

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar dan madrasah ibtida'iyah. IPAS merupakan integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu bidang studi, dengan pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir yang holistik, utuh, dan konkret, sehingga pembelajaran IPAS memungkinkan siswa memahami konsep alam dan sosial secara terpadu.¹

IPAS memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu, mengasah keterampilan inkuiri, memahami jati diri dalam lingkungan sosial, serta mengembangkan kemampuan bernalar kritis dan gotong royong.² Salah satu materi dalam IPAS kelas 3 yang memerlukan perhatian khusus adalah materi Denah Tempat Tinggalku, yang menuntut kemampuan spasial dan pemahaman visual peserta didik dalam membaca arah mata angin dan tata letak bangunan.

¹ Marwa, N. W. S., Usman, H., dan Qodriani, B. "Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka." *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 18, no. 2 (2023): 58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>.

² Asti Yunita Benu dan Heryon Bernad Mbuik, "Analisis Peran IPAS Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 76–80, <https://doi.org/10.37792/hinef.v3i1.1175>.

Keberhasilan pembelajaran IPAS tidak hanya ditentukan oleh materi dan strategi mengajar, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mengarahkan perilaku belajar, menumbuhkan motivasi, serta membentuk respons positif terhadap materi yang dipelajari.³ Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perilaku positif seperti memperhatikan guru, mengerjakan tugas dengan sukarela, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi.

Menurut Syafari, minat belajar dapat diidentifikasi melalui empat indikator utama, yaitu rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁴ Sejalan dengan itu, Slameto menyatakan bahwa minat terlihat ketika siswa menunjukkan kecenderungan untuk memperhatikan pelajaran, memiliki dorongan yang kuat untuk memahami materi, serta merasakan kepuasan ketika mengikuti pembelajaran.⁵ Dengan demikian, indikator-indikator tersebut menjadi tolok ukur penting dalam menganalisis tingkat minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas 3 MI YPSM Tawangrejo ditemukan bahwa minat belajar siswa pada materi Denah Tempat Tinggalku masih rendah. Selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa kurang menunjukkan ketertarikan terhadap materi, tidak fokus mendengarkan penjelasan guru, serta pasif

³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2022), 75.

⁴ Syafari, *Psikologi Belajar Anak Sekolah Dasar* (Bandung: Alfabeta, 2020).

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

ketika diminta untuk berdiskusi atau menjawab pertanyaan. Beberapa siswa bahkan tampak kebingungan memahami simbol-simbol denah, arah mata angin, dan tata letak bangunan. Kondisi ini menunjukkan bahwa indikator minat belajar khususnya perhatian, ketertarikan, dan partisipasi belum berkembang secara optimal.⁶

Rendahnya minat belajar siswa tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku LKS, sehingga materi yang sifatnya spasial menjadi sulit dipahami karena hanya disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi. Padahal, siswa kelas 3 berada pada tahap operasional konkret, sehingga sangat membutuhkan objek nyata yang dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi untuk membantu mereka memahami suatu konsep.⁷ Tidak tepatnya media ini membuat pembelajaran terasa abstrak dan kurang menarik bagi siswa.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan interaktif. Salah satu cara yang terbukti efektif adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman langsung yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka.⁸ Selain itu, penerapan media yang menarik dan interaktif terbukti mampu

⁶ Hasil Observasi dan Wawancara Guru IPAS Kelas 3 MI YPSM Tawangrejo, 8 September 2025.

⁷ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972).

⁸ Nana Sudjana and Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2011).

menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan antusiasme, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.⁹

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media pembelajaran berbentuk papan dalam upaya meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa. Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media pembelajaran berbentuk papan dalam upaya meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa. Penelitian Lestari (2018) tentang media papan magnetik pada mata pelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta pemahaman materi arah mata angin secara signifikan, dengan nilai rata-rata pemahaman meningkat dari 70,5 menjadi 85.¹⁰ Febriyanti dkk. (2019) mengembangkan media papan pintar yang memperoleh penilaian validasi ahli materi 92% dan ahli media 94%, dan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.¹¹ Selain itu, Prastika dkk. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran denah berbasis tiga dimensi dapat meningkatkan keterampilan spasial siswa dari 15% menjadi 70%.¹²

Rafise juga memperkuat bahwa media berbasis miniatur denah dapat meningkatkan kemampuan memahami tata letak dan meningkatkan

⁹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

¹⁰ Farida Dian Lestari, "Penggunaan Media Papan Magnetik untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Arah Mata Angin pada Denah Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III MINU Wedoro," *Journal of Islamic Elementary School (JIES)* 3, no. 1 (2018): 50.

¹¹ Kiki Febriyanti, Rini Budiharti, dan Joko Sungkowo, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN Jombor 02 Sukoharjo," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2019).

¹² Heni Duwi Prastika dkk., "Program Bangun Duniamu: Peningkatan Keterampilan Spasial Siswa Tunanetra Melalui Media Pembelajaran Denah," *JRCE (Journal of Research on Community Engagement)* 6, no. 2 (2025): 105.

antusiasme belajar siswa sekolah dasar.¹³ Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa materi denah sangat tepat diajarkan melalui media konkret yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran PANDEN (Papan Denah). Media ini dirancang berbentuk papan dua sisi menyerupai papan catur yang dilengkapi dengan bangunan seperti rumah, masjid, sekolah, jalan, dan indomaret. Kegiatan menentukan posisi dan arah perjalanan menggunakan pion pada papan denah secara langsung memberi kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif, meningkatkan fokus, serta menumbuhkan rasa senang selama belajar. Media PANDEN (Papan Denah) sangat relevan digunakan untuk meningkatkan indikator minat belajar.

Jika ditinjau dari perspektif metodologi penelitian, pengembangan media PANDEN ini termasuk dalam kategori penelitian Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sekaligus menilai tingkat efektivitasnya.¹⁴ Secara lebih spesifik, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikenal sebagai kerangka kerja sistematis dan terstruktur dalam perancangan dan pengembangan produk pembelajaran.¹⁵ Model ADDIE dipilih karena memiliki fleksibilitas dalam

¹³ Rafise Oktiana Lestari, Muhammad Prayito, and Fine Reffiane, "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Denah Lokasi," *Jurnal Pendidikan Dasar* (2023).

¹⁴ Loso Judianto dkk., *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD* (Sumatera Tengah: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

¹⁵ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009).

proses pengembangan serta dapat diterapkan pada berbagai kebutuhan pengembangan media, sehingga memudahkan peneliti dalam merancang produk secara bertahap dan terarah sesuai kebutuhan peserta didik kelas 3 yang berada pada tahap operasional konkret.

Dengan demikian, media PANDEN menjadi solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa sekaligus membuat pembelajaran IPAS lebih bermakna, interaktif, dan sesuai tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Sejalan dengan uraian tersebut, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Panden (Papan Denah) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Denah Tempat Tinggalku Di MI YPSM Tawangrejo Kabupaten Kediri.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran PANDEN (Papan Denah) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPAS materi denah tempat tinggalku di MI YPSM Tawangrejo Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran PANDEN (Papan Denah) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPAS materi denah tempat tinggalku di MI YPSM Tawangrejo Kabupaten Kediri?

3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa 3 pada mata pelajaran IPAS materi denah tempat tinggalku di MI YPSM Tawangrejo Kabupaten Kediri setelah menggunakan media PANDEN (Papan Denah)?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah di uraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran PANDEN (Papan Denah) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPAS materi denah tempat tinggalku di MI YPSM Tawangrejo Kabupaten Kediri.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran PANDEN (Papan Denah) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPAS materi denah tempat tinggalku di MI YPSM Tawangrejo Kabupaten Kediri.
3. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa 3 pada mata pelajaran IPAS materi denah tempat tinggalku di MI YPSM Tawangrejo Kabupaten Kediri setelah menggunakan media PANDEN (Papan Denah)

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi dari media PANDEN (Papan Denah) secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

Media PANDEN (Papan Denah) dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran kelas 3 SD/MI pada mata pelajaran IPAS dengan

topik Denah Tempat Tinggalku. Media ini termasuk dalam jenis media konkret interaktif yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa.

1. Dibuat dari bahan dasar kayu dan triplek yang cukup kuat serta tahan terhadap kondisi cuaca di Indonesia jika dirawat dengan baik dengan ukuran 60 cm x 60 cm. Selain itu triplek memiliki sifat yang ringan dan mudah dibentuk sehingga dapat dibuat dalam berbagai model sesuai kebutuhan. Hal ini menjadikan papan denah praktis digunakan dan mudah dibawa ke mana saja.
2. Komponen bangunan seperti rumah, sekolah, masjid, dan indomaret dibuat dari bahan pvc foam berwarna agar tampilan lebih menarik dan mudah dikenali oleh siswa.
3. Setiap komponen bangunan dilengkapi dengan magnet kertas pada bagian bawahnya sehingga dapat menempel dan berdiri dengan kokoh di atas papan denah tanpa mudah bergeser saat digunakan.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Media PANDEN (Papan Denah) dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, khususnya pada pembelajaran mengenai denah tempat tinggal. Media ini bukan dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai alat bantu agar siswa lebih mudah memahami materi melalui kegiatan praktik langsung. Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan lebih mudah menguasai konsep-konsep yang akan diajarkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat dalam memberikan kontribusi untuk memperkaya referensi dan kajian mengenai pengembangan media pembelajaran PANDEN (Papan Denah) pada pembelajaran IPAS materi Denah Tempat Tinggalku. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sebagai upaya meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Maklonia Meling Moto (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh besar terhadap kemudahan siswa dalam memahami materi, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata.¹⁶ Oleh karena itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu siswa meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman belajar melalui

¹⁶ Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian journal of primary education*, 3(1), 20-28.

penggunaan media PANDEN (Papan Denah) yang dirancang menarik, interaktif, serta mudah digunakan. Dengan adanya media ini, siswa dapat belajar sambil bermain dan lebih aktif dalam memahami materi Denah Tempat Tinggalku secara nyata.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga guru memiliki variasi dalam menyampaikan materi IPAS. Penggunaan PANDEN (Papan Denah) dapat membantu guru menjelaskan konsep denah secara konkret dan kontekstual, serta membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Media PANDEN (Papan Denah) dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung program peningkatan mutu pendidikan dan dapat menjadi produk unggulan sekolah dalam penerapan pembelajaran berbasis kreativitas dan keterampilan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan pemahaman peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Research and Development* (R&D). Selain itu penelitian ini juga memperluas wawasan peneliti mengenai

penerapan teori dan praktik dalam pengembangan media yang bermanfaat bagi dunia pendidikan dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran berupa PANDEN (Papan Denah) untuk materi Denah Tempat Tinggalku pada mata pelajaran IPAS, diasumsikan media ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 3 MI YPSM Tawangrejo.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 3 MI YPSM Tawangrejo Kabupaten Kediri, sehingga hasilnya belum dapat diterapkan secara luas pada sekolah lain yang memiliki kondisi berbeda.
- b. Materi yang dikembangkan pada media ini hanya terbatas pada materi Denah Tempat Tinggalku, sehingga efektivitasnya untuk materi IPAS lainnya masih perlu diteliti lebih lanjut.
- c. Produk yang dikembangkan berupa media konkret berbahan kayu dan akrilik, sehingga penggunaannya masih terbatas pada kegiatan pembelajaran di kelas dan belum dikembangkan dalam bentuk digital atau interaktif berbasis teknologi.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan sebagai acuan dan pembanding agar penelitian ini tidak mengulang penelitian yang sudah pernah dilakukan

sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut penelitian mengenai media pembelajaran PANDEN (Papan Denah) ini banyak dilakukan dalam berbagai karya ilmiah berupa jurnal maupun skripsi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Diniyatul Qodriyah, Sigit Priatmoko, dan Yuli Utanto (2022), dengan judul “ Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas II SDN Sambi 2”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk denah puzzle serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tujuh tahapan. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh presentase 81% kategori (valid), validator ahli media memperoleh presentase 88% kategori (sangat praktis), dan hasil uji coba siswa sebesar 92% kategori (sangat praktis). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan bentuk bangun ruang serta membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.¹⁷

Perbedaan: penelitian sebelumnya mengembangkan media denah puzzle untuk siswa kelas II yang berfokus pada materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini

¹⁷ Saputra, N., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2022). Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas II SDN Sambi 2. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(2), 397-404.

mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) untuk siswa kelas III yang berfokus pada materi Denah Tempat Tinggalku pada mata pelajaran IPAS.

Persamaan: Mengembangkan media pembelajaran berbasis denah interaktif yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa sekolah dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Farida Dian Lestari (2018), dengan judul “Penggunaan Media Papan Magnetik untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Arah Mata Angin pada Denah Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III MINU Wedoro” bertujuan untuk mengetahui penerapan media papan magnetik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi arah mata angin. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan magnetik dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta pemahaman siswa terhadap materi arah mata angin. Aktivitas guru meningkat dari skor 72 (cukup) pada siklus I menjadi 93 (amat baik) pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 70 (cukup) menjadi 94 (amat baik). Nilai rata-rata pemahaman siswa juga meningkat dari 70,5 (Cukup) pada pra-siklus menjadi 78 (Baik) pada siklus I dan 85 (Amat Baik) pada siklus

II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 33% menjadi 93% (Amat Baik).¹⁸

Perbedaan: Penelitian sebelumnya, menggunakan media papan magnetik pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai arah mata angin, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Denah Tempat Tinggalku.

Persamaan: keduanya sama-sama menggunakan media konkret berbentuk papan sebagai alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami konsep denah atau arah dengan lebih mudah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kiki Febriyanti, Rini Budiharti, dan Joko Sungkowo (2019), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN Jombor 02 Sukoharjo” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan pintar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh presentase 92% (sangat layak) dan validasi ahli media memperoleh presentase 94% (sangat

¹⁸ Lestari, F. D. (2018). Penggunaan Media Papan Magnetik Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Arah Mata Angin Pada Denah Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iii Minu Wedoro. *Journal Of Islamic Elementary School (JIES)*, 3(1), 48-55.

layak). Selain itu, hasil uji coba terhadap peserta didik memperoleh nilai rata-rata 89% dengan kategori (sangat baik), yang berarti media papan pintar mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.¹⁹

Perbedaan: Penelitian sebelumnya mengembangkan media papan pintar pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III materi Denah Tempat Tinggalku.

Persamaan: keduanya sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan secara langsung oleh siswa sebagai alat bantu belajar yang menarik, interaktif, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Heni Duwi Prastika, Hasna Inas Sadiya, Farida Lailatus Sholehah, Nur Rahmawati, Shovia Safitri, dan Imam Rofiki (2025), dengan judul “Program Bangun Duniamu: Peningkatan Keterampilan Spasial Siswa Tunanetra Melalui Media Pembelajaran Denah” bertujuan untuk meningkatkan keterampilan spasial siswa tunanetra melalui penggunaan media pembelajaran denah berbasis *building block* tiga dimensi. Program ini menggunakan metode PDCA (Plan, Do, Check, Act) yang mencakup tahap perencanaan,

¹⁹ Setiawan, F. (2019). Pengembangan Media Delima (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Di Lingkungan Rumah Untuk Sekolah Dasar. Pengembangan Media Delima Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Di Lingkungan Rumah Untuk Sekolah Dasar, 7(2), 151-156.

pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman spasial dan kemampuan orientasi siswa tunanetra. Pemahaman spasial meningkat dari 4% menjadi 64%, sedangkan keterampilan spasial meningkat **dari** 15% menjadi 70% setelah penerapan media pembelajaran denah berbasis *building block*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media denah tiga dimensi dapat membantu siswa memahami konsep ruang, arah, dan jarak dengan lebih baik serta meningkatkan kemandirian dalam mobilitas di lingkungan sekolah.²⁰

Perbedaan: Penelitian sebelumnya menggunakan media denah tiga dimensi berbasis *building block* untuk siswa tunanetra dalam mengembangkan keterampilan spasial, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) untuk siswa kelas III MI yang bertujuan meningkatkan *minat belajar* pada materi Denah Tempat Tinggalku di mata pelajaran IPAS.

Persamaan: keduanya sama-sama memanfaatkan media pembelajaran berbentuk denah yang dapat disentuh dan digunakan langsung oleh siswa untuk membantu memahami arah, posisi, dan tata letak suatu tempat.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Setiani, Sulastri, dan Diah Wulandari (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengembangkan media

²⁰ Prastika, H. D., Sadiya, H. I., Sholehah, F. L., Rahmawati, N., Safitri, S., & Rofiki, I. (2025). Program Bangun Duniamu: Peningkatan Keterampilan Spasial Siswa Tunanetra Melalui Media Pembelajaran Denah. JRCE (Journal of Research on Community Engagement), 6(2), 102-109.

pembelajaran papan pintar yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh presentase 95% (sangat layak) dan dari ahli memperoleh presentase 93% (sangat layak) dan hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 91% dengan kategori (sangat baik) yang berarti media papan pintar efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran tematik berlangsung.²¹

Perbedaan: penelitian sebelumnya mengembangkan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi Denah Tempat Tinggalku.

Persamaan: keduanya sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan secara langsung oleh **siswa** sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, interaktif, serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

²¹ Purnama, H. (2021). Pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik kelas iii di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas II SDN Sambi 2	keduanya sama-sama menggunakan media konkret berbentuk papan sebagai alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami konsep denah atau arah dengan lebih mudah.	penelitian sebelumnya mengembangkan media denah puzzle untuk siswa kelas II yang berfokus pada materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) untuk siswa kelas 3 yang berfokus pada materi Denah Tempat Tinggalku pada mata pelajaran IPAS.	Keaslian penelitian terletak pada pengembangan media PANDEN (Papan Denah) yang mengintegrasikan unsur visual dan aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi Denah Tempat Tinggalku pada mata pelajaran IPAS kelas 3 SD. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena fokus pada pengembangan produk baru yang belum pernah digunakan pada konteks materi dan jenjang tersebut.
2	Penggunaan Media Papan Magnetik untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Arah Mata Angin pada Denah Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III MINU Wedoro	keduanya sama-sama menggunakan media konkret berbentuk papan sebagai alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami konsep denah atau arah dengan lebih mudah.	Penelitian sebelumnya, menggunakan media papan magnetik pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai arah mata angin, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Denah Tempat Tinggalku.	
3	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan	keduanya sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan yang dapat	Penelitian sebelumnya mengembangkan media papan pintar pada pembelajaran tematik untuk	

	Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	dilihat, disentuh, dan digunakan secara langsung oleh siswa sebagai alat bantu belajar yang menarik, interaktif, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.	meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III materi Denah Tempat Tinggalku.	
4	Program Bangun Duniamu: Peningkatan Keterampilan Spasial Siswa Tunanetra Melalui Media Pembelajaran Denah	keduanya sama-sama memanfaatkan media pembelajaran berbentuk denah yang dapat disentuh dan digunakan langsung oleh siswa untuk membantu memahami arah, posisi, dan tata letak suatu tempat.	Penelitian sebelumnya menggunakan media denah tiga dimensi berbasis building block untuk siswa tunanetra dalam mengembangkan keterampilan spasial, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) untuk siswa kelas III MI yang bertujuan meningkatkan <i>minat belajar</i> pada materi Denah Tempat Tinggalku di mata pelajaran IPAS.	
5	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	keduanya sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan secara langsung oleh siswa sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, interaktif, serta membantu siswa	penelitian sebelumnya mengembangkan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PANDEN (Papan Denah) untuk	

		memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.	meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPAS materi Denah Tempat Tinggalku.	
--	--	--	--	--

H. Definisi Operasional atau Istilah

1. Media Pembelajaran

Istilah “*media*” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Ruth Lautfer (1999) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran guna meningkatkan kreativitas serta perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media motivasi belajar siswa dapat meningkat dan kemampuan mereka dalam menulis, berbicara, serta berimajinasi dapat lebih terasah. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien serta mempererat hubungan antara guru dan peserta didik.²²

2. PANDEN (Papan Denah)

Media PANDEN (Papan Denah) merupakan produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif yang digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas III SD/MI dengan materi Denah Tempat Tinggalku. Media ini dirancang menyerupai papan catur yang dilengkapi dengan komponen bangunan dari bahan pvc foam seperti

²² Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal komunikasi pendidikan, 2(2), 103-114.

rumah, sekolah, dan masjid yang dapat disusun oleh siswa di atas papan sesuai denah yang dibuat. Melalui media ini siswa dapat belajar arah mata angin, serta posisi bangunan dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Penggunaan media PANDEN diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi denah secara lebih mudah dan interaktif.

3. Minat Belajar

Secara bahasa minat diartikan sebagai “dorongan atau ketertarikan yang kuat dari dalam diri seseorang terhadap suatu hal.”²³ Minat adalah perasaan suka atau ketertarikan seseorang terhadap suatu hal atau kegiatan yang dilakukan tanpa adanya paksaan. Pada dasarnya, minat muncul karena adanya hubungan antara diri seseorang dengan sesuatu yang menarik perhatiannya. Semakin kuat hubungan tersebut maka semakin besar juga minat yang dimiliki.²⁴ Siswa dengan minat belajar yang tinggi biasanya lebih mudah memahami materi pelajaran, mampu berkonsentrasi dengan baik, menyimak penjelasan guru dengan serius, serta memiliki tekad yang kuat untuk meraih tujuan yang diinginkannya.²⁵ Dalam penelitian ini, minat belajar diartikan sebagai rasa ketertarikan, fokus, serta kesenangan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang terlihat

²³ Tim Penyusun Kamus Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 583.

²⁴ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

²⁵ Malvin Dukalang dan Sudirman, “Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis 1, no. 1 (2024): 41–50, <https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4>.

dari partisipasi aktif dan antusiasme mereka terhadap materi yang diajarkan.

4. Peserta Didik kelas 3 MI YPSM Tawangerejo

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI YPSM Tawangerejo pada tahun pelajaran 2025/2026. Peserta didik pada jenjang ini berusia sekitar 8-9 tahun, dengan perkembangan kognitif yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, sehingga mereka lebih mudah memahami pembelajaran melalui media visual, contoh nyata, dan pengalaman langsung.

5. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan di sekolah dasar. Penggabungan ini dilakukan karena peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir yang holistik, utuh, dan konkret, sehingga pembelajaran IPAS memungkinkan siswa memahami konsep alam dan sosial secara terpadu.²⁶ Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Denah Tempat Tinggalku.

²⁶ Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54-64.