

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran, minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga perlu mendorong tumbuhnya minat belajar siswa.¹ Salah satu mata pelajaran yang memerlukan minat belajar tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna yang memuat konsep visual dan spasial.²

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk membantu siswa memahami lingkungan alam maupun sosial di sekitarnya. Dalam pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai konsep, tetapi juga mampu menghubungkan materi dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari.³ Salah satu materi yang dipelajari pada kelas IV adalah mengenal peta dan persebaran flora-fauna di Indonesia. Materi ini memiliki karakteristik visual dan spasial sehingga membutuhkan media

¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 180

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran IPAS Fase B Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 3.

³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Buku Panduan Guru IPAS Kelas IV SD/MI* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 1–2

pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret.⁴

Namun, meskipun pembelajaran IPAS didukung oleh media yang menarik dan interaktif untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, penerapannya di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Senin, 15 September 2025, dengan Bapak Ta'yin, S.Pd.I., wali kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates, diketahui bahwa guru mengalami keterbatasan waktu untuk menyiapkan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Kondisi tersebut menyebabkan guru lebih sering menggunakan buku teks sebagai sumber belajar utama dan menyampaikan materi secara langsung tanpa didukung media pembelajaran yang bervariasi. Padahal, pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan karena dapat membantu meningkatkan minat belajar sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang interaktif sehingga siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih belum berkembang secara optimal.

Selain kendala dalam penggunaan media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar juga masih dihadapkan pada rendahnya minat belajar peserta didik. Banyak peserta didik lebih tertarik pada aspek Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena dianggap lebih nyata dan mudah

⁴ Ibid., hlm. 87–90.

diamati, sedangkan minat terhadap aspek Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) cenderung lebih rendah karena dianggap kurang menantang dan hanya berkaitan dengan aktivitas masyarakat sehari-hari. Kondisi tersebut didukung oleh hasil penyebaran angket minat belajar awal yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates. Berdasarkan hasil angket yang diberikan sebelum pengembangan media, diperoleh rata-rata skor minat belajar sebesar 23,83 dari skor maksimal 40. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS masih belum optimal. Hal ini ditandai dengan masih rendahnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, rendahnya minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu factor tersebut adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga keterlibatan peserta didik mereka dalam kegiatan belajar menjadi kurang optimal.⁵

Dalam konteks perkembangan kognitif siswa kelas IV umumnya berusia 9-10 tahun yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget.⁶ Pada tahap ini, anak-anak mampu berpikir logis, tetapi pemahaman mereka masih sangat bergantung pada benda-benda

⁵ Joko Suprapmanto, et al. "*Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 4 SD*". Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan, Vol. 6, No. 2 (Juli 2024) : 200

⁶ Jean Piaget and Bärbel Inhelder, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1969): 42-45.

nyata, alat bantu visual, dan pengalaman langsung. Mereka mulai dapat mengelompokkan, mengurutkan, dan memahami hubungan sebab-akibat sederhana, namun masih kesulitan ketika dihadapkan pada konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran materi peta dan persebaran flora serta fauna, yang memiliki karakteristik visual dan spasial, memerlukan media yang konkret dan interaktif untuk membantu siswa lebih mudah memahami konsep.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna agar siswa lebih aktif dan memiliki minat belajar yang tinggi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi sekaligus sebagai sarana yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Dengan pemilihan media yang tepat, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik, efektif, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa.⁷ Selain membantu guru dalam menyampaikan materi, penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kajian teori yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran, antara lain: rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS, khususnya pada aspek IPS; keterbatasan guru dalam mengembangkan media

⁷ Septy Nurfadillah, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang I”. Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains, Vol. 3, No. 1 (April 2021): 155

pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik materi; serta pembelajaran yang masih kurang inovatif dan didominasi oleh penggunaan buku teks sehingga suasana belajar menjadi kurang menarik dan kurang mampu menumbuhkan minat belajar siswa.⁸

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, hal ini memengaruhi kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada materi tentang mengenal peta dan persebaran flora serta fauna dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Materi ini cenderung dianggap abstrak dan sulit dipahami jika disampaikan hanya melalui metode ceramah atau penggunaan buku teks. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Adventure Map Puzzle, yaitu media edukatif berbasis permainan dalam bentuk puzzle peta yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari peta serta persebaran flora-fauna. Melalui penggunaan media ini, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif, menunjukkan peningkatan minat belajar, dan lebih mudah memahami konsep materi. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif di kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates.

⁸ Pendidik, "Wawancara guru" MI Al Falah Pagu Wates, 15 September 2025

Sejalan dengan tujuan tersebut, berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media peta puzzle memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peta puzzle yang mengintegrasikan elemen pembelajaran berbasis permainan dan visualisasi interaktif terbukti membantu siswa memahami konsep keanekaragaman hayati dengan lebih mudah dan menyenangkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Durrotun Nafisah et al. penggunaan media peta puzzle terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan antusiasme siswa. Selain itu, media peta puzzle juga melatih konsentrasi, ketelitian, dan daya ingat siswa melalui kegiatan menyusun potongan puzzle yang menstimulasi keterampilan motorik halus dan fokus.⁹

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri, R. A. yang mengembangkan Media Puzzle Interaktif Berbasis Peta Indonesia untuk meningkatkan pemahaman konsep letak geografis.¹⁰ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa. Namun, media yang dikembangkan lebih berorientasi pada peningkatan pemahaman konsep dan belum dilengkapi dengan aktivitas permainan yang mendorong siswa melakukan eksplorasi secara aktif melalui penggunaan kartu misi dan pion

⁹ Durrotun Nafisah, et al. *“Pengembangan Media Pembelajaran PETA Puzzle sebagai Media Alternatif Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis di Sekolah Dasar”*. SHEs: Conference Series, Vol. 7, No. 3 (Juli 2024) : 8

¹⁰ Putri, R. A. *“Pengembangan Media Puzzle Interaktif Berbasis Peta Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Letak Geografis di Sekolah Dasar”*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 2 (2023): 115–126.

flora-fauna. Oleh karena itu, pengembangan Adventure Map Puzzle dalam penelitian ini diarahkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual melalui integrasi materi persebaran flora-fauna dengan aktivitas permainan edukatif.

Dengan demikian, pengembangan media Adventure Map Puzzle dalam penelitian ini memiliki perbedaan utama, yaitu memadukan elemen peta interaktif dengan konten edukatif tentang persebaran flora dan fauna secara kontekstual. Selain berfungsi sebagai media visual, Adventure Map Puzzle juga dirancang sebagai media berbasis permainan edukatif (*game-based learning*) yang mendorong interaksi aktif, kolaborasi kelompok, serta menumbuhkan semangat eksplorasi siswa dalam mempelajari peta dan persebaran flora-fauna.

Pengembangan media Adventure Map Puzzle juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Peserta didik pada usia tersebut lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, kegiatan menyusun potongan puzzle, mencocokkan persebaran flora dan fauna, serta berdiskusi bersama kelompok memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi siswa. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi, tetapi juga menunjukkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

Berdasarkan karakteristik media yang dikembangkan dan kesesuaiannya dengan tahap perkembangan kognitif siswa menurut Piaget, penggunaan Adventure Map Puzzle diharapkan dapat meningkatkan minat

belajar siswa. Menurut Slameto, indikator minat belajar antara lain: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan terhadap materi yang diajarkan, (3) perhatian dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta (4) keterlibatan untuk terus mempelajari materi lebih lanjut.¹¹ Melalui kegiatan menyusun dan menjelajahi peta dalam Adventure Map Puzzle, siswa diharapkan menunjukkan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif dalam mempelajari materi tentang peta dan persebaran flora-fauna di Indonesia.

Berdasarkan uraian permasalahan, kajian teori, dan hasil penelitian terdahulu tersebut, pengembangan media pembelajaran Adventure Map Puzzle diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami peta dan persebaran flora-fauna. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan judul **“Pengembangan Media Adventure Map Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Mengenal Peta dan Persebaran Flora Fauna Kelas IV MI Al Falah Pagu Wates.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Adventure Map Puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna kelas IV MI Al Falah Pagu Wates?

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010): 180

2. Bagaimana kelayakan media Adventure Map Puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna kelas IV MI Al Falah Pagu Wates?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan media Adventure Map Puzzle pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna kelas IV MI Al Falah Pagu Wates?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media Adventure Map Puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna kelas IV MI Al Falah Pagu Wates.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Adventure Map Puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna kelas IV MI Al Falah Pagu Wates.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan media Adventure Map Puzzle pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna kelas IV MI Al Falah Pagu Wates.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Adventure Map Puzzle, yaitu media berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Mengenal Peta dan Sebaran Flora-Fauna untuk Kelas IV SD/MI. Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan belajar interaktif yang menggabungkan unsur

permainan, berpikir kritis, dan kolaborasi kelompok. Spesifikasi produk yang dikembangkan berdasarkan hasil desain storyboard adalah sebagai berikut:

1. Puzzle Peta Indonesia

- a. Puzzle peta Indonesia berbentuk persegi Panjang dengan ukuran 40 cm x 23 cm.
- b. Alas puzzle terbuat dari bahan kayu ringan yang digunakan sebagai papan dasar penyusunan puzzle.
- c. Potongan puzzle berjumlah 24 pcs.
- d. Potongan puzzle dapat dilepas dan dipasang Kembali sesuai posisi wilayah.
- e. Warna pada puzzle dirancang menarik agar menyerupai kondisi sebenarnya.

2. Pion Flora dan Fauna

- a. Pion terbuat dari bahan akrilik dengan ketebalan 3 mm.
- b. Ukuran pion 2 cm x 3 cm.
- c. Pion berbentuk ilustrasi flora dan fauna khas Indonesia.
- d. Pion berfungsi sebagai alat bantu identifikasi daerah persebaran flora dan fauna serta digunakan dalam permainan mencocokkan.

3. Kartu Misi

- a. Kartu misi berukuran 10 cm x 7 cm.
- b. Kartu misi berisi instruksi atau tantangan untuk mengarahkan siswa mencocokkan pion sesuai dengan wilayah persebarannya.

4. Buku Panduan

Berisi panduan lengkap bagi guru dan siswa dalam menggunakan media Adventure Map Puzzle, meliputi:

- a. Deskripsi media dan tujuan penggunaan.
- b. Cara penggunaan media Adventure Map Puzzle.
- c. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

5. Bahan Ajar Persebaran Flora dan Fauna

Bahan ajar berisi materi mengenal peta dan persebaran flora dan fauna di Indonesia yang disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas IV SD/MI.

6. Kemasan (Packaging)

Produk dikemas dalam satu box (packaging) untuk memudahkan penyimpanan dan penggunaan media. Isi dalam satu box terdiri atas:

- a. 3 set puzzle peta Indonesia.
- b. 3 set pion flora dan fauna (36 pcs).
- c. 3 set kartu misi (36 pcs).

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media Adventure Map Puzzle memiliki nilai penting baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dengan memperkaya referensi terkait pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle interaktif pada materi peta dan persebaran flora-fauna, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memfasilitasi peningkatan minat belajar melalui media pembelajaran yang interaktif. Peserta didik tidak hanya menerima penjelasan, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas menyusun puzzle, bekerja sama, serta memahami materi peta dan persebaran flora-fauna dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

Menjadi referensi dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan. Media ini dapat membantu guru meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah penyampaian konsep peta dan sebaran flora-fauna, serta menjadi contoh pengembangan perangkat pembelajaran yang lebih kreatif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut terkait media pembelajaran berbasis puzzle atau edukatif. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk replikasi, modifikasi, atau inovasi media serupa pada materi yang berbeda maupun jenjang pendidikan lainnya.

F. Asumsi Dan Batasan Pengguna

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran Adventure Map Puzzle pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan ini merupakan pengembangan media Adventure Map Puzzle yang dirancang khusus untuk siswa kelas IV.
- b. Media ini digunakan untuk dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar, khususnya pada materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna.
- c. Peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk Adventure Map Puzzle sebelumnya sehingga pengalaman belajar menjadi hal baru bagi mereka.
- d. Peserta didik kelas IV memiliki rentang usia yang relatif sama sehingga karakteristik perkembangan kognitif mereka cenderung serupa.
- e. Peserta didik memiliki karakteristik perkembangan yang relatif sesuai dengan tahap operasional konkret.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media ini diantaranya:

- a. Media Adventure Map Puzzle yang dikembangkan hanya digunakan untuk materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna sehingga belum mencakup materi lain.
- b. Penelitian ini dilakukan hanya pada satu sekolah, yaitu MI Al Falah Pagu Wates, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.
- c. Penelitian hanya mengukur aspek minat belajar dan belum mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara mendalam.

- d. Media Adventure Map Puzzle yang dikembangkan bersifat offline sehingga belum dapat diakses secara digital atau daring.
- e. Penerapan media ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV A sehingga efektivitasnya pada jenjang kelas lain belum dapat diketahui.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat landasan teoretis dan arah pengembangan media, peneliti meninjau penelitian sebelumnya yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya media puzzle. Berikut sumber dari penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini:

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media Puzzle Pecahan Terintegrasi HOTS dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar”.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ridho dan Moch. Fauzi (2025) mengembangkan media puzzle pecahan untuk pembelajaran Matematika di kelas V SDN Pasirian 01. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 86% (sangat valid) dan kepraktisan sebesar 93% (sangat praktis) berdasarkan penilaian ahli dan respons siswa. Namun demikian, peningkatan hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,30, sehingga penguasaan belajar hanya mencapai 67%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat membantu proses pembelajaran dan layak digunakan sebagai alat pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

¹² Muhammad Ridho, et al. “Penelitian tentang “Pengembangan Media Puzzle Pecahan Terintegrasi HOTS dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 2 (2025) : 38

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dikembangkan terletak pada penggunaan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran serta penerapan pendekatan Research and Development (R&D) dalam proses pengembangannya.

Perbedaannya, penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media puzzle pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan media pembelajaran Adventure Map Puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV dengan topik mengenal peta dan persebaran flora serta fauna, yang dilengkapi dengan kartu misi serta pion flora-fauna.

2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas Isekolah Dasar”.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Riska Kurnia Rahayu, Bagus Ardhi Saputro, dan Mei Fita Asri Untari (2025) mengembangkan media puzzle bangun datar untuk pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 07 Purwoharjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak dengan skor tinggi pada ketepatan isi dan tampilan visual. Implementasi di kelas juga menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan, ditunjukkan oleh skor pre-test, dengan nilai N-Gain dalam kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini

¹³ Riska Kurnia Rahayu, et al. “*Pengembangan Media Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas Isekolah Dasar*”, Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 10, No. 3 (2025) : 331

menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis puzzle efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar, mendorong eksplorasi aktif, dan memperkuat pemahaman konsep pada pemahaman konsep geometri di sekolah dasar.

Persamaan, antara penelitian ini dan penelitian yang akan dikembangkan terletak pada penggunaan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran.

Perbedaannya, penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media puzzle bangun datar pada mata pelajaran Matematika kelas II, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan media Adventure Map Puzzle pada mata pelajaran IPAS kelas IV, dengan topik mengenal peta dan persebaran flora fauna, serta dilengkapi kartu misi dan pion flora-fauna yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle “SUGAM” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Sarah Saripah dan Maha Putra (2025) bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis puzzle “SUGAM” guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 38 Mataram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak, dengan hasil validasi masing-masing sebesar 90% untuk aspek media, 96% untuk aspek bahasa, dan 98% untuk aspek

¹⁴ Sarah Saripah, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle “SUGAM” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 10, No. 01 (2025) : 244

materi, sehingga memperoleh rata-rata 95%. Respon guru sebesar 92% dan siswa sebesar 98% juga menunjukkan bahwa media "SUGAM" praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba terhadap 24 siswa menghasilkan peningkatan nilai pretest (56) menjadi *post-test* (94) dengan N-Gain sebesar 0,86, yang menandakan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dikembangkan terletak pada penggunaan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran, penerapan pendekatan Research and Development (R&D) dalam proses pengembangannya, serta kesamaan pada mata pelajaran IPAS dan jenjang kelas IV.

Perbedaannya, penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar pada materi keberagaman budaya, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan minat belajar melalui pengembangan Adventure Map Puzzle yang menggabungkan unsur peta, persebaran flora-fauna dengan menggunakan pion dan kartu misi.

4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran E-Puzzle Berbantu Book Widgets Materi Membiasakan Perilaku Pancasila Di Sekolah Dasar”.¹⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Okta Susilawati, M. Anggrayni, dan Fika Aminah Tuzuhriyah (2025). Bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbentuk E-Puzzle berbantu Book Widgets pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian

¹⁵ Wiwik Okta Susilawati, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Puzzle Berbantu Book Widgets Materi Membiasakan Perilaku Pancasila Di Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), Vol. 5, No. 3 (2025) : 3409

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli, dengan persentase kelayakan dari segi kegrafikan sebesar 89%, bahasa 83,3%, materi 86%, modul ajar 88,6%, dan soal 81,6%. Media E-Puzzle juga dinyatakan sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji kepraktisan oleh guru sebesar 93% dan oleh siswa sebesar 91,75%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Uji coba keefektifan menunjukkan bahwa media ini memiliki rata-rata skor 85,71% pada tahap uji coba dan 90% pada tahap penyebaran, sehingga tergolong sangat efektif dalam membiasakan siswa terhadap perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 25 Pulau Punjung.

Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media puzzle dan pendekatan Research and Development (R&D).

Perbedaannya, penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media digital interaktif (E-Puzzle) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, sedangkan penelitian ini mengembangkan media konvensional berbasis *game-based learning* yaitu Adventure Map Puzzle pada mata pelajaran IPAS kelas IV dengan penambahan kartu misi dan pion flora-fauna.

5. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Ranti Satriani Putri, Desyandri, dan Firman (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis puzzle efektif meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV. Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui kegiatan memecahkan puzzle, siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta memperkuat pemahaman konsep pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, baik dalam kegiatan belajar sehari-hari maupun pada evaluasi setelah penerapan media puzzle.

Persamaan dengan penelitian yang akan dikembangkan terletak pada penggunaan media puzzle dan pendekatan Research and Development (R&D) pada jenjang kelas IV sekolah dasar.

Perbedaannya, penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa pada materi IPAS dengan topik mengenal peta dan persebaran flora fauna.

¹⁶ Ranti Satriani Putri, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar”, *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, Vol. 2, No. 4 (2024) : 32

Ciri khas dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran konvensional berbentuk permainan Adventure Map Puzzle yang dirancang secara inovatif dengan mengintegrasikan pendekatan *game-based learning*. Media ini memadukan peta Indonesia, persebaran flora-fauna, serta kartu misi sebagai satu kesatuan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam kegiatan menyusun peta, mengenali flora-fauna khas setiap wilayah, serta menyelesaikan misi yang mendorong kemampuan berpikir kritis.

Melalui penerapan *game-based learning*, media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Selain itu, keberadaan kartu misi dan pion flora-fauna menjadi nilai tambah yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya, karena mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah disusun untuk memberikan kejelasan makna terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Adapun definisi operasional dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Adventure Map Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Mengenal Peta dan Persebaran Flora Fauna Kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates” adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁷ Media berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami, menarik, dan bermakna. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dimaknai sebagai sarana bantu berupa *Adventure Map Puzzle* yang dirancang secara interaktif untuk membantu siswa memahami konsep peta serta persebaran flora dan fauna, sekaligus meningkatkan minat belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar.

2. Media Adventure Map Puzzle

Media puzzle merupakan sarana pembelajaran berbasis permainan yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif, melatih keterampilan berpikir logis, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁸ Dalam penelitian ini, media yang digunakan berupa puzzle berbahan kayu berukuran 40 x 23 cm yang menampilkan peta Indonesia. Potongan puzzle disusun menjadi peta utuh, kemudian siswa menempatkan gambar flora dan fauna sesuai dengan lokasi persebarannya. Media ini juga dilengkapi dengan kartu misi atau instruksi yang mengarahkan siswa untuk mengenal peta dan memahami keragaman flora-fauna.

¹⁷ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2021), hlm. 19.

¹⁸ Widiana, I.G.K., et al. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 8, No. 1 (2019): 12-20.

3. Materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna

Menurut Kemendikbud, materi mengenal peta dan persebaran flora-fauna dalam buku IPAS kelas IV tema “*Di Sini Tempat Tinggalku*” mencakup pengenalan peta dan pemetaan sederhana.¹⁹ Dalam penelitian ini, materi tersebut diterapkan untuk membantu siswa memahami konsep peta dan persebaran flora-fauna secara nyata melalui aktivitas interaktif menyusun *Adventure Map Puzzle*, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

4. Minat Belajar

Menurut Slameto, minat belajar merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang. Minat belajar ditandai dengan adanya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, minat belajar diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk menunjukkan rasa senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media *Adventure Map Puzzle*. Minat belajar diukur berdasarkan empat indikator menurut Slameto, yaitu:

- a. Perasaan senang.
- b. Ketertarikan terhadap pembelajaran.
- c. Perhatian.
- d. Keterlibatan.²⁰

¹⁹ Kemendikbud, *Buku Siswa IPAS Kelas IV SD/MI Tema 8: Di Sini Tempat Tinggalku*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022).

²⁰ Jean Piaget and Bärbel Inhelder, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1969): 42-45.