



Pengembangan Media Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas VI Sekolah Dasar

Isaka Rahma Jayanti^{1*}, Putri Rachmadyanti²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*isaka.22099@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 03-02-2026 Accepted: 12-02-2026 Published: 20-02-2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar pada materi Kedatangan Bangsa Asing di Indonesia yang masih bersifat hafalan dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI SDN 2 Tajug Ponorogo dengan jumlah sebanyak 14 subjek peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa angket lembar validitas ahli dengan skala likert, angket respons guru dan peserta didik, serta angket minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor 74,54% dari ahli materi dengan kategori valid dan 94% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Media dinilai sangat praktis dengan skor 88,8% dari peserta didik dan 82% dari guru. Selain itu, media efektif meningkatkan minat belajar dengan nilai N-gain 0,77 berkategori tinggi.

Kata kunci: IPAS, Media pembelajaran peta, Pengembangan media belajar, Minat belajar

ABSTRACT

This study is motivated by the low learning interest of sixth-grade elementary school students in the topic of the Arrival of Foreign Nations in Indonesia, which is still dominated by rote memorization and lacks active student engagement. This study aims to develop a learning medium called Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) that is valid, practical, and effective in improving students' interest in learning IPAS (Science and Social Studies). The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 14 sixth-grade students of SDN 2 Tajug Ponorogo. The instruments used included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, as well as pre- and post-learning interest questionnaires. The results show that the developed media achieved a score of 74.54% from material experts, categorized as valid, and 94% from media experts, categorized as very valid. The media was considered highly practical, with scores of 88.8% from students and 82% from the teacher. Furthermore, the media proved to be effective in increasing students' learning interest, with an N-gain score of 0.77, categorized as high. The development of this learning media is important as an alternative interactive and innovative approach to enhance students' active engagement in IPAS learning.

Keywords: Development of learning media, Learning interest, Map-based learning media, Social studies,

Pengutipan APA:

Jayanti, I.R., & Rachmadyanti, P. (2026). Pengembangan Media Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama keberlangsungan kehidupan dari sebuah negara, negara berdiri dengan adanya sebuah fondasi yang kuat dari bidang pendidikan, dengan adanya pendidikan dapat dijadikan sebuah nilai-nilai hidup yang dapat dijunjung tinggi oleh manusia sebagai landasan untuk kelangsungan hidup di masa depan (Aditya et al., 2024). Pentingnya peran pendidikan tersebut tentunya harus diwujudkan sejak jenjang paling dasar, yaitu pada pendidikan Sekolah Dasar (SD), karena pada tahap inilah fondasi pengetahuan, karakter dan keterampilan peserta didik mulai dibentuk (Ananda et al., 2022). Tentunya untuk mewujudkan tujuan yang mulia ini pastinya diperlukan sebuah usaha awal untuk mewujudkannya. Sebuah pendidikan dasar yang berkualitas dan menghasilkan output yang baik dapat diwujudkan dari kegiatan proses belajar dan mengajar yang ada di kelas, dikarenakan kegiatan belajar dan mengajar di kelas merupakan salah satu faktor terpenting untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan di jenjang apa pun (Warisno, 2022).

Keberhasilan proses pendidikan dapat tercermin dari bagaimana kegiatan belajar mengajar di kelas dilaksanakan secara efektif dan menyenangkan. Namun dalam pelaksanaannya, tidak semua proses pembelajaran menciptakan suasana yang diharapkan, karena pola pembelajaran di lapangan masih banyak yang menemukan guru sebagai sumber utama informasi. Penggunaan pendekatan Teacher Centered atau pembelajaran yang berpusat pada guru masih digunakan pada beberapa Sekolah Dasar (SD), di mana guru berperan dominan dalam menyampaikan materi sementara peserta didik cenderung tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Nisa et al., 2024). Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik, terutama mengenai materi yang bersifat abstrak karena pembelajaran kurang memberikan ruang eksplorasi dan pengalaman bermakna. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah bagaimana kondisi pembelajaran di kelas, berbagai komponen yang digunakan guru dalam pembelajaran akan mempengaruhi terhadap bagaimana minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Al Fuad & Zuraini, 2016). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Penggunaannya selama kegiatan pembelajaran bertujuan untuk merangsang pemikiran, motivasi, emosi dan konsentrasi sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif (Jamaludin & Pribadi, 2023).

Dalam hal ini, Media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, memainkan peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru. Kedua jenis media tersebut memberikan kesempatan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman yang efektif terhadap materi pelajaran. Sebagai bagian dari kurikulum di Sekolah Dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan penting dalam membekali peserta didik dengan pemahaman tentang diri sendiri, lingkungan sekitar, dan kehidupan masyarakat secara nyata, tidak hanya terbatas pada hafalan materi (Suci et al, 2016). Sebagian peserta didik masih memandang IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan dikarenakan didominasi oleh hafalan materi sejarah yang dianggap tidak menantang dan monoton (Supriatna & Hadi, 2023). Oleh karena itu, pentingnya mencari cara yang efektif dalam menyajikan materi sejarah dengan menggunakan berbagai komponen

belajar, salah satunya penggunaan media pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga membuat peserta didik kesulitan memahami konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam materi IPS.

Hasil wawancara dengan wali kelas VI SDN 2 Tajug Siman Ponorogo dan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran IPS, khususnya materi kedatangan bangsa asing di Indonesia, masih menghadapi kendala karena didominasi metode hafalan dan penggunaan media yang terbatas, seperti buku paket, peta, globe, serta video dari platform *YouTube*, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang interaktif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian, keterlibatan, dan partisipasi aktif selama pembelajaran, serta berdampak pada rendahnya minat belajar yang ditandai dengan kurangnya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik sesuai indikator minat belajar menurut Slameto (2010 dalam Rusmiati, 2017). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, khususnya dalam memvisualisasikan proses kedatangan bangsa asing secara lebih konkret. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mengatasi keterbatasan tersebut serta meningkatkan minat belajar peserta didik, salah satunya melalui pengembangan media Petra ke Barat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar secara lebih menarik dan interaktif. Inovasi ini penting sebagai alternatif dari penggunaan media yang selama ini terbatas pada peta, globe, serta video pembelajaran dari platform *YouTube* yang cenderung hanya ditampilkan oleh guru tanpa melibatkan peserta didik secara langsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media peta yang digunakan dalam materi kedatangan bangsa asing di Indonesia menjadi media yang lebih interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran peta juga membantu dalam kegiatan pembelajaran sejarah di mana dapat mengenalkan peristiwa-peristiwa bersejarah, seperti tokoh yang terlibat, tempat, tanggal dan mengasah untuk berpikir logis dan kritis (Robbin et al., 2019)

Inovasi media pembelajaran ini diwujudkan melalui media Petra ke Barat (Peta Nusantara kedatangan Bangsa Barat). Media Petra ke Barat merupakan media pembelajaran berbasis peta interaktif yang berisikan komponen berupa Peta Nusantara, Pion 3D, Kartu materi dan pertanyaan serta buku panduan dengan materi yang digunakan yakni kedatangan bangsa asing di Indonesia Topik A Kelas VI, Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut didukung dengan pendapat dari Uus (2016) yang menyatakan penerapan media peta selama kegiatan pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik, yang pada akhirnya meningkatkan minat mereka untuk belajar hal ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berbagai aktivitas belajar, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga melakukan pengamatan, pelaksanaan, dan demonstrasi.

Pengembangan Media Petra ke Barat juga didukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyoroti Validitas, Kepraktisan dan Keefektifan. Penelitian Sari & Putra, (2023) mengembangkan media PATAYA (Peta Budaya) dengan hasil penelitian yakni dari segi validitas mendapatkan kategori valid, kemudian dari aspek kepraktisan mendapatkan kategori “sangat praktis” serta media PATAYA (Peta Budaya) dinyatakan “sangat efektif” digunakan pada kegiatan pembelajaran. Namun terdapat perbedaan dari penelitian ini yakni penelitian ini terletak pada materi pelajaran yang diangkat berupa mata pelajaran IPS dengan materi Indahya Keragaman di Negeriku khususnya pada keragaman budaya dan agama serta jenjang kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian ini adalah kelas IV serta cara penggunaan dari media yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan media Petra ke Barat dalam meningkatkan minat belajar IPAS materi kedatangan bangsa asing di Indonesia kelas VI Sekolah Dasar.

METODE

Pengembangan media Petra ke Barat menggunakan penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan mengevaluasi tingkat efektivitasnya (Sugiyono, 2023). Dalam prosedur mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan suatu model pengembangan dari ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih dan digunakan dalam penelitian ini karena dikatakan mampu memberikan alur kerja yang sistematis, sederhana dan efisien dalam mengembangkan program maupun produk pembelajaran (Puspasari, 2019). Selain itu, model ADDIE juga mudah diterapkan dalam berbagai bentuk pengembangan, seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode, bahan ajar maupun media pembelajaran (Rohaeni, 2020). Kemudian pembelajaran model ADDIE bertumpu pada pendekatan pada sistem keefektifan dan keefisienan serta prosesnya yang bersifat interaktif antara peserta didik dengan guru serta lingkungan belajar (Fitria Hidayat, 2021). Maka dari itu Model ADDIE ini dianggap tepat dan sesuai dalam mengembangkan produk media pembelajaran Petra ke Barat.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tajug, Siman, Kabupaten Ponorogo dengan jumlah subjek sebanyak 14 orang dengan karakteristik peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta minimnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran, sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan, khususnya pada materi sejarah, dan berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik. Pemilihan ini didasarkan pada identifikasi pada studi pendahuluan mengenai rendahnya minat belajar IPAS materi kedatangan bangsa asing di Indonesia kelas VI. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari wawancara dengan guru wali kelas dan perwakilan peserta didik kelas VI serta saran atau masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media maupun guru wali kelas. Adapun data kuantitatif diperoleh

melalui proses validitas media ahli materi dan media dengan menggunakan angket skala *Likert*, pengisian lembar angket responden guru wali kelas dan peserta didik dengan menilai indikator berupa tampilan fisik, muatan informasi media dan keterlaksanaan pembelajaran serta hasil lembar *pre-angket* dan *post-angket* minat belajar peserta didik dengan indikator perasaan senang terhadap kegiatan belajar, ketertarikan terhadap materi atau aktivitas belajar, perhatian selama proses pembelajaran berlangsung serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar angket validitas dengan skala *Likert* 1–5, skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini, yang terdiri dari lima kategori penilaian, yaitu skor 1 untuk “sangat tidak setuju”, skor 2 untuk “tidak setuju”, skor 3 untuk “ragu-ragu”, skor 4 untuk “setuju”, dan skor 5 untuk “sangat setuju”. Dengan yang mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, dan tampilan media. Skor yang diperoleh kemudian dihitung, dikonversi ke dalam bentuk persentase, dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Uji kepraktisan dianalisis melalui angket respons yang diisi oleh peserta didik dan guru kelas VI setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Penilaian mencakup aspek kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian, dan kebermanfaatan media. Data dihitung menggunakan rumus persentase, kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria kepraktisan. Nilai akhir kepraktisan diperoleh dari rata-rata penilaian guru dan peserta didik.

Tahap ketiga adalah menganalisis keefektifan media menggunakan data preangket dan postangket minat belajar peserta didik yang dianalisis dengan bantuan SPSS. Analisis meliputi uji normalitas (*ShapiroWilk*) untuk mengetahui distribusi data, dengan kriteria $\text{Sig.} > 0,05$ menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan $\text{Sig.} \leq 0,05$ menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Apabila data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji *t* berpasangan untuk menguji adanya peningkatan minat belajar setelah penggunaan media Petra ke Barat. Kriteria pengambilan keputusan yaitu $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil preangket dan postangket, sedangkan $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$ menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan. Selanjutnya ketika data tersebut terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan, maka dilanjutkan dengan Uji *N-gain* yang bertujuan untuk mengetahui kategori peningkatan minat belajar. Hasil lembar *preangket* dan *postangket* tersebut dihitung dengan rumus gain (*g*) yakni sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor postangket} - \text{skor preangket}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Preangket}}$$

Dalam penelitian ini, Produk Petra ke Barat dikatakan efektif meningkatkan minat belajar, apabila presentase minat belajar peserta didik berada pada kategori sedang hingga tinggi. Kemudian, setelah mengetahui kategori peningkatan minat belajar melalui Uji *N-gain*. Maka dilanjutkan dengan melakukan analisis dengan menggunakan Uji *Effect Size*, analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui besaran pengaruh nyata yang diberikan oleh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Cohen's Effect Size* dengan rumus sebagai berikut:

$$d = \frac{t}{\sqrt{n}}$$

Keterangan :

d = Effect size (Cohen's d)

t = Nilai t hitung yang diperoleh dari hasil uji Paired Sample t-test

n = Jumlah sampel penelitian

Setelah dilakukan analisis maka dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria nilai uji *Effect Size* dengan nilai Cohens's ditunjukkan pada tabel 1 ini :

Tabel 1. Tabel Kriteria Hasil *Cohen's Effect Size*

<i>Cohen's effect size</i>	Kategori
$d \geq 2,1$	Sangat Tinggi
$0,8 \leq d \leq 2,0$	Tinggi
$0,5 \leq d \leq 0,79$	Sedang
$0,2 \leq d \leq 0,49$	Rendah
$0,0 \leq d \leq 0,19$	Sangat Rendah

Sumber : (Widyastuti, 2021)

Merujuk pada tabel di atas, media Petra ke Barat yang dikembangkan dikategorikan memberikan pengaruh untuk meningkatkan minat belajar peserta didik apabila berada pada kategori sedang hingga sangat tinggi.

HASIL

Penelitian pengembangan media Petra ke Barat ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melewati lima tahapan diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap analisis (analysis), pada tahap ini peneliti melakukan wawancara di SDN 2 Tajug, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo untuk menganalisis permasalahan pembelajaran IPS di kelas VI dengan melibatkan wali kelas serta dua peserta didik sebagai perwakilan. Wawancara dengan guru wali kelas mendapatkan hasil "*saya masih bingung bagaimana agar kondisi pembelajaran dalam materi sejarah tidak mendominasi hafalan dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif*". Hasil analisis kondisi lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS, khususnya materi sejarah Indonesia, masih didominasi aktivitas hafalan sehingga berdampak pada rendahnya rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik sesuai indikator minat belajar menurut Slameto (2010 dalam Rusmiati (2017). Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa peserta didik mengalami kejenuhan dan kebosanan pada materi kedatangan bangsa asing di Indonesia sehingga peneliti merumuskan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif yang diterapkan melalui media Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik. Analisis materi dilakukan melalui pengkajian buku paket IPAS kelas VI terbitan Kemendikbud sebagai sumber utama pembelajaran yang menjadi dasar penyusunan materi dalam media tersebut.

Sementara itu, analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik, dengan capaian pembelajaran menceritakan perjuangan bangsa Indonesia melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan pahlawan, serta meneladani nilai perjuangan dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) dilakukan menggunakan platform desain *Canva* sebagai alat bantu dalam mengembangkan tampilan visual media. Tahap perancangan diawali dengan penyusunan *storyboard* yang memuat alur penggunaan media, tata letak komponen, serta integrasi materi pembelajaran ke dalam setiap bagian media. *Storyboard* tersebut menjadi acuan dalam menentukan desain visual, isi materi, serta mekanisme penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun spesifikasi produk yang mencakup komponen media, bahan yang digunakan, ukuran, serta petunjuk penggunaan. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VI sekolah dasar. Evaluasi pada tahap perancangan (*Design*) dilakukan terhadap modul ajar, materi, dan media pembelajaran dengan pendampingan dosen pembimbing untuk menelaah kelayakan dan kesesuaian rancangan, yang menghasilkan masukan berupa penyesuaian judul buku panduan agar lebih selaras dan mudah dibaca serta memperbesar ukuran bendera pada pion kapal agar lebih jelas dikenali peserta didik. Hasil evaluasi tersebut memberikan gambaran yang lebih jelas bagi peneliti sebagai acuan dalam tahap pengembangan sehingga produk media Petra ke Barat menjadi lebih optimal dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti merealisasikan *storyboard* yang telah disusun pada tahap perancangan ke dalam bentuk produk nyata media pembelajaran Petra ke Barat Pengembangan diawali dengan pembuatan kartu materi dan kartu pertanyaan yang dirancang menggunakan platform *Canva*, kemudian dicetak menggunakan bahan art paper ukuran A3+ dan dilaminasi dua sisi agar lebih tahan lama. Selanjutnya, peneliti mengembangkan komponen utama berupa peta Nusantara dengan ukuran 29 cm x 17 cm yang dicetak menggunakan bahan *yellowboard* serta dilaminasi dua sisi. Tahap berikutnya yaitu pembuatan pion 3D yang didesain melalui *Canva* dan dicetak menggunakan bahan akrilik dengan ketebalan 2 mm dan tinggi 3 cm, dilengkapi penyangga agar dapat berdiri. Selain itu, peneliti juga menyusun buku panduan berukuran A5 dengan cover laminasi doff serta merancang dan mencetak boardgame sebagai bagian akhir dari pengembangan media.

Media yang selesai dikembangkan, kemudian divalidasi ke ahli media dan materi untuk memastikan apakah media Petra ke Barat telah valid untuk diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Pertama, dilakukan validitas media yang dilakukan dengan validitas ahli media. Validitas ahli media ini dilakukan pada tanggal 18 Desember 2025. Hasil Validitas media dihitung dalam rumus deskriptif presentase dengan hasil sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{55} \times 100\%$$

$$P = 74,54\%$$

Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria validitas dan berada pada kategori valid. Meskipun begitu validator ahli memberikan beberapa saran dan masukan, antara lain: warna judul pada isi kartu materi antara warna teks dan *backgorund* agar diperbaiki supaya tidak kontras, kemudian pada tampilan depan desain kartu materi maupun pertanyaan lebih ditonjolkan desain bendera agar terlihat jelas, serta buku panduan lebih baik diberikan gambar penjas pada setiap komponen.

Kedua, validitas ahli materi dilakukan oleh validitas ahli materi. Validitas Materi ini dilaksanakan pada tanggal 29 Desember 2025. Validitas oleh ahli media dilakukan pada beberapa aspek, diantaranya Kesesuaian dengan kurikulum, Penyajian Materi, dan Bahasa. Hasil Validitas materi dihitung dalam rumus deskriptif presentase dengan hasil sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Setelah dihitung menggunakan rumus deskriptif presentase, hasil dari validitas materi mendapat nilai sebesar 94% yang tergolong dalam kriteria “ Sangat Valid”. Dengan hasil tersebut media Petra ke Barat tidak ada revisi dan masukan dari validator ahli materi yang artinya media sudah sangat siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahapan evaluasi tahap pengembangan dilaksanakan melalui proses pembuatan media yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat validitas, di mana hasil penilaian serta saran dari para validator dijadikan acuan penyempurnaan agar media Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) layak dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Impelementasi, pada tahap ini implementasi media Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) dilaksanakan pada 13 Januari 2025 di kelas VI SDN 2 Tajug, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo dengan subjek penelitian sebanyak 14 peserta didik, dan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media melalui *pre-angket* dan *post-angket* serta kepraktisannya melalui lembar tanggapan guru dan peserta didik. Setelah dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, media diujicobakan dalam pembelajaran dengan peneliti berperan sebagai guru yang didampingi wali kelas, diawali kegiatan pendahuluan, pengisian *pre-angket*, pemutaran video, penyampaian materi, pembagian kelompok melalui *Spin Wheel*, serta penggunaan media secara berkelompok hingga presentasi dan pengisian *post-angket*. Selama uji coba, pembelajaran berlangsung lancar dan peserta didik

menunjukkan antusiasme serta partisipasi aktif dalam menggunakan media, menjawab pertanyaan, dan memvisualisasikan materi seperti menggambar pala dan cengkeh. Peserta didik juga menunjukkan kerja sama dan sikap kompetitif yang baik melalui diskusi kelompok, pembagian kartu materi secara merata, serta pencatatan hasil diskusi sesuai instruksi. Berdasarkan hasil observasi sebelum pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Petra ke Barat menumbuhkan minat belajar peserta didik yang terlihat dari rasa senang, perhatian, keterlibatan aktif, dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga diperkuat dengan lembar angket responden peserta didik dan guru wali kelas, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2 :

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Peserta Didik & Guru Wali Kelas

	Respon Peserta Didik	Respon Guru
Presentase Kepraktisan	$P = 88,8\%$	$P = 82\%$
Hasil Interpretasi Rerata	Sangat Praktis	Sangat Praktis
Hasil Interpretasi	$P = 85,4\%$ Sangat Praktis	

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media Petra ke Barat memiliki tampilan fisik yang menarik baik dari segi desain, gambar ilustrasi yang menarik dan relevan dengan materi yang disajikan, kombinasi warna yang menarik tidak terlalu mencolok, teta letak, *font* dan ukuran teks disajikan dengan rapi dan mudah dibaca serta muatan informasi media yang disajikan bersifat interaktif dan dapat mendorong keaktifan serta minat belajar peserta didik serta bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dibaca. Selanjutnya terdapat hasil keefektifan berupa hasil dari lembar *pre-angket* dan *post-angket* dengan melalui beberapa uji statistik. Pertama Uji Normalitas, pada penelitian ini uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pada data *pre-angket* sebesar 0,289 dan pada data *post-angket* sebesar 0,124. Nilai signifikansi kedua data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pre-angket* dan *post-angket* berdistribusi normal.

Kedua, setelah uji normalitas, data dianalisis menggunakan uji statistik parametrik yaitu uji *t* (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai *pre-angket* dan *post-angket* serta menguji hipotesis peningkatan minat belajar IPAS peserta didik, dengan kriteria apabila $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Petra ke Barat, yang berarti media tersebut berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas VI. Ketiga Berdasarkan data, terdapat 8 peserta didik dengan kriteria N-Gain tinggi, 4 peserta didik berkriteria sedang, dan 1 peserta didik berkriteria rendah. Kemudian dilakukan perhitungan rerata dari nilai N-Gain satu kelas mendapatkan skor 0,77 kemudian nilai tersebut diklasifikasikan pada tabel nilai keefektifan terdapat

pada rentang 0,71 – 1,00 di mana memiliki kriteria Tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Petra ke Barat (Peta Nusantara kedatangan Bangsa Barat) dapat mempengaruhi minat belajar IPAS peserta didik kelas VI SDN 2 Tajug, Siman, Kabupaten Ponorogo, dikarenakan masuk ke dalam kategori Tinggi.

Kelima, Setelah uji N-Gain, dilakukan uji effect size menggunakan rumus *Cohens's* untuk mengetahui besaran pengaruh media Petra ke Barat terhadap peningkatan minat belajar IPAS peserta didik, dan diperoleh nilai d sebesar 2,49. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria $d \geq 2,1$ dengan kategori sangat tinggi, sehingga menunjukkan pengaruh yang sangat besar, menunjukkan bahwa sebagian besar indikator observasi seperti antusiasme, keaktifan, perhatian, keterlibatan dalam penggunaan media Petra ke Barat, serta kemampuan mengaitkan materi telah tercapai dengan baik. Guru juga menyatakan bahwa media tersebut menarik dan menyenangkan serta mampu meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik, namun perlu pengelolaan waktu yang lebih efektif agar pembelajaran berjalan optimal dan efisien.

PEMBAHASAN

Aspek validitas media Petra ke Barat (Peta Nusantara Kedatangan Bangsa Barat) dinilai untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan melalui validitas oleh ahli media dan ahli materi menggunakan kuesioner skala Likert. Hasil validitas ahli media memperoleh persentase 74,54% dengan kriteria valid, disertai saran perbaikan berupa penyesuaian kombinasi warna kartu agar lebih harmonis dan nyaman dibaca untuk peserta didik sesuai pendapat Mahmud (2025) warna digunakan sebagai alat untuk mengarahkan perhatian dan meningkatkan keterlibatan penggunaan terhadap stimulus visual terhadap perhatian dan memori selain itu juga penggunaan warna yang tepat pada media visual agar informasi lebih mudah dibaca tanpa menimbulkan sebuah kelelahan. Hal ini sejalan dengan kegiatan implementasi di mana peserta didik menunjukkan antusias dan perhatian yang khusus, ketertarikan ini ditandai dengan munculnya rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari, seperti menggali informasi tambahan yang belum tercantum pada kartu materi serta menuliskan kembali isi kartu materi di buku tulis dengan cara yang kreatif. penonjolan serta perbesaran gambar bendera agar lebih jelas serta penambahan gambar pada buku panduan untuk memudahkan pemahaman peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh Sirait (2023) warna digunakan sebagai alat untuk mengarahkan perhatian dan meningkatkan keterlibatan penggunaan terhadap stimulus visual terhadap perhatian dan memori selain itu juga penggunaan warna yang tepat pada media visual agar informasi lebih mudah dibaca tanpa menimbulkan sebuah kelelahan. Pada tahap implementasi, penonjolan bendera berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan memori peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya beberapa peserta didik yang sebelumnya belum mengenal bentuk dan warna bendera negara Barat yang datang ke Indonesia. Melalui penggunaan kartu materi yang disediakan, peserta didik secara tidak langsung terlatih untuk mengingat dan mengenali informasi tersebut.

Sementara itu, hasil validitas ahli materi memperoleh persentase 94% dengan kriteria sangat valid karena telah sesuai dengan kurikulum hal ini sejalan dengan pendapat Delfira (2021) bahwa Kesesuaian dengan kurikulum merupakan indikator utama dalam menentukan validitas isi suatu produk pembelajaran, karena media yang dikembangkan harus mengacu pada kompetensi yang hendak dicapai, penyajian materi yang sistematis, dan penggunaan bahasa yang jelas serta mudah dipahami sesuai dengan pendapat Baltu (2025) menunjukkan bahwa kelayakan bahasa dalam media pembelajaran ditentukan oleh keterbacaan, ketepatan struktur kalimat, serta kesesuaian kosakata dengan tingkat pemahaman siswa, karena aspek tersebut berpengaruh langsung terhadap efektivitas penyampaian materi. Dengan demikian, setelah dilakukan revisi berdasarkan saran ahli media, media Petra ke Barat dinyatakan layak dan siap digunakan dalam pembelajaran materi kedatangan bangsa asing di Indonesia. Kemudian pada tahap kepraktisan media berdasarkan hasil angket responden, media Petra ke Barat memperoleh kategori sangat praktis menurut penilaian peserta didik sebesar 88,8%, sedangkan penilaian guru wali kelas sebesar 82% yang berada pada kategori sangat praktis berdasarkan kriteria (Sukarelawan et al., 2024). Aspek tampilan fisik yang menarik melalui desain, ilustrasi, dan kombinasi warna mampu meningkatkan perhatian serta semangat belajar peserta didik, sejalan dengan pendapat Arifin et al., (2023) bahwa peserta didik lebih tertarik dengan media yang disajikan dengan gambar yang berwarna-warni dan desain yang menarik dikarenakan akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, muatan informasi yang jelas dan interaktif memudahkan peserta didik memahami materi sekaligus mendorong partisipasi aktif, sebagaimana ditegaskan oleh Pratiwi et al., (2023) bahwa kualitas materi dalam media interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif dan motivasi peserta didik dibandingkan media tradisional. Meskipun demikian, pengelolaan waktu masih perlu disesuaikan agar pelaksanaannya lebih optimal. Selanjutnya pada tahap keefektifan Aspek keefektifan media Petra ke Barat dianalisis melalui preangket–postangket, observasi guru, uji N-Gain, dan Effect Size. Hasil uji normalitas *ShapiroWilk* menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. *pre-angket* 0,289 dan *post-angket* 0,124 > 0,05), sehingga dilanjutkan dengan uji *t* yang memperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis N-Gain menunjukkan rata-rata kelas sebesar 0,77 (kategori tinggi) dengan dominasi peningkatan pada kategori tinggi dilihat dari peserta didik yang aktif terlibat dalam pelajaran seperti menjawab pertanyaan dan aktif bertanya dan menggali informasi dalam kartu materi serta menuliskan kembali informasi tersebut dalam buku tulis mereka. Didukung dengan komentar dari guru wali kelas yang menyatakan bahwa media Petra ke Barat mampu menciptakan suasana belajar yang antusias dan menyenangkan, khususnya pada materi kedatangan bangsa asing di Indonesia Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media mampu menarik perhatian sekaligus membangun kesiapan belajar peserta didik. Kemudian, diperkuat oleh nilai *Cohen's Effect Size* sebesar 2,49 (kategori sangat tinggi), yang menandakan pengaruh media sangat kuat secara praktis. Secara teoritis, peningkatan ini selaras dengan indikator minat belajar menurut Slameto (2010 dalam (Rusmiati, 2017), yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif

peserta didik, serta didukung oleh pandangan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menjadi stimulus efektif dalam menumbuhkan minat belajar (Tafonao, 2018). Dengan demikian, media Petra ke Barat terbukti efektif secara statistik maupun pedagogis dalam meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas VI.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, media Petra ke Barat dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS pada materi kedatangan bangsa asing di Indonesia kelas VI Sekolah Dasar. Tingkat validitas ditunjukkan oleh persentase 74,54% (valid) dari ahli media dan 94% (sangat valid) dari ahli materi, sehingga media layak digunakan dengan penyempurnaan. Kepraktisan media tergolong sangat tinggi dengan skor 88,8% dari peserta didik dan 82% dari guru, yang menunjukkan kemudahan penggunaan dan daya tarik visual dalam mendukung pembelajaran interaktif. Keefektifan media dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan (Sig. 0,000 < 0,05), dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 (kategori tinggi) dan *Effect Size* sebesar 2,49 (kategori sangat tinggi), yang mengindikasikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media berbasis peta interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media Petra ke Barat yang ditujukan kepada peserta didik kelas VI SDN 2 Tajug Ponorogo dan hanya digunakan pada materi kedatangan bangsa-bangsa asing di Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas VI, khususnya Topik A. Selain itu, pengembangan media ini dibatasi pada fungsinya sebagai sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, media Petra ke Barat dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS, dengan peluang pengembangan lebih lanjut pada cakupan materi dan subjek yang lebih luas.

REFERENSI

- Aditya, B., Yusuf Al Arqam, M., Adimul Ikram, M., & Rasyid, Ar. (2024). Pendidikan Moral Sebagai Landasan Pembangunan. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(3), 2246–6110.
- Arifin, N. S., Tinggi, S., Islam, A., Sumatera, D., Belajar, M., Tsanawiyah, M., & Pendahuluan, A. (2023). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Darussalam Tugumulyo. *Al-Haytham: Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 130–138.
- Auliya Meylindah Mahmud, A. A. S. (2025). *Pengaruh Persepsi Warna (Cerah Vs Gelap) Terhadap Daya Ingat Memori Jangka Pendek Pada Siswa SMP : Studi Eksperimen dengan*. 4(5), 7136–7149.
- Delfira, A. (2021). Validitas Media Pembelajaran E-Learning Berbasis EDMODO pada Pembelajaran Biologi SMA. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 8(1), 7–13.
- Fadhilah Siti Baltu, D. I. (2025). Analisis Kelayakan Bahasan Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Social, Humanities and Educational Studies*, 8(3), 597–605.
- Fitria Hidayat, M. N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28–37.

- Lena Manrintan Sirait, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 7–12.
- Nisa, A. K., Tinofa, N. A., Noptario, N., & Abdullah, F. (2024). Transisi Pembelajaran Teacher Centered Menuju Student Centered: Penguatan Literasi Teknologi Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1453–1460. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.920>
- Pratiwi, A., Azhura, F., Husna, M., Hilda, M., & Azhari, S. (2023). Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(2), 53–59.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Riski Tri Widyastuti, G. S. A. (2021). Efektivitas Model Problem Learning terhadap Kemampuan Pemecah Masalah Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129.
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Robbin, A., Suriadi, A., Pattipawae, K. R., Anthony, Y. M., Idris, M., Chairunisa, E. D., & Saputro, A. (2019). Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH SUMBERMULYO Rusmiati. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36.
- S, U. Y. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Peta Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. *EduHuman Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Saputra, D. M., Supiyanto, Y., & Wardhono, A. (2025). Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi , untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif dan Empati pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. 6(5), 4333–4339.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan ke). Penerbit ALFABETA Bandung.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). Uji N-Gain: Pendekatan Teori Tes Klasik. In *N-Gain vs Stacking (Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahya.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ujang Jamaludin, Reksa Adya Pribadi, G. Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(14), 710–716.
- Warisno, A. (2022). Konsep Mutu Pembelajaran dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 311–322. <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Yulia Permata Sari, M. Juliansyah Putra, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Pataya (Peta Budaya) Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 96 PALEMBANG). *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>