

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Salah satu metode penelitian yang sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Metode pembelajaran ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development*, merupakan pendekatan yang berfokus pada proses penciptaan dan penyempurnaan suatu produk agar sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan adalah upaya sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui tahapan yang direncanakan.⁶⁸ Tujuan utama penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran yang layak dan efektif melalui proses pengembangan, validasi, serta uji coba produk.⁶⁹ Dengan demikian, pendekatan R&D tidak hanya digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran baru, tetapi juga untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media Adventure Map Puzzle dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Model ini dipilih karena memiliki tahap-tahap yang sederhana, sistematis, dan efektif untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran penelitian. Model ADDIE dianggap paling sesuai untuk

⁶⁸ Feri Ardiansah, et al. *Manajemen Teknologi Pendidikan Mengenal Pembelajaran Tematik Untuk Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management, 2024): 113-114

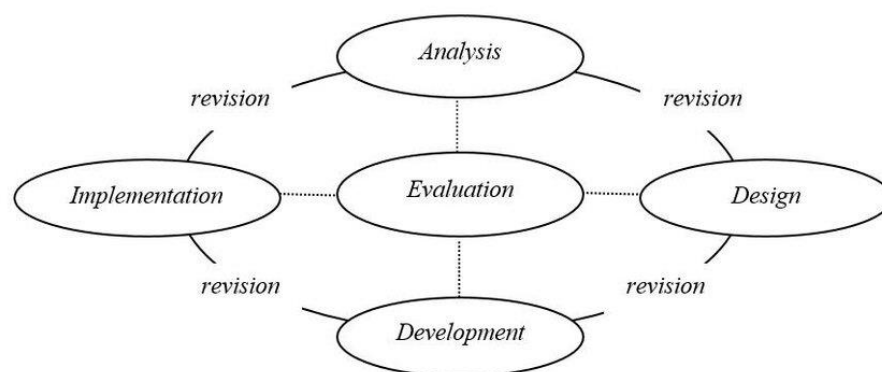
⁶⁹ Marinu Waruwu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2 (Mei 2024): 1221-1222

tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran Adventure Map Puzzle untuk materi tentang peta dan sebaran flora dan fauna bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan melalui model ADDIE memungkinkan peneliti melaksanakan kegiatan secara terarah, fleksibel, dan berkesinambungan, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi produk.⁷⁰ Dengan struktur yang sistematis ini, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merancang dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta menguji kelayakan media dan mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media Adventure Map Puzzle pada pembelajaran IPAS.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Model ini terdiri dari lima tahap utama secara sistematis, tahapan model ADDIE dalam penelitian ini meliputi:

Gambar 3. 1 Alur Penelitian ADDIE⁷¹



⁷⁰ Firdaus, et al. "Implementation of the ADDIE Model for Developing Multimedia Learning Media and Gamification on Space Objects Material in Elementary School". Jurnal Teknik Informatika (JUTIF), Vol. 5, No. 4 (2024): 365-373

⁷¹ Ibid, 365-373

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan memahami tantangan yang dihadapi siswa kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan topik Memahami Peta dan Persebaran Flora-Fauna. Proses analisis ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi penyebab kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan minat belajar siswa.⁷²

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Bapak Ta'yin, S.Pd. I, guru kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates (15 September 2025), diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) masih menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama. Pendekatan tersebut dinilai sudah cukup membantu penyampaian materi, namun belum sepenuhnya mampu menumbuhkan antusiasme siswa, terutama pada materi peta serta persebaran flora dan fauna yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar visual dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran sejalan dengan capaian

⁷² Fitria Hidayat. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Vol. 1, No. 1 (Desember 2021) : 32

pembelajaran Kurikulum Merdeka. Pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV, siswa diharuskan memahami konsep dasar peta, simbol, arah kompas, serta persebaran sumber daya alam seperti flora dan fauna di Indonesia. Kompetensi ini termasuk dalam elemen Bumi dan Sumber Daya Alam dan Makhluk Hidup dan Lingkungannya, di mana pada akhir Fase B, siswa diharapkan dapat mengidentifikasi lokasi kota atau kabupaten dan provinsi tempat tinggal mereka melalui peta konvensional atau digital, memahami berbagai bentuk lahan, dan melihat keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara unsur-unsur geografis, seperti letak wilayah, kondisi alam, dan persebaran flora dan fauna.

Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan media Adventure Map Puzzle untuk membantu siswa memahami peta dan persebaran flora-fauna Indonesia melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk secara visual mengamati wilayah-wilayah di Indonesia serta melihat hubungan antara bentang alam dan keanekaragaman hayati. Berikut adalah tabel hasil belajar dan tujuan pembelajaran:

Tabel 3. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran⁷³

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pada akhir fase B, siswa dapat mengenal	1. Peserta didik dapat mengenal pulau-pulau besaar di Indonesia.

⁷³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran SD/MI Mata Pelajaran IPAS Fase A–C*, diakses dari Kemdikbud, 2024.

letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; memahami ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat.	2. Peserta didik dapat menjelaskan secara sederhana persebaran flora dan fauna di Indonesia.
	3. Peserta didik dapat menempatkan pion flora dan 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.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Hasil wawancara dengan guru dan observasi kelas menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IV A memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi melalui gambar, warna, gerakan, dan kegiatan yang melibatkan interaksi langsung. Mereka menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan atau kegiatan kolaboratif. Berdasarkan karakteristik ini, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa, memasukkan elemen permainan edukatif, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil dari ketiga analisis, pengembangan media Adventure Map Puzzle dianggap sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas IV A dan dinilai tepat untuk mendukung proses pembelajaran di MI Al Falah Pagu Wates. Media ini menggabungkan elemen permainan dengan visualisasi peta interaktif, membantu siswa memahami konsep secara nyata, menarik, dan bermakna. Lebih lanjut, keberadaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif di dalam kelas.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain bertujuan untuk merancang bentuk awal media pembelajaran Adventure Map Puzzle yang sesuai dengan karakteristik siswa serta capaian pembelajaran kurikulum merdeka.⁷⁴ Pada tahap ini, peneliti Menyusun rancangan media yang meliputi desain visual, isi materi, aturan permainan, serta komponen pendukung yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Media Adventure Map Puzzle dirancang dalam bentuk permainan edukatif berupa puzzle peta Indonesia interaktif yang memuat materi mengenal peta dan persebaran flora serta fauna. Setiap potongan puzzle mewakili wilayah atau pulau tertentu di Indonesia dan dilengkapi dengan kartu misi yang mengarahkan pion flora serta fauna khas sesuai wilayah persebarannya. Desain media menggunakan warna-warna yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta ukuran tulisan yang mudah dibaca.

Selain puzzle peta, media juga dirancang dilengkapi dengan beberapa komponen pendukung, seperti papan dasar puzzle, kartu soal, kartu petunjuk penggunaan, serta pion permainan. Komponen-komponen tersebut dirancang untuk membantu siswa berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran sekaligus memudahkan guru dalam mengelola kegiatan belajar.

⁷⁴ Ibid, 32

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan menyempurnakan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.⁷⁵ Pada tahap ini, peneliti mulai mengimplementasikan desain awal ke dalam bentuk nyata berupa prototipe media Adventure Map Puzzle, yang menggabungkan elemen visual, materi pembelajaran, dan elemen permainan edukatif. Media ini dikembangkan dalam bentuk puzzle peta Indonesia yang terdiri dari beberapa potongan daerah. Setiap potongan dilengkapi dengan kartu informasi bergambar yang memuat flora dan fauna khas dari daerah tersebut. Tampilan visual dirancang menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi sederhana, dan bentuk yang mudah dikenali, disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai visual yang menarik dan interaktif.

Sebagai pelengkap, peneliti juga mengembangkan panduan penggunaan media bagi guru dan siswa. Panduan ini memuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan Adventure Map Puzzle, mulai dari tahap pengenalan peta, proses penyusunan puzzle, hingga kegiatan reflektif berupa diskusi mengenai persebaran flora dan fauna di berbagai wilayah di Indonesia. Dengan panduan ini, diharapkan media dapat digunakan secara optimal baik dalam pembelajaran kelompok maupun kelas. Selanjutnya, dilakukan proses validasi oleh ahli media

⁷⁵ Fitria Hidayat. “*Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*”. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Vol. 1, No. 1 (Desember 2021) : 32

dan materi untuk menilai kelayakan dari segi isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk awal, sehingga media yang dihasilkan lebih efektif, menarik, dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran bagi siswa kelas empat di MI Al Falah Pagu Wates.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran Adventure Map Puzzle dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, media yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar setelah penggunaan media Adventure Map Puzzle pada pembelajaran IPAS. Kegiatan ini dilaksanakan di MI Al Falah Pagu Wates dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV A yang berjumlah 24 siswa. Uji coba media dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil melibatkan 6 siswa untuk mengamati kemudahan penggunaan dan minat awal terhadap media. Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan siswa, dilakukan revisi untuk menyempurnakan media sebelum digunakan pada tahap berikutnya.

Selanjutnya, dilakukan uji coba kelompok besar yang melibatkan 18 siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa serta memperoleh tanggapan terhadap penggunaan media pada skala kelas yang lebih luas. Guru kelas IV A bertindak sebagai fasilitator sekaligus pengamat selama kegiatan pembelajaran menggunakan media Adventure

Map Puzzle. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru dan siswa mengisi angket serta kuesioner evaluasi untuk memberikan umpan balik, saran, dan masukan mengenai media yang telah digunakan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai dan menyempurnakan media pembelajaran Adventure Map Puzzle berdasarkan hasil validasi ahli dan implementasi media. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran serta peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media Adventure Map Puzzle pada materi mengenal peta dan persebaran flora dan fauna.⁷⁶

Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian terhadap setiap tahap pengembangan media menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa semua tahap dilaksanakan dengan baik sehingga menghasilkan media yang layak digunakan serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Rincian evaluasi pada setiap tahap disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 2 Evaluasi Pada Setiap Tahap Pengembangan Model ADDIE

No	Tahap	Evaluasi
1.	<i>Analysis</i> (Analisis)	Evaluasi dilakukan melalui hasil wawancara, observasi, dan kuesioner untuk memastikan bahwa analisis kebutuhan, siswa, dan tujuan pembelajaran selaras dengan kompetensi IPAS.
2.	<i>Design</i> (Perancangan)	Evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan pembimbing untuk meninjau kesesuaian desain awal media, alur pengembangan, serta keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran.
3.	<i>Development</i>	Evaluasi dilakukan melalui konsultasi dengan

⁷⁶ Safitri, M, et al. “ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning,”. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.3, No. 2 (2022): 51-59

	(Pengembangan)	dosen pembimbing, validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli angket minat belajar serta revisi produk berdasarkan masukan validator.
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	Evaluasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (6 siswa) dan kelompok besar (18 siswa) dengan menggunakan angket minat belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Evaluasi dilakukan secara menyeluruh pada setiap tahapan pengembangan untuk menyempurnakan media sehingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

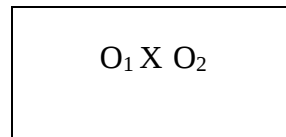
1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk untuk media pembelajaran Adventure Map Puzzle dilakukan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dan revisi oleh para ahli. Selanjutnya, media diujicobakan kepada siswa kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media Adventure Map Puzzle pada pembelajaran IPAS materi mengenal peta dan persebaran flora dan fauna.

Metode pengujian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, subjek penelitian terdiri atas satu kelompok siswa yang diberikan angket minat belajar (*pretest*) sebelum penggunaan media Adventure Map Puzzle dan angket minat belajar (*posttest*) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media Adventure

Map Puzzle. Adapun model desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2:

Gambar 3. 2 Model Desain One Group *Pretest-Posttest* Design



(Sumber: Sugiyono, 2015)

O_1 : Nilai pretest
 X : Perlakuan yang diberikan
 O_2 : Posttest

Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk menentukan peningkatan minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media Adventure Map Puzzle.

2. Subjek Uji Coba

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, ahli angket minat belajar, dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates sebagai validator. Selain itu, subjek uji coba penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates yang terdiri atas 6 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 18 siswa pada uji coba kelompok besar.

Keterlibatan para ahli bertujuan untuk menilai kelayakan media Adventure Map Puzzle dari berbagai aspek, meliputi tampilan media, kesesuaian materi, kelayakan pembelajaran, serta kelayakan instrumen angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian. Hasil validasi tersebut menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Sementara itu, keterlibatan

siswa dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar setelah penggunaan media Adventure Map Puzzle pada pembelajaran IPAS materi mengenal peta dan persebaran flora dan fauna. Adapun penjelasan masing-masing subjek validasi adalah sebagai berikut:

a. Ahli Media

Ahli media berperan dalam menilai aspek visual, tata letak, warna, ilustrasi, dan kejelasan komponen dalam media Adventure Map Puzzle. Penilaian ini berfokus pada seberapa baik media dirancang agar menarik, proporsional, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Validator desain media dalam penelitian ini adalah seorang dosen dari Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang kompeten dalam mengembangkan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.

b. Ahli Materi

Ahli materi berperan menilai kesesuaian isi Adventure Map Puzzle dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran IPAS. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen yang berkompeten di bidang IPAS untuk jenjang SD/MI, sehingga mampu memastikan ketepatan konsep dan keterpaduan materi yang disajikan dalam media.

c. Ahli Angket Minat

Ahli angket minat dalam penelitian ini adalah validator yang memiliki kompetensi dalam penyusunan instrumen penelitian, khususnya angket minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, validator

bertugas menilai kelayakan angket yang digunakan, termasuk aspek kejelasan bahasa, kesesuaian indikator, dan kemampuan angket dalam mengukur minat belajar siswa.

d. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah seseorang guru kelas IV A di MI Al Falah Pagu Wates yang berpengalaman dalam melakukan pembelajaran di tingkat SD/MI. dalam penelitian ini, validator bertugas menilai kesesuaian penggunaan media digunakan dengan tujuan pembelajaran serta menilai sejauh mana penggunaan media Adventure Map Puzzle pada materi peta dan persebaran flora dan fauna dalam meningkatkan minat belajar siswa.

e. Subjek Uji Coba Produk (Peserta Didik)

Dalam penelitian dan pengembangan ini, pengguna produk adalah siswa kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates yang berjumlah 24 siswa yang berperan sebagai subjek uji coba terbatas untuk menilai tingkat kepraktisan dan daya tarik penggunaan media Adventure Map Puzzle dalam pembelajaran.

3. Jenis Data

Dalam penelitian ini, data yang digunakan ada dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran serta menentukan kebutuhan

media yang sesuai. Selain itu, data kualitatif juga berasal dari hasil kritik, saran, dan komentar para validator ahli selama proses validasi media Adventure Map Puzzle yang digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan angket minat belajar, serta hasil angket *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan eektivitas media Adventure Map Puzzle dalam meningkatkan minat belajar siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrument tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Adventure Map Puzzle serta memvalidasi produk yang telah dikembangkan.

a. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai kegiatan pengamatan secara sistematis terhadap suatu fenomena yang tampak. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk memperoleh data nyata mengenai kondisi pembelajaran di kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates.⁷⁷ Peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses

⁷⁷ Sulaiman Saat, et al. *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Gowa: Pusaka Almailda, 2019): 95

pembelajaran, untuk melihat bagaimana interaksi belajar berlangsung serta sejauh mana siswa terlibat dalam kegiatan belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media interaktif, sehingga siswa terlihat kurang aktif dan mudah kehilangan fokus. Data dari observasi ini memperkuat hasil wawancara sebelumnya dan menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media Adventure Map Puzzle sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa.

b. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi guru serta siswa pada materi Mengenal Peta dan Persebaran Flora Fauna di kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates. Menurut Denzin, wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) di mana pewawancara menggali informasi secara mendalam dari narasumber.⁷⁸

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru kelas IV untuk mengetahui kesulitan siswa dalam memahami konsep peta dan tingkat minat belajar mereka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dan masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media Adventure Map Puzzle sebagai

⁷⁸ R. A Fadhallah. *Wawancara*, (Jakarta Timur: UNJ Press, 2021) : 1

inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data sekunder yang digunakan untuk melengkapi hasil wawancara dan observasi.⁷⁹ Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto dan pencatatan kegiatan selama proses pengembangan serta penerapan media di kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates. Data dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat hasil penelitian dengan menunjukkan secara nyata aktivitas pembelajaran dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

d. Lembar validasi

Instrumen yang digunakan untuk memvalidasi suatu produk dikenal dengan lembar validasi. Validasi merupakan proses untuk memastikan bahwa suatu sistem, metode, atau produk telah berfungsi sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses ini sangat penting dalam berbagai bidang, termasuk dalam kegiatan pengembangan produk. Lembar validasi sendiri merupakan dokumen atau formulir yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait proses penilaian terhadap produk, metode, atau instrumen tertentu. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, lembar validasi berfungsi untuk menilai keefektifan, kelayakan, dan kesesuaian produk dengan tujuan serta standar yang telah ditetapkan.

⁷⁹ Sulaiman Saat, et al. *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Gowa: Pusaka Almaila, 2019): 97

Selain lembar validasi, kuesioner juga digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Kuesioner berisi daftar pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi dari responden. Baik lembar validasi maupun kuesioner memiliki tujuan yang sama, yaitu mengetahui penilaian dan tanggapan dari validator atau responden terhadap produk yang dikembangkan. Hasil dari kedua instrumen ini menjadi dasar bagi peneliti dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk agar lebih optimal. Lembar validasi dalam penelitian ini disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada standar dari Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), sehingga aspek-aspek yang dinilai dapat terukur dan sesuai dengan pedoman pengembangan media pembelajaran yang berlaku.⁸⁰

1) Lembar validasi media

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, tampilan visual, dan kesesuaian isi media Adventure Map Puzzle Flora dan Fauna yang dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli media dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berkompeten di bidang desain dan media pembelajaran. Lembar validasi materi.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Media Adventure Map Puzzle⁸¹

No	Instrumen	Indikator
1.	Desain Media	a. Kejelasan visual media (teks, gambar, dan warna) dalam mendukung proses pembelajaran. b. Pemilihan warna pada media.

⁸⁰ Delma Saputri, et al. "Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan". *Biology And Education Journal*, Vol. 3, No. 2 (2023): 136

⁸¹ Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP)

		c. Lesesuaian gambar dengan materi pembelajaran. d. Tampilan media menarik dan kreatif. e. Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa.
2.	Kepraktisan Media	a. Kemudahan penggunaan media oleh pendidik dan siswa. b. Media mendorong rasa ingin tahu siswa. c. Kemudahan media untuk dibawa dan disimpan. d. Media dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. e. Media mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. f. Media mendorong keterlibatan aktif siswa.
3.	Ketahanan Media	a. Komponen media tidak mudah rusak, luntur, atau sobek. b. Keamanan bahan media bagi siswa. c. Media dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

(Sumber: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP))

2) Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi materi pada media Adventure Map Puzzle Persebaran Flora dan Fauna yang dikembangkan. Validasi ini diisi oleh ahli materi yang berpengalaman di bidang pembelajaran IPAS di jenjang SD/MI, khususnya pada materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Materi⁸²

No	Instrumen	Indikator
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. b. Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa. c. Kesesuaian materi dengan penggunaan media Adventure Map Puzzle. d. Materi mampu menstimulasi minat siswa. e. Contoh dan kegiatan dalam bahan ajar mudah dipahami siswa. f. Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi pembelajaran.
2.	Kebahasaan	a. Bahasa yang digunakan mudah

⁸² Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP)

		dipahami siswa. b. Kalimat disusun secara sederhana dan komunikatif. c. Penulisan kata sesuai dengan kaidah EYD.
3.	Penyajian	a. Materi disajikan secara sistematis dan runtut. b. Penyajian materi menarik bagi siswa. c. Kegiatan dalam bahan ajar jelas dan mudah diikuti.

(Sumber: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP))

3) Lembar Validasi Pembelajaran

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Adventure Map Puzzle Persebaran Flora dan Fauna terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV A. Validasi dilakukan oleh ahli pembelajaran untuk menilai sejauh mana media mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan minat belajar siswa.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Pembelajaran

No	Instrumen	Indikator
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dalam modul ajar dengan tujuan pembelajaran. b. Kesesuaian materi dalam modul ajar dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI. c. Kesesuaian materi dalam modul ajar dengan penggunaan media Adventure Map Puzzle. d. Materi dalam modul ajar mampu menumbuhkan minat belajar siswa. e. Kesesuaian materi dalam modul ajar dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV SD/MI.
2.	Penyajian Pembelajaran	a. Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis dan runtut. b. Kegiatan pembelajaran mudah dipahami dan dilaksanakan oleh siswa. c. Kegiatan pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa d. Modul ajar mendukung kegiatan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. e. Modul ajar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

(Sumber: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP))

4) Lembar angket minat belajar

Lembar angket minat belajar siswa merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sebelum (*posttest*) menggunakan media pembelajaran Adventure Map Puzzle pada materi mengenal peta dan persebaran flora dan fauna dalam pembelajaran IPAS. Angket ini disusun berdasarkan indikator minat belajar Slameto, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kisi-kisi angket minat belajar siswa disajikan pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa⁸³

No	Indikator Minat	Pernyataan
1.	Perasaan Senang	Peserta didik merasa senang belajar materi peta dan persebaran flora - fauna.
		Peserta didik menikmati pembelajaran menggunakan peta.
		Peserta didik senang mengerjakan tugas tentang peta dan persebaran flora - fauna.
2.	Ketertarikan Peserta Didik	Peserta didik tertarik mempelajari peta dan persebaran flora - fauna.
		Peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap flora dan fauna di berbagai wilayah Indonesia.
3.	Perhatian Peserta Didik	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung.
		Peserta didik fokus saat mengamati peta dan persebaran flora - fauna.
4.	Keterlibatan Peserta Didik	Peserta didik aktif bertanya atau menjawab selama pembelajaran.
		Peserta didik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran menggunakan peta.
		Peserta didik aktif menyelesaikan tugas yang diberikan.

(Sumber: Slameto, 2010)

⁸³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

Berdasarkan kisi-kisi angket minat belajar pada Tabel 3.6, disusun instrumen angket minat belajar siswa yang digunakan pada saat pretest dan posttest sebagaimana disajikan pada Tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Instrumen Angket Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah

No	Indikator	4	3	2	1
1.	Saya senang belajar materi peta dan persebaran flora dan fauna.				
2.	Saya menikmati belajar menggunakan peta.				
3.	Saya tertarik mempelajari peta serta persebaran flora dan fauna.				
4.	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang flora dan fauna di berbagai wilayah Indonesia.				
5.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat belajar di kelas.				
6.	Saya fokus saat mengamati peta dan persebaran flora-fauna.				
7.	Saya aktif bertanya atau menjawab saat belajar di kelas.				
8.	Saya ikut serta dalam kegiatan menggunakan peta (misalnya menyusun atau menunjukkan lokasi).				
9.	Saya senang mengerjakan tugas tentang peta dan persebaran flora-fauna.				
10.	Saya aktif menyelesaikan tugas yang diberikan.				

5. Teknik Analisis Data

a. Data Kualitatif

1) Data wawancara

Data wawancara diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV A MI Al Falah Pagu Wates. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran serta menggali kebutuhan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

2) Lembar kritik dan saran

Data dari lembar kritik dan saran diperoleh dari para validator ahli, meliputi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli angket minat belajar. Masukan dan tanggapan tersebut digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran Adventure Map Puzzle agar lebih layak dan efektif digunakan.

b. Data Kuantitatif

1) Data Angket Validitas

Untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan, peneliti menggunakan angket validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli angket minat. Instrumen validasi disusun menggunakan skala Likert 4 poin yang terdiri atas empat kategori penilaian. Setiap kategori memiliki skor yang berbeda sebagaimana disajikan pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Penilaian Skala Likert

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Selanjutnya, skor yang diperoleh dari seluruh validator dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor dari validator}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Kevalidan produk digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian para validator. Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validasi produk yang disajikan pada Tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Kriteria Validasi Produk⁸⁴

Kategori Penilaian	Persentase
Sangat Layak	85%-100%
Layak	75%-85%
Cukup Layak	50%-74%
Belum Layak	25%-49%
Sangat Belum Layak	0%-24%

(Sumber: Iis Ernawati, et al. 2017)

Berdasarkan kriteria tersebut, produk dinyatakan memenuhi kelayakan apabila memperoleh persentase $\geq 75\%$, sehingga termasuk dalam kategori layak atau sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Data Hasil Angket Minat Belajar

Data hasil angket minat belajar diperoleh dari pengisian angket oleh peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*)

⁸⁴ Iis Ernawati, et al., *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2017.

menggunakan media pembelajaran Adventure Map Puzzle. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Penilaian angket menggunakan skala Likert empat tingkat sebagaimana disajikan pada Tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Skala Penilaian Angket Minat Belajar Siswa

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk memperoleh gambaran secara kuantitatif mengenai tingkat minat belajar peserta didik, data hasil angket dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N}$$

Keterangan:

P : Peresentase

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat minat belajar yang disajikan pada Tabel 3.11.

Tabel 3. 11 Kriteria Minat Belajar Siswa

Kategori	Persentase
Sangat Tinggi	85%-100%
Tinggi	69%-84%
Sedang	53%-68%
Rendah	37%-52%
Sangat Rendah	20%-36%

(Sumber: Hendrayana, 2014)