

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan pendekatan penelitian yang dirancang untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu yang relevan dan aplikatif dalam praktik, khususnya dalam bidang pendidikan.²¹ Menurut Borg & Gall, penelitian dan pengembangan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam penelitian.²² Tujuan utama penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Dalam bidang pendidikan, metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk mengembangkan model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan guru, model kurikulum sekolah, media pembelajaran, maupun model pendidikan karakter yang inovatif.²³

Lebih lanjut, penelitian dan pengembangan memiliki empat ciri utama dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) menggambarkan tahapan penting dalam menghasilkan produk yang valid dan aplikatif. Tahap pertama ialah penyelidikan awal untuk mengumpulkan data dan temuan yang relevan sebagai dasar pengembangan produk. Selanjutnya,

²¹ Nina Ikhwati Wahidah, et al. *Metodologi Penelitian Pengembangan dalam Pendidikan*, (Klaten: Lakeisha, 2025): 1

²² Feri Ardiansah, et al. *Manajemen Teknologi Pendidikan Mengenal Pembelajaran Tematik Untuk Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management, 2024): 113-114

²³ Marinu Waruwu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2 (Mei 2024): 1221-1222

dilakukan perancangan dan pengembangan produk berdasarkan hasil penelitian pendahuluan. Produk yang telah dikembangkan kemudian diuji di lapangan dalam kondisi nyata untuk menilai efektivitas dan kelayakannya. Tahap akhir berupa tinjauan serta revisi dilakukan guna memperbaiki kelemahan yang ditemukan, sehingga produk menjadi lebih optimal dan siap digunakan secara luas.²⁴

Berdasarkan penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang tidak hanya berfokus pada penciptaan produk baru, tetapi juga menekankan proses validasi dan penyempurnaan sehingga produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna. Setiap tahapan dalam R&D mulai dari penyelidikan awal, perancangan, uji lapangan, hingga revisi menunjukkan bahwa penelitian ini bersifat sistematis, berkelanjutan, dan berorientasi pada peningkatan kualitas produk. Melalui pendekatan ini, para peneliti tidak hanya menghasilkan inovasi teoritis, tetapi juga memastikan bahwa implementasi produk dapat memberikan dampak nyata di lapangan. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan menjadi pendekatan yang tepat untuk menciptakan solusi yang efektif dan praktis yang dapat memenuhi kebutuhan nyata dibidang Pendidikan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *Media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medium* juga

²⁴ Okpatrioka. “*Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*”, DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, Vol. 1, No. 1 (Maret 2023) : 92

dapat merujuk pada sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pesan (*komunikator*) kepada penerima pesan (*komunikan*).²⁵ Secara umum, media dapat dipahami sebagai unsur-unsur manusia atau benda yang menciptakan situasi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku. Lebih spesifik, konsep media dalam kegiatan pembelajaran didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk merekam, mengolah, dan menata kembali informasi baik visual maupun linguistic.²⁶

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada penerima informasi atau siswa, dengan tujuan untuk menstimulus siswa agar termotivasi dan mampu berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran.²⁷ Terdapat lima komponen utama dalam definisi media pembelajaran. Pertama, berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, bertindak sebagai sumber belajar. Ketiga, berfungsi sebagai alat untuk menstimulus motivasi belajar siswa. Keempat, berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk mencapai hasil yang optimal dan bermakna. Kelima, berperan sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan

²⁵ Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021) :7

²⁶ Sentia R. Simbolon, et al. "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Pendidikan Agama Kristen*". *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol 4, No. 1 (Januari 2025) :695

²⁷ Hamzah Pagarra, et al. *Media Pembelajaran*, (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022): 11

siswa. Kelima ini bekerja sama dan berkolaborasi dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan sasaran yang diharapkan.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa media pendidikan memegang peran penting sebagai jembatan antara pendidik dan siswa dalam menyampaikan pesan pendidikan secara efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pendidikan yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas baik proses maupun hasil pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

a. Fungsi Edukatif

- 1) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
- 2) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
- 3) Memberi pengalaman bermakna
- 4) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- 5) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama

b. Fungsi ekonomis

- 1) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- 2) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

²⁸ Muhammad Hasan, et al. *Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021): 29

c. Fungsi sosial

- 1) Memperluas pergaulan antar siswa
- 2) Mengembangkan pemahaman
- 3) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

d. Fungsi budaya

- 1) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- 2) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat.²⁹

Secara umum, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting, meliputi aspek pendidikan, ekonomi, sosial, dan budaya. Namun, dalam konteks implementasi di kelas, Olivia Ayu Wulandar dkk. menekankan empat fungsi utama media yang berperan langsung dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, yaitu:

a. Mengubah focus Pendidikan formal

Media membantu mengubah pembelajaran yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata dan lebih mudah dipahami. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima teori tetapi juga melihat penerapannya secara praktis.

b. Meningkatkan Minat Belajar

Penggunaan media menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan fokus dan semangat belajar siswa.

²⁹ Andi Kristanto. *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016): 10

c. Memberikan Kejelasan Materi

Media membantu memperjelas pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh siswa. Informasi yang disajikan menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara visual dan kontekstual.

d. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu

Media pembelajaran dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga mereka lebih memperhatikan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.³⁰

3. Jenis-Jenis Media

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristik, kapabilitas, dan cara penggunaannya, sebagai berikut:

a. Menurut karakteristiknya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berikut:

- 1) Media Audio, media ini hanya mengandalkan indera pendengaran, karena hanya menghasilkan suara tanpa tampilan visual. Contoh media audio antara lain radio dan rekaman suara.
- 2) Media Audio Visual, media ini memadukan unsur suara dan gambar, sehingga dapat didengar sekaligus dilihat. Contohnya adalah video, film, dan slide bersuara. Karena mengandung unsur visual dan audio, media ini umumnya lebih menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa.

b. Berdasarkan kapabilitas atau daya jangkanya, media dapat dikelompokkan menjadi:

³⁰ Olivia Ayu Wulandar, et al. "*Media Dan Gaya Belajar Siswa: Strat*". Jurnal Media Akademik (JMA), Vol. 2, No. 11 (2024): 6-7

- 1) Media dengan fungsi ekstensif dan serentak Contohnya radio dan televisi. Melalui media ini, siswa dapat menerima informasi secara bersamaan tanpa harus berada di tempat yang sama.
 - 2) Media dengan keterbatasan waktu dan ruang, media jenis ini memiliki batas dalam penggunaannya, misalnya film, video, dan slide yang hanya dapat digunakan pada waktu dan tempat tertentu.
- c. Dari segi cara penggunaan, media pembelajaran terbagi menjadi dua kelompok:
- 1) Media yang membutuhkan proyektor
 Contohnya film, slide, atau dokumenter. Media ini memerlukan alat bantu seperti proyektor film atau *Over Head Projector* (OHP) untuk menampilkan gambar dengan jelas. Tanpa alat bantu tersebut, media ini tidak dapat digunakan secara efektif.
 - 2) Media yang tidak membutuhkan proyektor
 Media jenis ini dapat digunakan langsung tanpa alat bantu tambahan. Contohnya gambar, potret, poster, radio, dan sejenisnya.³¹
 Selain pengelompokan tersebut, Anderson juga mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis berikut:
 - a. Media Audio, seperti kaset audio, siaran radio, CD, atau telepon.
 - b. Media Cetak, meliputi modul, buku pelajaran, brosur, dan gambar.
 - c. Media Audio-Cetak, yakni kombinasi antara bahan tertulis dengan kaset audio.
 - b. Media Proyeksi Visual Diam, seperti film bingkai (slide).

³¹ Rahmi Mudia Alti, et al. *Media Pembelajaran*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022): 3-4

- c. Media Proyeksi Audio Visual Diam, misalnya film bingkai bersuara.
- d. Media Visual Gerak, seperti film bisu.
- e. Media Audio Visual Gerak, misalnya film bersuara, televisi, atau video atau VCD.
- f. Media Obyek Fisik, seperti benda nyata, model, atau spesimen.
- g. Media Manusia dan Lingkungan, meliputi guru, laboran, pustakawan, maupun lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.³²

4. Prinsip Media

Agar media pembelajaran benar-benar berfungsi untuk membantu proses belajar siswa, terdapat prinsip penting yang harus diperhatikan, antara lain sebagai berikut:

- a. Media harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
- c. Media harus disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa
- d. Media harus mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi
- e. Media harus sesuai dengan kemampuan guru dalam penggunaannya.³³

Prinsip penggunaan media pendidikan menekankan bahwa media harus dipilih dan digunakan secara tepat agar benar-benar mendukung proses belajar siswa. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi yang diajarkan, dan disesuaikan dengan karakteristik, minat, serta kebutuhan siswa. Selain itu, efektivitas, efisiensi, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media

³² Ummyssalam Ata Duludu, *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran Pls* (Deepublish, 2017), Hal. 18-19.

³³ Ibid. 31, 18-19

juga merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran.

5. Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam memastikan penggunaannya efektif dan menghasilkan hasil yang optimal. Sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran, pemilihan media harus dilakukan dengan hati-hati dengan mempertimbangkan kriteria kunci sebagai berikut:

a. Kesesuaian dengan Tujuan

Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan idealnya mencakup dua atau lebih dari tiga domain pembelajaran: kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Praktis, Fleksibel, dan Tahan Lama

Media yang baik harus sederhana, mudah digunakan, terjangkau, dan memiliki daya tahan yang memadai. Kemampuan guru dalam mengoperasikan media juga menentukan seberapa efektif media dapat memberikan manfaat selama proses pembelajaran.

c. Kesesuaian dengan Sasaran

Mengingat perbedaan karakteristik di antara kelompok pembelajar, pemilihan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat masing-masing kelompok. Untuk materi umum, media yang sama dapat diterapkan pada berbagai kelompok, sedangkan untuk materi yang lebih spesifik, penyesuaian media diperlukan sesuai dengan karakteristik masing-masing kelompok pembelajar.

d. Kualitas Teknis

Media pembelajaran juga harus memenuhi standar teknis tertentu agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika tidak ada tolok ukur standar, guru perlu menetapkan kriteria teknis sendiri untuk memastikan bahwa media memiliki kualitas yang memadai.³⁴

C. Media Pembelajaran Adventure Map Puzzle

Media puzzle merupakan alat pembelajaran berupa gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian, yang bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir, menumbuhkan kesabaran, dan mengembangkan kemampuan bekerja sama serta berbagi, menurut Rumakhit. Melalui permainan puzzle, siswa secara bertahap belajar mengenali dan memahami konsep bentuk, warna, angka, serta ukuran. Aktivitas menyusun potongan gambar menjadi satu kesatuan utuh dapat mendorong proses berpikir logis, mengasah ketelitian, serta menumbuhkan semangat pantang menyerah. Dengan demikian, media puzzle berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak, karena melibatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan secara mandiri.³⁵

Sebagai salah satu alat bantu mengajar yang banyak digunakan di bidang pendidikan, media puzzle memiliki nilai edukatif yang tinggi. Melalui kegiatan menyusun puzzle, siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang

³⁴ Ibid, 8

³⁵ Hasriani, "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone", Hal. 2

penting dalam proses pembelajaran. Menurut Supartini, dkk., terdapat lima manfaat utama penggunaan media puzzle dalam pembelajaran, yaitu:

1. Melatih dan membantu kemampuan kognitif anak,
2. Meningkatkan keterampilan motorik halus
3. Mengembangkan keterampilan sosial
4. Merangsang perkembangan kreatif, dan
5. Meningkatkan perkembangan moral anak.³⁶

Selain manfaat kognitif, penggunaan media puzzle juga memiliki dampak positif pada aspek afektif dan sosial. Melalui aktivitas merangkai potongan gambar secara berkelompok, siswa menjadi lebih tertarik dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih kerja sama, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat keterlibatan emosional siswa selama kegiatan belajar berlangsung.³⁷ Agar penggunaan media puzzle lebih efektif dalam proses pembelajaran, guru perlu merancang langkah-langkah kegiatan secara sistematis. Menurut Lucia, langkah-langkah penggunaan media puzzle dalam pembelajaran meliputi:

1. Mempersiapkan gambar yang terkait dengan materi pelajaran, seperti peta Pulau Jawa, persebaran flora fauna, Candi Borobudur, atau gambar para pahlawan.
2. Membuat puzzle dari gambar-gambar tersebut dengan memotongnya menjadi beberapa bagian.
3. Menempatkan potongan-potongan tersebut.

³⁶ Nurani Intan Nisa, et al. "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun". Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS, Vol. 9, No 1 (Juni 2024): 36

³⁷ Ibid, 2

4. Membagikan potongan-potongan tersebut kepada setiap kelompok
5. Memberikan setiap kelompok waktu untuk menyusun potongan gambar hingga membentuk gambar utuh.
6. Menentukan pemenang berdasarkan kelompok yang paling cepat menyusun gambar dengan benar atau paling banyak menyusun potongan yang sesuai.
7. Mendiskusikan gambar yang telah disusun bersama siswa untuk memperdalam pemahaman terhadap materi.
8. Menutup kegiatan dengan mengapresiasi kerja sama kelompok, misalnya melalui yel-yel atau seruan motivasi.³⁸

Kesimpulannya, media puzzle sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV pada topik "Peta dan Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia." Melalui kegiatan merakit potongan peta dan simbol flora dan fauna daerah, siswa belajar mengenali bentuk wilayah Indonesia sambil memahami hubungan antara kondisi geografis dan persebaran makhluk hidup. Selain mengembangkan kemampuan berpikir spasial dan logis, penggunaan media puzzle juga membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta menumbuhkan kerja sama dan rasa tanggung jawab antar siswa dalam sebuah kelompok.

D. Materi Peta dan Persebaran Flora-Fauna

Sepanjang sejarah peradaban manusia, sains telah menjadi semakin kompleks dan berkembang. Secara umum sains dapat dibagi menjadi dua kategori: ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Di Indonesia,

³⁸ Hasriani, "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone", Hal. 2-3

kedua cabang tersebut dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam kurikulum sekolah dasar Islam, kedua bidang tersebut diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan salah satu mata pelajaran inti yang diajarkan kepada siswa.³⁹

IPAS berfokus pada pemahaman tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta, beserta interaksi, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dirancang untuk mengintegrasikan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara terpadu.⁴⁰ Materinya mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan, seperti keanekaragaman, ekosistem, serta hubungan manusia dengan alam. Salah satu topik yang diajarkan di kelas IV, misalnya, adalah keanekaragaman hayati di Indonesia, yang mencakup pemahaman tentang peta serta persebaran flora dan fauna di berbagai wilayah Nusantara.⁴¹

Dengan memahami dasar dan karakteristik IPAS, penting juga untuk mengetahui ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang menjadi landasan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Ruang lingkup ini memberikan arah bagi guru dalam menyusun kegiatan belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan serta kebutuhan perkembangan siswa. Ruang

³⁹ Suhelayati, et al. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Malang: Yayasan Menulis, 2023): 11

⁴⁰ Indah Nur Aziza Alfatonah, et al. “Kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka kelas IV”, Vol. 7, No. 6 (2023) : 3398-3399

⁴¹ Elmi Andelli Imaningtyas, et al. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based learning (PBL) Berbantuan Media Peta Persebaran Flora Dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran IPAS SD Pada Kelas 5 di SDN Jiwan 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*”, Vol. 10, No. 3 (2025): 400

lingkup materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD/MI mencakup beberapa aspek berikut:

1. Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yang meliputi manusia, hewan, tumbuhan, serta interaksinya dengan lingkungan dan aspek kesehatan.
2. Benda, materi, sifat-sifat, dan kegunaannya, mencakup berbagai bentuk benda seperti padat, cair, dan gas.
3. Energi dan perubahannya, yang meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, serta pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta, yang mencakup topik tentang tanah, struktur bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS, mencakup:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ruang lingkup IPA dan IPS tersebut menjadi dasar penting dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Melalui integrasi kedua bidang ilmu ini, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep ilmiah tentang alam, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan realitas sosial di lingkungan sekitarnya. Salah satu materi yang mencerminkan keterpaduan tersebut adalah pembelajaran tentang peta dan persebaran flora-fauna di Indonesia pada kelas IV.

Sebelum mempelajari lebih jauh mengenai persebaran flora dan fauna, penting bagi siswa untuk memahami terlebih dahulu pengertian peta serta fungsinya dalam mengenal wilayah Indonesia.

1. Peta

Istilah peta berasal dari bahasa Inggris *map*, yang berakar dari bahasa Yunani *mappa* yang berarti taplak atau kain penutup meja. Secara umum, peta diartikan sebagai gambaran permukaan bumi yang dibuat menggunakan sistem proyeksi dengan skala tertentu sehingga dapat disajikan pada bidang datar.⁴² Dengan demikian, peta merupakan representasi seluruh atau sebagian permukaan bumi yang digambarkan pada bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu.⁴³

Berdasarkan uraian ini, peneliti menyimpulkan bahwa peta adalah alat yang digunakan untuk menampilkan informasi permukaan bumi secara akurat melalui penggunaan skala dan sistem proyeksi tertentu. Peta tidak hanya menunjukkan bentuk fisik bumi, tetapi juga menggambarkan berbagai elemen geografis dan hubungan antarwilayah. Dengan demikian, peta memainkan peran penting sebagai media pembelajaran dan sumber informasi yang membantu siswa memahami kondisi lingkungan, sebaran geografis, serta mendukung proses perencanaan dan pengambilan keputusan di berbagai bidang.

Selain itu, peta juga memiliki fungsi yang sangat bermanfaat dalam kehidupan manusia, antara lain:

⁴²Kadek Putrawan. *Pengetahuan Dasar Peta*, (Rektorat Pembinaan SMA: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019): 12-13

⁴³ Hany Trimukti, et al. "*Studi Literatur: Peta Sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia*". PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8, No. 2 (2021): 268

- a. Menunjukkan posisi atau lokasi suatu wilayah di permukaan bumi
- b. Menunjukkan atau menggambarkan fenomena dalam bentuk permukaan bumi.
- c. Menunjukkan ukuran, luas, dan jarak di permukaan bumi.
- d. Menyajikan informasi dalam konteks spasial.⁴⁴

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peta tidak hanya berperan sebagai alat representasi permukaan bumi, tetapi juga sebagai sumber informasi spasial yang membantu manusia dalam memahami, menganalisis, dan mengenali kondisi geografis secara lebih mendalam. Peta menjadi sarana penting dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pengelolaan dan pemanfaatan lingkungan.

2. Persebaran Flora di Indonesia

Indonesia merupakan negara tropis dengan luas hutan hujan tropis terbesar kedua di dunia setelah Amazon. Karena wilayahnya yang luas, Indonesia memiliki keanekaragaman flora yang tinggi, sehingga pelestariannya menjadi sangat penting. Keanekaragaman hayati, terutama floranya, mencakup sekitar 37.000 spesies tumbuhan tingkat tinggi, menjadikan Indonesia negara dengan keanekaragaman hayati terbesar kedua di dunia. Persebaran berbagai spesies tumbuhan di Indonesia dipengaruhi oleh factor iklim, terutama curah hujan dan suhu udara. Sebagai negara tropis dengan curah hujan tinggi, Indonesia memiliki hutan hujan tropis yang lebat dan rimbun.

⁴⁴ Kadek Putrawan. *Pengetahuan Dasar Peta*, (Rektorat Pembinaan SMA: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019): 14

a. Indonesia Bagian Barat

Indonesia Bagian Barat beriklim tropis basah dengan curah hujan rata-rata sekitar 60 mm per bulan. Wilayah dengan iklim ini umumnya ditumbuhi vegetasi yang rapat dan beragam. Ciri khas vegetasi ini antara lain:

- 1) Pepohonan berdaun lebat yang menghalangi
- 2) Sinar matahari tidak dapat menembus lantai hutan, sehingga udara dan tanah menjadi lembap.
- 3) Pepohonan di wilayah ini umumnya tingginya sekitar 60 meter
- 4) Banyak tumbuhan merambat seperti rotan dan epifit seperti pakis dan anggrek yang menempel pada batang pohon besar.

Contoh flora yang umum ditemukan di iklim Af antara lain beringin raksasa, bunga bangkai, bakau, akasia, pinus, rotan, jati, dan kayu samin.

Tabel 2. 1 Persebaran Flora di Daerah Sulawesi

No	Daerah	Jenis Flora
1.	Sulawesi Utara dan Gorontalo	Kayu hitam, kayu merani, kayu besi, kayu cempaka, linus, damar dan rotan
2.	Sulawesi Tengah	Anggrek putri, agatis, meranti, kayu ngantuk, kayu palupi, dan kayu eboni
3.	Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat	Kayu rima, akasia, kemiri, bamboo, markisa, anggrek dan lontar
4.	Sulawesi Tenggara	Jati, cendana, kayu bayam, kayu cina, kayu nato, bakau-bakau, rotan dan anggrek serat

b. Indonesia Bagian Timur

Wilayah Indonesia Timur meliputi Pulau Papua dan pulau-pulau kecil di sekitarnya. Wilayah ini beriklim tropis. Kondisi ini mengakibatkan vegetasinya didominasi oleh hutan sabana, yang dicirikan oleh padang rumput yang luas, semak belukar, dan beberapa

pohon rendah. Flora yang umum ditemukan di wilayah ini antara lain bakau, pohon sagu, dan anggrek.

Tabel 2. 2 Persebaran Flora di Daerah Nusa Tenggara

No	Daerah	Jenis Flora
1.	Nusa Tenggara Barat	Ajan keincung, areng, dan kayu manis
2.	Nusa Tenggara Timur	Cendana, akasia, kayu putih, lontar gewang
3.	Maluku	Meranti, kayu besi, kayu linggua, kayuu gopasa

Spesies tumbuhan yang ditemukan di seluruh Indonesia meliputi hutan tropis, hutan musim, hutan pegunungan, hutan bakau, dan sabana tropis. Persebaran berbagai spesies tumbuhan ini dipengaruhi oleh kawasana iklim, terutama curah hujan dan suhu udara. Karena iklim tropis dan curah hujan yang tinggi, Indonesia memiliki banyak kawasan hutan hujan tropis yang mendukung flora yang beragam. Secara umum, persebaran flora di Indonesia terbagi menjadi empat wilayah utama:

1) Kawasan Flora Sumatra-Kalimantan

Kawasan ini meliputi pulau Sumatra dan Kalimantan, serta pulau-pulau kecil di sekitarnya seperti Nias, Enggano, Bangka, Belitung, Kepulauan Riau, Natuna, Batam, dan Buton. Kawasan ini memiliki beragam tumbuhan hutan hujan tropis, termasuk Bunga Bangkai (*Rafflesia arnoldii*), flora 40 kawasan dan ikonik wilayah tersebut.

2) Kawasan Flora Jawa-Bali

Kawasan ini meliputi pulau Jawa, Madura, Bali, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya seperti Kepulauan Seribu dan Kepulauan Karimunjawa. Vegetasi di kawasan ini didominasi oleh hutan musim

yang beradaptasi dengan perubahan musim hujan dan kemarau. Salah satu flora khas yang tumbuh di kawasan ini adalah pohon Burohal (Kepel).

3) Kawasan Flora Kepulauan Wallacea

Kawasan ini meliputi pulau Sulawesi, Timor, Kepulauan Maluku, dan Nusa Tenggara. Kawasan ini merupakan zona peralihan antara flora Asia dan Australia, sehingga memiliki keanekaragaman tumbuhan yang unik. Contoh flora khas kawasan ini adalah pohon sagu, yang banyak dimanfaatkan penduduk setempat sebagai sumber makanan utama.

4) Kawasan Flora Papua Dan Pulau-Pulau Kecil di Sekitarnya

Kondisi alamnya yang masih asli membuat kawasan ini kaya akan spesies tumbuhan tropis. Salah satu flora khasnya adalah pohon eukaliptus, yang memiliki kemiripan dengan vegetasi Queensland, Australia utara.

3. Persebaran Fauna di Indonesia

Indonesia terletak di antara dua zona distribusi fauna global: wilayah oriental di utara dan wilayah Australia di selatan. Lokasi geografis ini berkontribusi pada keanekaragaman fauna Indonesia yang luar biasa tinggi, dengan campuran spesies yang berasal dari Asia dan Australia. Keanekaragaman fauna Indonesia juga dipengaruhi oleh vegetasi dan iklim tropisnya, yang mendukung beragam satwa liar. Lebih lanjut, lokasi tropis Indonesia menjadikannya rute migrasi utama bagi hewan dari belahan bumi utara dan selatan, yang memperkaya keanekaragaman hayatinya.

a. Indonesia Bagian Barat

Fauna Indonesia bagian barat mirip dengan Asia (*Oriental*). Beberapa contoh hewan yang hidup di wilayah ini antara lain harimau di Jawa, Madura, dan Bali; beruang di Sumatra dan Kalimantan; gajah di hutan Sumatra; badak di Sumatra dan Jawa; dan banteng di Jawa dan Kalimantan. Selain itu, berbagai spesies primata, seperti orangutan, siamang, kera ekor panjang, dan siamang, ditemukan di Sumatra, Jawa, dan Kalimantan. Hewan unik lainnya di wilayah ini termasuk tapir dan siamang, yang juga hidup di Sumatra dan Kalimantan.

b. Indonesia Bagian Tengah

Fauna Indonesia bagian tengah bersifat endemik dan memiliki karakteristik yang berbeda dari wilayah lain. Beberapa contoh hewan khas wilayah ini adalah biawak dan komodo yang ditemukan di Pulau Komodo (NTT), anoa di Sulawesi, babi rusa di Sulawesi dan bagian barat Kepulauan Maluku, dan burung maleo yang ditemukan di Sulawesi dan Kepulauan Sangihe.

c. Indonesia Bagian Timur

Fauna Indonesia bagian timur memiliki kemiripan dengan fauna Australia. Contoh fauna unik di wilayah ini meliputi burung cendrawasih, maleo, mandar, rangkong, landak Papua (nokdiak), oposum, dan kanguru pohon.⁴⁵

Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase B (kelas IV SD/MI) dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022), siswa

⁴⁵ Ivan Nur Ramadhina. *Persebaran Flora-Fauna di Indonesia dan Dunia*, (Rektorat Pembinaan SMA: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018): 18-26

diharapkan mampu memahami keterkaitan antara lingkungan alam, sosial, dan budaya di sekitar mereka.

Tabel 2. 3 Capaian Pembelajaran Fase B⁴⁶

Elemen	Capaian Pembelajaran
Bumi dan Sumber Daya Alam” dan “Makhluk Hidup serta Lingkungannya	Pada akhir fase B, siswa dapat mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional atau digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat.

Ada pun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berdasarkan capaian pembelajaran diatas, sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat mengenal pulau-pulau besaar di Indonesia.
- 2) Peserta didik dapat menjelaskan secara sederhana persebaran flora-fauna di Indonesia.
- 3) Peserta didik dapat menempatkan pion flora-fauna pada wilayah yang sesuai pada peta melalui permainan Adventure Map Puzzle.
- 4) Peserta didik dapat menunjukkan sikap aktif antusias, serta bekerja sama selama kegiatan pembelajaran.

E. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan perhatian yang terarah dan disertai keterlibatan emosi, kegembiraan, kecenderungan, serta keinginan yang aktif baik disadari maupun tidak untuk memperoleh sesuatu dari lingkungan sekitar. Secara sederhana, minat dapat diartikan sebagai respons emosional positif terhadap suatu hal yang menimbulkan dorongan untuk bertindak dan rasa

⁴⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran SD/MI Mata Pelajaran IPAS Fase A–C*, diakses dari Kemdikbud, 2024.

antusias dalam melakukan aktivitas tertentu.⁴⁷ Minat belajar sendiri adalah dorongan dari dalam diri seseorang yang membuatnya aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat ini melibatkan tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, perasaan, dan kehendak.⁴⁸

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya menunjukkan sikap fokus, bersemangat, dan antusias selama kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, meningkatkan minat belajar siswa adalah suatu hal yang penting untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan.⁴⁹ Kondisi ini menjadi tantangan serius yang perlu mendapatkan perhatian bersama, baik dari guru, orang tua, maupun masyarakat. Upaya meningkatkan minat belajar dapat dilakukan melalui berbagai faktor, baik internal (seperti motivasi diri, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri) maupun eksternal (seperti lingkungan belajar, dukungan guru, dan metode pembelajaran yang menarik).

Tujuan dari peningkatan minat belajar adalah untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga mereka memiliki dorongan kuat dalam mencapai prestasi akademik dan mengembangkan potensi diri secara optimal.⁵⁰ Berikut beberapa ciri yang menunjukkan bahwa seorang siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi:

⁴⁷ Muhammad Furqon. *Minat Belajar*, (Sumatra Barat: penerbit PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024): 6

⁴⁸ Jelsita Nova, et al. *Transformasi Pengembangan dan Teori ke Praktikan Kontekstual dan Digital*, (Bojong: Penerbit NEM, 2025): 105

⁴⁹ Ratna Putri Aulia, et al. “Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (BBL) Dilengkapi Video Dan Diagram Roundhouse”. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 10, No. 1 (2023) : 12

⁵⁰ Mohammad Nur Arif, ET AL. “Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning”. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 (Januari 2025) :9

- a. Antusias dalam mengikuti pembelajaran
- b. Konsistensi dalam mengulang materi
- c. Kemampuan mengelola waktu
- d. Rasa ingin tahu yang tinggi
- e. Komitmen terhadap tujuan belajar
- f. Kemampuan mengatasi kegagalan
- g. Aktif dalam berbagai kegiatan akademik
- h. Apresiasi terhadap usaha, bukan hanya hasil.⁵¹

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki peran penting dalam membentuk perilaku belajar siswa yang aktif, mandiri, dan berorientasi pada tujuan. Minat yang tinggi mendorong siswa untuk lebih konsisten, antusias, serta mampu menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran.

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Ester Rani Sawitri, siswa yang berminat belajar memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- c. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai hal-hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi aktif dalam kegiatannya.⁵²

⁵¹ Dbby Yuliana Sinaga, et al. “Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi”. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 4, No. 3 (Desember 2024): 1552-1553

Sedangkan menurut Slameto, minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut:

a. Perasaan senang

Peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.⁵²

3. Fungsi Minat Belajar

Fungsi minat belajar memberikan wawasan tentang bagaimana minat memengaruhi perilaku, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dengan

⁵² Ester Rani Sawitri. *Model Discovery Learning Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Semarang: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019): 10-12

⁵³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010): 180

memahami fungsi ini, guru dapat lebih efektif dalam merancang strategi pembelajaran yang menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar siswa. Secara umum, menurut para ahli, minat memainkan tiga peran penting dalam mendorong aktivitas seseorang:

- a. Memotivasi orang untuk bertindak, bertindak sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah tindakan, yaitu menuju tujuan yang diinginkan.
- c. Memilih tindakan, yaitu menentukan tindakan mana yang tepat untuk mencapai tujuan.⁵⁴

Dalam konteks kegiatan belajar, minat berkaitan erat dengan keberhasilan akademik. Minat yang kuat dapat memengaruhi rentang perhatian, konsentrasi, dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Beberapa fungsi minat dalam pembelajaran meliputi:

- a. Minat membangkitkan perhatian langsung.
- b. Minat memfasilitasi konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan eksternal.
- d. Minat memperkuat retensi materi pelajaran dalam ingatan.
- e. Minat mengurangi kebosanan dalam belajar.⁵⁵

4. Manfaat Minat Belajar

Tujuan menumbuhkan minat belajar adalah untuk menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar, memberi mereka dorongan kuat untuk meraih kesuksesan akademis dan mengembangkan potensi penuh

⁵⁴ Andi Achru P. “*Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*”. Jurnal Idaarah, Vol. 3, No. 2 (Desember 2019) :212

⁵⁵ Ira Juwita, et al. “*Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Kelas XI IPA MAS Al-Washliyah 67 Pematangsianta*”. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Vol 1, No. 1 (2025): 2

mereka.⁵⁶ Lebih lanjut, minat belajar juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa, serta menumbuhkan hasrat belajar seumur hidup. Berikut beberapa manfaat minat belajar:

a. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Peserta didik yang menunjukkan minat belajar yang kuat cenderung memiliki pengalaman belajar yang lebih positif. Mereka biasanya lebih fokus, termotivasi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memudahkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, siswa dengan minat belajar yang kuat juga cenderung memiliki keterampilan berpikir kreatif yang lebih tinggi dalam merumuskan dan mengembangkan ide-ide baru untuk menemukan solusi atas berbagai masalah.

b. Membantu dalam pengembangan keterampilan Abad ke-21

Minat belajar yang kuat mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan mengasah keterampilan yang dibutuhkan di era modern, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Peserta didik yang tertarik pada suatu topik lebih termotivasi untuk mencoba pendekatan baru dalam memecahkan masalah, sehingga mengembangkan pola berpikir yang lebih luas dan mendalam.

c. Meningkatkan kepuasan dan kesejahteraan siswa

Peserta didik yang menunjukkan minat belajar yang kuat umumnya merasa lebih puas dengan proses belajar mereka. Kepuasan ini berdampak positif pada kesejahteraan emosional dan psikologis,

⁵⁶ Ibid, 9

yang penting bagi perkembangan mental yang sehat. Minat belajar juga dapat mengurangi stres dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tugas sekolah.

d. Memperkuat hubungan dengan guru dan teman sebaya.

Minat belajar juga berperan dalam membangun hubungan yang harmonis antara siswa, guru, dan teman sekelas. Peserta didik yang menunjukkan minat yang kuat cenderung lebih aktif dalam diskusi, kolaborasi, dan kegiatan kelompok. Hal ini tidak hanya memperkuat interaksi sosial tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, kolaboratif, dan suportif.⁵⁷

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa tidak muncul begitu saja; melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait. Secara umum, faktor-faktor ini dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, internal dan eksternal.⁵⁸ Berikut penjelasan masing-masing:

a. Faktor Internal (Dalam Diri)

Faktor internal yang memengaruhi minat belajar meliputi motivasi intrinsik, kesiapan belajar, dan minat pribadi. Motivasi intrinsik mendorong siswa untuk belajar karena mereka menikmati prosesnya, alih-alih karena tekanan eksternal. Kesiapan belajar mencakup kesiapan mental, emosional, dan fisik untuk mempertahankan fokus dan antusiasme. Sementara itu, minat pribadi,

⁵⁷ Ibid, 8-9

⁵⁸ Sri Rahayu, et al. "Review Literatur Tentang Peran Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SD dan SMA", KOPENDIK: Jurnal Ilmiah KOPENDIK (Konseling Pendidikan), Vol. 4, No. 1 (Maret 2025): 74

yang diekspresikan sebagai hasrat terhadap suatu topik atau mata pelajaran, menghasilkan peningkatan keterlibatan dan prestasi siswa.

b. Faktor Eksternal (Luar Diri)

Faktor eksternal yang memengaruhi minat belajar meliputi lingkungan belajar, peran guru, dan dukungan sosial. Lingkungan belajar yang kondusif membantu siswa fokus dan merasa lebih nyaman dalam belajar. Guru memainkan peran penting melalui metode pengajaran yang menarik, memberikan motivasi, dan membangun hubungan positif dengan siswa. Lebih lanjut, dukungan dari orang tua, teman sebaya, dan masyarakat berkontribusi pada peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁵⁹

F. Karakter Siswa

Rata-rata usia anak Indonesia memasuki sekolah dasar adalah sekitar enam tahun dan lulus pada usia dua belas tahun. Berdasarkan tahapan perkembangan anak, rentang usia ini terbagi menjadi dua fase: masa kanak-kanak tengah (6–9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10–12 tahun). Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik unik yang terlihat dalam proses belajar mengajar. Mereka cenderung belajar melalui pengalaman konkret, integratif, dan hierarkis.⁶⁰ Secara umum, karakteristik siswa mencerminkan kombinasi potensi, pengalaman, dan tahapan perkembangan yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran.⁶¹ Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar agar dapat menyesuaikan

⁵⁹ Ibid, 10-13

⁶⁰ Suratmi, et al. *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2024): 108

⁶¹ Nevi Septianti, et al. “Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2”. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1 (Maret 2020) : 15

pendekatan, strategi, dan media pembelajaran yang tepat. Berikut karakteristik dan kebutuhan siswa di jenjang sekolah dasar:

1. Senang bermain

Anak-anak sekolah dasar hidup di dunia yang sangat terkait dengan bermain. Melalui bermain, mereka belajar berinteraksi, berimajinasi, dan mengembangkan berbagai keterampilan. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan unsur bermain ke dalam pembelajaran agar kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan dan bermakna.

2. Senang bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak sekolah dasar sulit untuk duduk diam dalam waktu lama. Aktivitas fisik adalah bagian penting untuk menjaga fokus dan antusias mereka, dan mereka dapat duduk tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis yang melibatkan gerakan agar siswa tetap aktif dan tidak mudah bosan.

3. Senang bekerja dalam kelompok

Anak-anak sekolah dasar senang berinteraksi dan belajar bersama teman sebaya mereka. Melalui kegiatan kelompok, mereka belajar kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan empati. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran kolaboratif yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dan saling menghormati.

4. Senang merasakan, melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung

Dari perspektif teori perkembangan kognitif, anak-anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memahami sesuatu lebih baik melalui pengalaman langsung.⁶² Oleh karena itu, guru perlu menggunakan metode pengajaran dan media yang melibatkan kegiatan praktik, eksperimen, atau demonstrasi.

Pemahaman mengenai karakteristik belajar yang bersifat konkret ini sejalan dengan pandangan Jean Piaget tentang tahapan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, perkembangan kemampuann kognitif manusia dibagi ke dalam empat tahapan berdasarkan usia, yaitu:

a. Tahap sensori (*sensorimotor*)

Perkembangan kognitif pada tahap ini terjadi antara usia 0-2 tahun. Karakteristik utama dari tahap ini adalah proses yang disebut *desentralisasi*. Awalnya, bayi belum mampu membedakan diri dari lingkungannya; mereka masih berpusat pada dirinya (*egosentris*). Seiring bertambahnya usia, bayi mulai belajar memisahkan diri dari lingkungan dan mengenali diri mereka sebagai individu yang terpisah.

b. Tahap praoperasional (*pre-operational*)

Fase perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi antara usia 2 dan 7 tahun. Pada tahap ini, anak-anak mulai merepresentasikan dunia di sekitar mereka melalui kata-kata dan gambar. Penggunaan kata-kata dan gambar menunjukkan perkembangan berpikir simbolis, di mana anak-anak

⁶² Mutia. "Characteristics Of Children Age Of Basic Education". FITRAH, Vol. 3, No. 1 (2021) : 118-119

dapat memahami dan mendeskripsikan sesuatu tanpa harus melihat atau melakukannya secara langsung.

c. Tahap operasi konkrit (*concrete-operational*)

Tahap operasional konkret terjadi antara usia 7 dan 11 tahun. Pada tahap ini, anak-anak mulai berpikir logis tentang hal-hal konkret, yaitu peristiwa atau objek yang nyata dan dapat diamati secara langsung. Anak-anak juga dapat mengelompokkan atau mengklasifikasikan objek ke dalam kategori tertentu berdasarkan bentuk, ukuran, atau karakteristik lainnya. Meskipun keterampilan berpikir logis telah berkembang, anak-anak pada tahap ini belum mampu memecahkan masalah abstrak. Operasi konkret mencerminkan kemampuan anak untuk melakukan tindakan mental yang reversibel, tetapi masih terbatas pada objek nyata.

d. Tahap operasi formal (*formal operational*)

Tahap operasional formal terjadi antara usia 11 tahun dan dewasa, yang juga dikenal sebagai masa remaja. Pada tahap ini, individu mulai berpikir secara abstrak, logis, dan idealis. Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman konkret, tetapi dapat mempertimbangkan berbagai kemungkinan, merumuskan hipotesis, dan bernalar tentang situasi teoretis atau imajiner. Dengan demikian, keterampilan berpikir pada tahap ini menunjukkan perkembangan menuju pola pikir yang lebih matang dan rasional.⁶³

Berdasarkan uraian tahapan-tahapan perkembangan kognitif, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV, berada

⁶³ Leny Marin. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar". *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13, No. 1 (2020) : 122-126

pada fase operasional konkret. Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, siswa kelas IV pada umumnya berusia sekitar 9–10 tahun, yang termasuk dalam fase operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir logis tentang hal-hal nyata atau konkret, tetapi belum sepenuhnya dapat memahami konsep-konsep abstrak. Mereka mulai mampu mengelompokkan dan mengklasifikasikan benda-benda berdasarkan ciri-ciri tertentu, seperti bentuk, warna, atau ukuran. Selain itu, anak juga sudah mampu memahami hubungan sebab-akibat sederhana dalam situasi nyata. Dengan demikian, proses berpikir pada tahap ini masih erat kaitannya dengan pengalaman langsung dan benda-benda yang dapat diamati di lingkungan sekitar.

G. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran merupakan ukuran sejauh mana suatu media dianggap memenuhi syarat untuk digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad, media pembelajaran yang tepat adalah media yang dapat memudahkan pemahaman materi oleh siswa, menumbuhkan minat belajar.⁶⁴ Kesesuaian media tidak hanya ditinjau dari aspek tampilan atau teknis, tetapi juga dari kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan kemampuannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), penilaian kelayakan media pembelajaran meliputi empat aspek utama, yaitu kelayakan

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019): 25

isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan.⁶⁵ Keempat aspek tersebut menjadi pedoman umum untuk menilai apakah media yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum, mudah dipahami siswa, menarik secara visual, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selain keempat aspek tersebut, dalam konteks penelitian dan pengembangan media, beberapa pakar, seperti Sugiyono, menambahkan bahwa kelayakan juga dapat diukur melalui kepraktisan dan efektivitas.⁶⁶ Kepraktisan meliputi kemudahan penggunaan media, baik oleh guru maupun siswa, sedangkan efektivitas berkaitan dengan sejauh mana media dapat memberikan dampak positif terhadap minat atau hasil belajar siswa.

Kelayakan media pembelajaran juga dapat dinilai melalui proses validasi oleh para ahli (*expert judgment*), meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian ini penting untuk memastikan media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dari segi isi, desain, dan penyajian.⁶⁷ Dalam penelitian ini, uji kelayakan dilakukan dengan melibatkan validator dari ketiga bidang tersebut untuk menilai media berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

Dengan demikian, media Adventure Map Puzzle dinyatakan layak jika memenuhi kriteria kelayakan dalam hal materi (kesesuaian dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran), tampilan visual (desain, warna, dan keterbacaan), bahasa (kejelasan dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa), dan fungsionalitas media (kemudahan penggunaan dan daya tarik pembelajaran).

⁶⁵ BSNP, *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah* (Jakarta: BSNP, 2014).

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Research and Development) (Bandung: Alfabeta, 2019): 407.

⁶⁷ Teguh, et al. *Model Penelitian dan Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014): 76.

Jika media memenuhi aspek-aspek tersebut, maka media tersebut dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa.