

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAINAN
PETA ANAK (MAPENA) VISUAL PADA MATERI LETAK
DAN KONDISI GEOGRAFIS NEGARA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SDN PARANG 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Disusun Oleh:

Aprillia Hijrah Yanti

NPM: 2214060078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

APRILLIA HIJRAHYANTI

NPM 2214060078

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAINAN PETA ANAK
(MAPENA) VISUAL PADA MATERI LETAK DAN KONDISI
GEOGRAFIS NEGARA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDN PARANG 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 03 Juli 2026

PEMBIMBING I



ITA KURNIA, M.Pd.
NIDN 0701128306

PEMBIMBING II



Dr. DHIAN DWI NUR WENDA, M.Pd.
NIDN 0701058701

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

APRILLIA HIJRAHYANTI
NPM. 2214060078

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAINAN PETA ANAK
(MAPENA) VISUAL PADA MATERI LETAK DAN KONDISI
GEOGRAFIS NEGARA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDN PARANG 2**

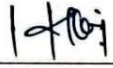
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

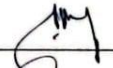
Pada tanggal: 16 Juli 2026

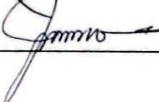
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A.
3. Penguji II : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.







Mengetahui,


Dekan FKIP
Dr. AGUS WIDODO, M.Pd.
NPM. 4086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aprillia Hijrah Yanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 11 April 2003
NPM : 2214060078
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2026



APRILLIA HIJRAHYANTI
NPM 2214060078

MOTTO

“Setiap proses memiliki waktunya, dan setiap usaha akan menemukan hasilnya.”

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

"Mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat"

(Q.S Al-Baqarah: 45.)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat, kesehatan, kekuatan, dan kemudahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada.

1. Skripsi dan gelar ini saya persembahkan istimewa untuk almarhumah Ibu tercinta, (Almarhum Eko Sulistyowati). Meski raga Ibu telah tiada dan tidak bisa melihat momen ini secara langsung, saya tahu doa dan cinta Ibu senantiasa menyelimuti setiap langkah saya. Terima kasih telah menjadi inspirasi terbesar dalam hidup saya. Karya ini adalah bukti nyata dari mimpi Ibu yang berhasil saya wujudkan.
2. Nenek, yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta doa kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas perhatian, bantuan, dan dorongan yang diberikan dalam setiap proses yang penulis lalui.
3. Ibu Ita Kurnia, M.Pd., dan Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi PGSD, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, bimbingan, dan pembelajaran yang berharga selama masa perkuliahan.
5. Sahabat, saudara sepupu dan teman-teman satu bimbingan, terima kasih atas dukungan, semangat, doa, serta kebersamaan yang telah diberikan selama masa perkuliahan dan proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala perjuangan yang telah dilalui bersama membuahkan hasil yang terbaik.
6. Semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memberikan bantuan, dukungan, doa, serta kontribusi yang berarti bagi penulis.

7. Untuk diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah dan kesuksesan berikutnya.

Kediri, 16 Juli 2026



APRILLIA HIJRAHYANTI

NPM 2214060078

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan dukungan guna terselesainya penulisan skripsi.
4. Ita Kurnia, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang dengan tegas dan disiplin memberikan bimbingan serta arahan guna terselesainya penulisan skripsi.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar dan disiplin memberikan bimbingan serta arahan guna terselesainya penulisan skripsi.
6. Sobirin, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Parang 2 yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian.
7. Almarhumah Ibunda Eko Sulistyowati yang sangat kucintai, kusayangi, dan yang paling berarti dalam hidupku. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan ibu di tempat yang paling mulia disisi Allah SWT.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya dunia pendidikan Aamiin.

Kediri, 16 Juli 2026



APRILLIA HIJRAHYANTI
NPM 2214060078

RINGKASAN

Aprillia HijrahYanti: Pengembangan Media Pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Visual Pada Materi Letak dan Kondisi Geografis Negara Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Parang 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: MAPENA Visual, Media Pembelajaran, Hasil Belajar IPAS, Geografis Indonesia, Model ADDIE

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN Parang 2 pada materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia, di mana 14 dari 30 peserta didik memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media cetak dua dimensi yang membuat siswa kurang fokus, kurang aktif, serta mudah bosan. Oleh karena itu, dikembangkan inovasi berupa media pembelajaran "Mapena" (Mainan Peta Anak) visual interaktif berbentuk tiga dimensi yang dapat dilepas pasang dan dilengkapi dengan komponen pendukung seperti buku pedoman, materi, kartu soal, serta dadu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Mapena visual* tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Lokasi penelitian melibatkan guru dan peserta didik kelas V SDN Parang 2. Subjek penelitian ini berjumlah 30 peserta didik. Dengan tahap pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik kelas V sejumlah 10 peserta didik. Sementara uji coba luas dilakukan kepada peserta didik kelas V sejumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) uji kevalidan menggunakan angket dengan skala likert yang diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media, (2) kepraktisan menggunakan angket dengan skala likert yang diberikan kepada guru dan peserta didik, (3) keefektifan menggunakan pre test dan post test yang diberikan kepada peserta didik kelas V. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Data yang telah didapat dianalisis berdasarkan skala likert untuk angket dan N-gain untuk hasil tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Mapena visual* dinyatakan: (1) *Valid*, dengan tingkat kevalidan mencapai 82% dari ahli media (kategori layak) dan 98% dari ahli materi (kategori sangat valid); (2) *Praktis*, berdasarkan perolehan skor kepraktisan sebesar 86% dari respons guru, 85% pada uji coba terbatas, dan 80% pada uji coba luas yang seluruhnya masuk dalam kategori sangat praktis; (3) *Efektif*, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dari 68,2 menjadi 95,5 pada *post-test* di uji coba terbatas dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,88 (kategori tinggi) atau efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah, serta peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dari 70,9 menjadi nilai rata-rata *post-test* sebesar 90,7 nilai *N-Gain* sebesar 0,65 pada uji coba luas (kategori sedang) atau cukup efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Mapena visual* valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Parang 2 pada materi letak dan kondisi geografis Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	xiv
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
1. Hakikat Media Pembelajaran	13
2. Media Pembelajaran MAPENA	16
3. Media MAPENA Visual.....	20
4. Capaian Pembelajaran IPAS di SD	25
C. Kerangka Berpikir	28
BAB III	33
METODE PENELITIAN	33
A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Desain Pengembangan Media.....	35
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	36

E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data	47
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	52
BAB IV	54
HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Data Produk Hasil Pengembangan	54
B. Data Uji Coba	62
C. Analisis Data	76
D. Revisi Produk.....	78
E. Kajian Produk Akhir	83
BAB V.....	89
PENUTUP.....	89
A. Simpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	25
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru	41
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Soal Pre-test dan Post-test.....	43
Tabel 3.7 Instrumen Angket Observasi Guru	44
Tabel 3.8 Angket Siswa Need Assesment.....	46
Tabel 3.9 Lembar Need Assesment Wawancara Guru.....	46
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian	49
Tabel 3.11 Kategori Validitas	49
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru	50
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa.....	50
Tabel 3.14 Kategori Kepraktisan.....	51
Tabel 3.15 Kategori Pembagian N-Gain Score	52
Tabel 3.16 Kategori Tafsiran Keefektifan N-Gain.....	52
Tabel 4. 1 Hasil Media Jadi	58
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Media	64
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Guru.....	68
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa Skala Terbatas.....	70
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa Skala Luas.....	71
Tabel 4. 7 Nilai Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Terbatas	73
Tabel 4. 8 Nilai Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Luas.....	74
Tabel 4. 9 Revisi Produk	79
Tabel 4. 10 Revisi Materi Bahan Ajar	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Media Mapena	32
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE Model.....	33
Gambar 3. 2 Desain Media Mapena Visual.....	36
Gambar 4.1 Hasil uji coba skala terbatas.....	73
Gambar 4.2 Hasil uji coba skala luas.....	75
Gambar 4. 3 Komentar dan saran validator media.....	78
Gambar 4.4 Komentar dan saran validator media.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	97
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	99
Lampiran 3 Lembar Hasil Observasi	101
Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara.....	104
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi	106
Lampiran 6 Angket Respon Guru	112
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	115
Lampiran 8 Hasil Pretest.....	121
Lampiran 9 Hasil Posttest.....	139
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	157
Lampiran 11 Modul Ajar	158
Lampiran 12 Bahan Ajar.....	168
Lampiran 13 Lembar Kerja Peserta Didik	182
Lampiran 14 Lembar Pemanfaatan Produk	186
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian	187
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	188
Lampiran 17 Hasil Similarity	189
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	190
Lampiran 19 Berita Acara Ujian Skripsi	191
Lampiran 20 Lembar Revisi Ujian Skripsi	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang disusun dan dilakukan secara terencana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik (Ujud, 2023). Pengetahuan yang diperoleh menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran dan berperan dalam mewujudkan masyarakat yang lebih baik. Pendidikan yang bermutu memberikan dampak besar terhadap kehidupan masyarakat. Sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, budi pekerti yang luhur, serta keterampilan yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Adini et al., 2022). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan berfungsi sebagai wadah bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sekaligus mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimilikinya.

Guru memiliki peran sebagai agen utama dalam pelaksanaan pendidikan bagi peserta didik. Seorang guru tidak hanya bertugas mengajar materi pelajaran, tetapi juga berkewajiban membantu siswa mengembangkan keterampilan serta menumbuhkan nilai-nilai penting dalam kehidupan mereka (Nugraheni, 2023). Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dapat berlangsung dengan baik. Hal yang sangat penting ialah guru berusaha memahami kebutuhan atau keperluan peserta didik dalam proses belajar dan perlu bertanya kepada mereka, mengajukan kasus-kasus kecil untuk ditanggapi dalam rangka mengukur pemahaman anak didik (Naibaho, 2018). Oleh karena itu, keberadaan guru sangat penting untuk mempermudah kita sebagai siswa dalam mempelajari materi mengenai letak dan kondisi geografis negara Indonesia.

Pembelajaran IPAS tidak hanya memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Pratama et

al., 2025). Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan mengamati fenomena alam dan sosial, mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, serta mengkomunikasikan hasil pemikirannya secara logis dan sistematis. Pembelajaran yang efektif memerlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk mempertahankan fokus dan minat siswa dalam proses belajar.

Mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial yang bertujuan supaya siswa dapat menumbuhkan kemampuan dasar dalam kedua pengetahuan tersebut. Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu menjadikan siswa berperan aktif, menambah rasa ingin tahu, dapat memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta memiliki tujuan untuk mengembangkan pemahaman konsep dan pengetahuan tentang IPAS (Saidah et al., 2025). Berdasarkan tujuan pembelajaran IPAS tersebut, salah satu aspek yang memiliki peran penting adalah pemahaman konsep. Hal ini disebabkan oleh pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Apabila peserta didik memiliki pemahaman yang baik pada mata pelajaran IPS, maka kecenderungan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal juga semakin tinggi.

Salah satu materi IPAS pada kelas V adalah materi peta yang berkaitan dengan letak dan kondisi geografis negara Indonesia, sebagaimana tercantum dalam capaian pembelajaran yaitu memahami letak dan kondisi negara Indonesia serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari serta tujuan pembelajarannya yaitu, peserta didik mampu menyebutkan letak geografis negara Indonesia, peserta didik mampu menjelaskan kondisi geografis negara Indonesia, peserta didik mampu menunjukkan letak Indonesia pada peta dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Marwa et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 09 April 2026, peneliti menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPAS terutama pada materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia siswa di kelas V SDN Parang 2. Pada saat melakukan pembelajaran berlangsung siswa lebih cenderung bermain dan sering berbicara sendiri dengan teman-temannya sehingga kurang fokus dalam memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Karena di setiap pemahaman siswa berbeda – beda ada yang

suka bermain dan ada yang suka memperhatikan dan mendengarkan. Guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah sehingga siswa mudah merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia guru hanya menggunakan gambar peta yang dicetak di kertas print atau gambar peta wilayah indonesia dua dimensi dan penjelasan secara lisan. Berdasarkan hasil observasi, kondisi tersebut membuat sebagian siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini dikarenakan siswa lebih senang atau cenderung dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif atau bermain. Hal ini didukung oleh analisis hasil belajar melalui pretest pada capaian pembelajaran materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia yang menunjukkan bahwa 14 dari 30 siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Dengan demikian, keterbatasan penggunaan media pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian ini tidak hanya mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi, dokumentasi siswa kelas V SDN Parang 2 juga dianalisis. Hasil analisis dokumen menunjukkan bahwa pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya terkait materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia, masih tergolong rendah. Dari 30 siswa kelas V, hanya 16 yang berhasil mencapai nilai 75 atau lebih, sehingga ada 14 siswa yang nilainya masih di bawah standar.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Parang 2 yaitu dikelas V, diketahui bahwa pembelajaran telah menggunakan Kurikulum Merdeka, namun masih menghadapi beberapa kendala. Kendala utama berasal dari kesiapan guru dalam merancang pembelajaran serta perbedaan karakteristik siswa yang cenderung masih suka bermain dan kurang fokus. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang masih didominasi oleh media dua dimensi seperti peta menyebabkan kurangnya daya tarik dan kesulitan siswa dalam memahami materi, terutama pada mata pelajaran IPAS yang membutuhkan pemahaman konsep dan visualisasi. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung atau permainan. Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media interaktif digital, sehingga

guru masih bergantung pada sumber dari internet. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut, diperlukan sebuah inovasi pada proses pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sebagaimana Sriatun dkk. 2025 hasil belajar dipengaruhi oleh seberapa besar inovasi dalam proses pembelajaran karena pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan belajar. Salah satu media pembelajaran yang sesuai adalah *Mapena*. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan *Mapena*, yaitu media belajar yang berbasis permainan peta dan dirancang khusus untuk anak-anak.

Media ini dirancang menyesuaikan dengan perkembangan karakteristik anak usia sekolah dasar, di mana mereka cenderung lebih menikmati belajar sambil bermain, bekerja dalam kelompok, menyukai pengalaman nyata, serta senang terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran (Khairunnisa, 2023). Oleh karena itu, mainan peta anak dapat dianggap sebagai media pembelajaran berbentuk mainan yang sangat interaktif yang mendorong minat siswa untuk belajar. Menurut Qurrotaini (2024), media pembelajaran *Mapena* merupakan sarana belajar yang dirancang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP). Hal ini sebagaimana Rahmatin dkk. 2026 isi kurikulum merdeka harus ada beberapa komponen utama, yaitu Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase pendidikan.

Adapun cara untuk mencapai kompetensi tersebut, guru menyusun Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang menjadi pedoman dalam proses belajar mengajar. Media *Mapena* dikembangkan sebagai alat evaluasi untuk mendukung pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Bentuknya berupa permainan papan yang dilengkapi jalur permainan, kartu berisi pertanyaan, serta dadu bergambar yang dapat digunakan oleh siswa secara interaktif. Media ini memiliki keunggulan berupa tampilan desain atau produk yang menarik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa saat menggunakannya. Selain itu, media ini tergolong sebagai media interaktif, sehingga

sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Febrina, 2023).

Media pembelajaran mainan peta anak memiliki sejumlah kelebihan dalam proses belajar mengajar. Menurut Oktaviyanti (2022), mainan peta anak dapat meningkatkan perhatian serta minat belajar siswa karena media ini memadukan unsur permainan dengan lagu daerah. Selain itu, media tersebut dilengkapi buku panduan yang bisa digunakan guru dan siswa. Media ini berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan disusun dalam bentuk pertanyaan dan instruksi. Meskipun demikian, beberapa kelemahan media ini termasuk bahwa materinya terbatas pada IPAS mengenai keragaman suku bangsa, disediakan hanya dalam bentuk pertanyaan dan perintah, dan digunakan hanya setelah siswa memahami konsep dasar materi IPAS (Hasanah, 2022).

Guna meminimalkan kekurangan tersebut, diperlukannya bimbingan insentif guru agar siswa memahami aturan permainan yang terdapat pada mainan peta anak. Bimbingan insentif bisa dilakukan sebelum awal semester sebelum proses pembelajaran berjalan penuh, sehingga guru memiliki kesempatan untuk memahami dan mempersiapkan penggunaan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, bimbingan juga dapat dijadwalkan pada saat rapat kerja sekolah, kegiatan pengembangan profesi guru, atau pada waktu khusus setelah jam pembelajaran selesai.

Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan siswa yang sudah dilakukan, serta merujuk pada penelitian sebelumnya yang relevan serta triangulasi data, tujuan asal penelitian ini merupakan membuat *Mapena*. Pada kondisi ideal, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar diharapkan berlangsung interaktif, menyenangkan, serta mampu membantu siswa memahami letak dan kondisi geografis Indonesia secara konkret. Namun, permasalahan yang ditemukan di SDN Parang 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan pemahaman terhadap materi geografis belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *Mapena* sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Kelebihan dari solusi ini terletak pada kemampuannya untuk

meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Parang 2 pada materi mengenai letak dan kondisi geografis Indonesia, dengan harapan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Media yang dikembangkan diharapkan menjadi salah satu pilihan yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPS, terutama dalam membantu siswa menguasai materi terkait lokasi dan kondisi geografis Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan panduan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus memperkaya ragam media pembelajaran yang berlandaskan budaya lokal. Namun demikian, diharapkan penelitian ini bisa menyampaikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS pada taraf Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SDN Parang 2 diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia karena cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Mapena*. Melalui media tersebut diharapkan peserta didik dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Mapena* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Parang 2.

B. Batasan Masalah

Adapun yang membuat penelitian ini lebih jelas dan terarah, terdapat batasan ruang lingkup penelitian yang dibuat berdasarkan hal-hal berikut.

1. Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa mainan peta anak yang akan digunakan dalam membahas letak dan kondisi geografis Indonesia, dengan tujuan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa.
2. Media ini disajikan dalam materi IPS yang dibatasi pada topik letak dan kondisi geografis Indonesia yang diajarkan di kelas V SDN Parang 2 dengan mengacu pada kurikulum yang digunakan.

3. Subjek penelitian hanya melibatkan guru dan siswa kelas V SDN Parang 2, sehingga temuan yang dihasilkan tidak dapat digeneralisasikan ke siswa di kelas atau sekolah lain.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang berhasil diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Mapena Visual* pada materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Parang 2?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *Mapena Visual* pada materi letak dan kondisi geografis Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Parang 2?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Mapena Visual* pada materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Parang 2?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui validitas media pembelajaran *Mapena visual* pada materi letak dan kondisi geografis Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Parang 2 berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Mapena visual* pada materi letak dan kondisi geografis Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Parang 2 berdasarkan tanggapan dari guru dan siswa.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Mapena visual* pada materi letak dan kondisi geografis Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Parang 2 berdasarkan pada evaluasi yang meliputi pemahaman konsep geografis dan kemampuan siswa dalam membaca serta memanfaatkan peta.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti. Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar, terutama pada pembelajaran IPAS pada materi letak dan kondisi geografis negara Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran *Mapena* yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Melalui kegiatan bermain, siswa dapat memahami peta Indonesia berdasarkan letak dan kondisi geografisnya dengan lebih efektif dan praktis, sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Bagi Guru

Guru bisa menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam membuat strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, khususnya dalam menjelaskan materi tentang letak dan kondisi geografis Indonesia yang biasanya sulit dimengerti oleh siswa. Penggunaan media *Mapena* juga berpeluang mendorong peningkatan interaksi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Secara praktis, penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam merancang, serta menerapkan media pembelajaran *Mapena*. Melalui kegiatan ini, peneliti memperoleh keterampilan praktis dalam mendesain, menguji, dan menilai efektivitas media, sekaligus memahami berbagai tantangan yang muncul selama proses pengembangannya. Selain itu, penelitian ini juga membuka kesempatan bagi peneliti untuk bekerja sama dengan guru dan siswa dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 7 no. (1), 1–7. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>
- Argiarta, A. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research* Volume 4 No. 3 (2024) , 1322–1329. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10615>
- Artha, Made W. Anak Agung Gede Agung, Alexander Hamonangan Simamora. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Dewa Ngakan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, vol.(8) no. 3, 327-338. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.84831>
- Desy Trisiya Acta, Ita Kurnia, N. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Kelas IV SDN Sukoharjo Kabupaten Kediri Pada Tahun Ajaran 2025. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran (SEMDIKJAR)* Vol. 8(2025), 1956–1962. <https://doi.org/10.29407/3sxa9688>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, vol.1 no (2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fuadiyah, T., & Triwahyuningsih. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mainan Peta Anak (Mapena) Materi IPS Untuk Siswa Kelas V SD. (Skripsi), Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan di akses 6 Juni 2018, 1–13. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57227717/artikel_publicasi-libre.pdf
- Effendy, 2016, “Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 81-88. <https://doi.org/10.30870/volt.v1i2.2873>
- Halloran, C., & Deale, C. S. (2013). Using games and simulations to enhance student engagement in hospitality education. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 25(3), 113–121. <https://doi.org/10.30870/volt.v1i2.2873>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Junaedi. (2022). Penguatan Peran Dan Fungsi Pelabuhan Dalam Mewujudkan Gagasan Poros Maritim Dunia. *Journal Of Educational And Language Research*, 1(7), 827-850. <https://doi.org/10.53625/joel.v1i7.1475>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Jakarta, 10270 Nomor 008/H/KR/2022 <https://www.scribd.com/document/588778648/Cp-2022-Kurikulum-Merdeka>
- Khairunnisa, & Febrina. (2023). Media Mainan Peta Anak Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1679–1684.

- <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5741>
- Latifah, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran visual berbasis alat permainan edukatif untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5 no. (2), 145–155. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, California, Amerika Serikat Publications. pp. 12–15
- Musa, Lisa Aditya D., Hardianto, dkk. (2023). Efektivitas Buku Ajar Metode Numerik Berbantuan Microsoft Excel Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 12 no. (1), 689-696. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6362>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, vol. 18 no. (2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Naibaho, D. (2018). Peranan guru sebagai fasilitator dalam perkembangan peserta didik. *Jurnal Christian Humaniora* vol. 2 no.(1), 121–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.46965/jch.v2i1.112>
- Ningsih, T. S., Irawan, N., Sumirat, P., & Nusantara, D. (2025). Digitalisasi Media Pembelajaran sebagai Strategi Penguatan Komunikasi Budaya dan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol.5 no (4), 120-123. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1789>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>.
- Mecriyani, W. O. D., Yusnan, M., Marsanda, M., Cahyani, S., & Melisa. (2025). Praktik media interaktif dalam meningkatkan kondisi kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 1–13. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.277>
- Oktaviyanti, I., & Novitasari, S. (2022). Pengembangan media mainan peta anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4500–4510. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>.
- Pratama, B. F. B., Wenda, D. D. N., & Wiguna, F. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran kotak pintar berbasis explosion box materi IPA siklus hidup hewan kelas IV. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 7, 627–633. <https://doi.org/10.29407/ahk04p40>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 310–317. <https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.2005>
- Qurrotaini, L., & Putri, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “MAPENA” Mainan Peta Anak Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Holistika*, 7(2), 131. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.131-137>
- Rahmatin, D., Siahaan, J., & Ariani, S. (2026). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis Project Based Learning pada materi kimia hijau di SMAN 2 Gerung. *Chemistry Education Practice*, 9(1), 225–233. <https://doi.org/10.29303/cep.v9i1.11612>
- Riduwan. (2018). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung:

Alfabeta. Page 35

- Ridwan, M., Nurfalah, E., & Safitri, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, vol.7 no. (1), 455–464. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4589>.
- Ridwan, (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di Smp (Systematic Literature Review). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 3 no. (2), 386–395. <https://jurnal.kopuindo.com/index.php/jtpp/article/view/1267>.
- Rosad, Fuatus Sabili. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Kelas VIII Di Mts Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung, (Skripsi),Tulungagung: Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah. Yang diakses secara online pada tanggal 27 Juni 2022 <http://repo.uinsatu.ac.id/26547/5/BAB%20II.pdf>.
- Rohani, A. (2023). *Media Instruksional dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sabina, D., Luthfiyah, H. M., & Rustini, T. (2024). Kajian literatur materi pembelajaran karakteristik geografis Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol.8 no.(1), 2094–2102. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12706>.
- Sanadya, & Arief, M. M. (2026). Implementasi media gambar pada mata pelajaran IPAS Tarbiyah Darussalam. *Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, vol.10 no.(1), 257–272. <https://doi.org/10.58791/tadrs.v10i01.746>.
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD ,*Jurnal Paedagogy (ISSN: 2355-7761) Vol. 7 No. 2, April 2020 Fakultas Ilmu Pendidikan & Psikologi Undikma Penggunaan*. 7(2), 121–125. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2513>
- Sriatun, D., Haifaturrahmah, Dan Muhammad Nizaar. (2025). Inovasi Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 3(2), 317–320. <https://jurnal.kopuindo.com/index.php/jtpp/article/view/1238>
- Sutrisno, V. L. P.& Siswanto, B. T. (2016). (2016). The Teaching And Learning Of Automotive Electrical. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol.6 no.(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- Sugianti, Y. &. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi (Skripsi) Malang: Universitas Muhammadiyah. Di akses secara online pada tanggal 18 Juni 2018 <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/542/4/BAB%20III.pdf>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. ISBN : 978-623-99729-4-3 Yogyakarta. Pages 10-11.
- Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving. vol.2 no.(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.35>

- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta:Graha Ilmu. pages 42.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Utami, A. (2019). Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran - Repo Unpas. *Repository.Unpas.Ac.Id*, 10–44. [http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB%20II.pdf)