan bahwa media ini mempermudah penyampaian materi karena peserta didik dapat melihat secara langsung bentuk wilayah Indonesia serta

memahami hubungan antara letak geografis dengan kondisi geografis setiap daerah.

Secara keseluruhan, tahap implementasi menunjukkan bahwa media MAPENA Visual telah memenuhi aspek kepraktisan berdasarkan hasil respons guru maupun peserta didik. Tingginya persentase respons menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Hasil implementasi ini menjadi dasar untuk melanjutkan tahap evaluation, yaitu mengukur keefektifan media melalui analisis hasil pre-test, post-test, dan *N-Gain* guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media MAPENA Visual.

Tahap Evaluation

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran MAPENA Visual berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan (*formative evaluation*) serta dilakukan evaluasi akhir (*summative evaluation*) setelah media diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Melalui tahap ini, peneliti memperoleh informasi mengenai kelebihan, kekurangan, serta kelayakan media sebelum direkomendasikan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Evaluasi formatif dilakukan sejak tahap pengembangan produk melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media MAPENA Visual memperoleh persentase 82% dari ahli media dengan kategori Valid dan 98% dari ahli materi dengan kategori Sangat Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, bahasa, penyajian, dan kemudahan penggunaan sehingga layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Selain itu, masukan yang diberikan oleh validator dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk sehingga kualitas media menjadi lebih baik sebelum diterapkan pada pembelajaran.

Selanjutnya, evaluasi dilakukan terhadap aspek kepraktisan melalui angket respons guru dan peserta didik setelah menggunakan media MAPENA Visual dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, guru memberikan respons sebesar 86% dengan kategori Sangat Praktis. Guru menyampaikan bahwa media mudah digunakan, membantu menjelaskan materi

yang bersifat abstrak, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sementara itu, hasil respons peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh persentase 85% dengan kategori Sangat Praktis, sedangkan pada uji coba luas memperoleh persentase 80% dengan kategori Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media MAPENA Visual dapat digunakan dengan mudah dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media pembelajaran yang sebelumnya digunakan.

Tahap evaluasi juga dilakukan terhadap aspek keefektifan media melalui analisis hasil

pre-test dan *post-test* peserta didik. Analisis dilakukan menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media MAPENA Visual. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada uji coba terbatas diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,88 dengan kategori tinggi, sedangkan pada uji coba luas diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,65 dengan kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media MAPENA Visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia.

Tabel 7. Hasil Evaluasi Media MAPENA

Aspek Evaluasi	Hasil	Kategori
Validasi Ahli Media	82%	Valid
Validasi Ahli Materi	98%	Sangat Valid
Respons Guru	86%	Sangat Praktis
Respons Peserta Didik (Uji Terbatas)	85%	Sangat Praktis
Respons Peserta Didik (Uji Luas)	80%	Praktis
<i>N-Gain</i> Uji Terbatas	0,88	Tinggi
<i>N-Gain</i> Uji Luas	0,65	Sedang

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media MAPENA Visual telah memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Aspek kevalidan menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Aspek kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran. Sementara itu, aspek keefektifan menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai *pre-test* ke *post-test* serta perolehan nilai *N-Gain* pada kategori sedang hingga tinggi. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran MAPENA Visual layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia di kelas V sekolah dasar. Selain mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, media ini juga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, tujuan pengembangan media dalam penelitian ini telah tercapai karena produk yang dihasilkan memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Visual pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MAPENA Visual memenuhi tiga aspek utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPAS.

Aspek pertama yang menjadi fokus pembahasan adalah kevalidan media. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori Valid, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori Sangat Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media MAPENA Visual telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, bahasa, penyajian, serta kemudahan penggunaan. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa proses pengembangan media telah dilakukan secara sistematis mulai dari

analisis kebutuhan, penyusunan desain, hingga revisi berdasarkan saran validator. Dengan demikian, media yang dihasilkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Rohani (2023), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat merangsang perhatian, minat, dan aktivitas belajar sehingga pesan pembelajaran lebih mudah diterima peserta didik. Tingginya tingkat kevalidan tersebut tidak terlepas dari proses analisis kebutuhan yang dilakukan sebelum media dikembangkan. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, materi ajar, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah. Oleh karena itu, media MAPENA Visual dirancang dalam bentuk peta tiga dimensi yang dapat dimainkan secara langsung sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Menurut Sugiyono (2019), suatu produk hasil penelitian dan pengembangan dinyatakan layak apabila telah melalui proses validasi oleh ahli sehingga memenuhi aspek isi, tampilan, dan tujuan pengembangan.

Selain itu, hasil validasi yang tinggi juga dipengaruhi oleh penyusunan materi yang telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka. Materi yang disajikan dalam media tidak hanya memuat informasi mengenai letak geografis Indonesia, tetapi juga menjelaskan kondisi geografis serta kaitannya dengan kehidupan masyarakat. Penyajian materi tersebut disusun secara sistematis menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kualitas isi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Adini et al. (2022) yang menyatakan bahwa media MAPENA memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian Khairunnisa dan Febrina (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki tingkat validitas yang tinggi karena mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan aktivitas bermain yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang besar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna. Aspek kedua yang dibahas adalah kepraktisan media. Berdasarkan hasil angket respons guru diperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori Sangat Praktis. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan, mudah dipersiapkan sebelum pembelajaran, serta mampu membantu menjelaskan materi yang sebelumnya sulit dipahami oleh peserta didik. Selain itu, guru menilai bahwa penggunaan MAPENA Visual mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket atau gambar peta dua dimensi.

Hasil angket respons peserta didik juga menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Pada uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori Sangat Praktis, sedangkan pada uji coba luas diperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang menggunakan media karena dapat belajar sambil bermain bersama teman kelompok. Mereka tidak hanya mengamati gambar peta, tetapi juga secara langsung menyusun potongan wilayah Indonesia, menjawab kartu soal, serta berdiskusi untuk menentukan jawaban yang benar. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas bermain yang terdapat pada MAPENA Visual juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Halloran dan Deale (2013) yang menyatakan bahwa permainan merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan penuh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tingginya tingkat kepraktisan media dipengaruhi oleh desain produk yang sederhana, penggunaan warna yang menarik, serta aturan permainan yang mudah dipahami oleh peserta didik. Seluruh komponen media, mulai dari papan peta, kartu soal, buku panduan, hingga dadu permainan, dirancang saling terintegrasi sehingga guru tidak mengalami kesulitan ketika menggunakannya di kelas. Selain itu, media dapat digunakan berulang kali pada materi yang sama

sehingga memiliki nilai ekonomis dan praktis dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang baik harus memiliki karakteristik mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, tingginya hasil respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa MAPENA Visual telah memenuhi aspek kepraktisan sebagai media pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Qurrotaini dan Putri (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memperoleh respons positif dari peserta didik karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Khairunnisa dan Febrina (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Aspek ketiga yang menjadi fokus pembahasan adalah keefektifan media. Berdasarkan hasil analisis *N-Gain*, diperoleh nilai sebesar 0,88 pada uji coba terbatas dengan kategori tinggi, sedangkan pada uji coba luas diperoleh nilai sebesar 0,65 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media MAPENA Visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi setelah belajar menggunakan media yang memberikan pengalaman belajar secara langsung. Peningkatan hasil belajar terjadi karena peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuannya melalui aktivitas bermain, berdiskusi, memecahkan masalah, serta menyusun peta Indonesia sesuai kondisi geografisnya. Keberhasilan peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik MAPENA Visual sebagai media interaktif yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Menurut Ode et al. (2025), media pembelajaran interaktif sangat sesuai diterapkan di sekolah dasar karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri.

Kegiatan tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir aktif, berkolaborasi, serta menghubungkan materi dengan pengalaman belajar yang mereka lakukan selama permainan berlangsung. Dengan demikian, proses

pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Temuan tersebut sejalan dengan teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh *Edgar Dale*, yang menjelaskan bahwa peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih baik apabila belajar melalui pengalaman langsung dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. MAPENA Visual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas manipulatif melalui permainan sehingga konsep letak dan kondisi geografis Indonesia menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Oktaviyanti et al. (2022) yang menyatakan bahwa media MAPENA mampu meningkatkan perhatian, minat belajar, dan keterlibatan peserta didik karena mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Adini et al. (2022) dan Khairunnisa dan Febrina (2023) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan keaktifan peserta didik. Persamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif masih sangat relevan diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media MAPENA Visual memiliki kebaruan dibandingkan media sebelumnya. Kebaruan tersebut terletak pada penggunaan peta Indonesia berbentuk tiga dimensi yang dapat dibongkar pasang, dipadukan dengan kartu soal, buku panduan, dan dadu permainan sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media MAPENA Visual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Visual pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia untuk peserta didik kelas V SDN Parang 2 menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian, media MAPENA Visual memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 82% dari ahli media dengan kategori Valid dan 98% dari ahli materi dengan kategori Sangat Valid. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respons guru sebesar 86% dengan kategori Sangat Praktis, respons peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 85% dengan kategori Sangat Praktis, serta respons peserta didik pada uji coba luas sebesar 80% dengan kategori Praktis. Sementara itu, hasil uji keefektifan menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,88 pada uji coba terbatas dengan kategori tinggi dan 0,65 pada uji coba luas dengan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penggunaan MAPENA Visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media MAPENA Visual layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi letak dan kondisi geografis Negara Indonesia serta berpotensi meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala SDN Parang 2, guru kelas V, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan validator ahli yang telah memberikan masukan, saran, dan evaluasi sehingga media pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Visual dapat dikembangkan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran inovatif serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

Adini, N., Putri, A., & Rahmawati, D. (2022). Pengembangan media MAPENA untuk meningkatkan pemahaman peserta didik

pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 112–120.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.

Fadilah, N., Wulandari, R., & Kurniawan, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–53.

Halloran, J., & Deale, C. (2013). *Games and simulations in education*. Routledge.

Junaedi, A. (2022). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk sekolah dasar*. Bumi Aksara.

Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Khairunnisa, N. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 134–142.

Khairunnisa, N., & Febrina, S. (2023). Pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 88–98.

Latifah. (2021). *Media visual tiga dimensi dalam pembelajaran sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 120–129.

Nugraheni, D. (2023). Strategi pembelajaran inovatif dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 215–224.

Ode, L., Hasanuddin, A., & Nurhayati. (2025). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 120–131.

Oktaviyanti, I., Hasanah, N., & Adini, E. Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi IPS untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>

Qurrotaini, L., & Putri, M. A. (2024). Kelayakan media MAPENA pada pembelajaran IPAS

- di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 523–532.
- Rahmatin, S., Prasetyo, H., & Wibowo, R. (2026). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 1–12.
- Rohani. (2023). *Media pembelajaran*. Medan: CV Puskira Mitra Jaya.
- Sabina Deby, A., Putra, M. R., & Lestari, N. (2024). Karakteristik geografis Indonesia sebagai materi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Geografi Indonesia*, 5(2), 101–109.
- Selamet. (2020). Kriteria media visual dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 85–94.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- 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).
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>