



Pengembangan Media Lego Maps pada Materi Denah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Sabila Nur Safitri^{1*}, Putri Rachamadyanti²

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

*sabila.22252@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-03-2026 Accepted: 20-06-2026 Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada materi Denah Tempat Tinggalku akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Lego Maps serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 18 siswa kelas III SDN Puhsarang 1 Kediri. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Lego Maps memperoleh tingkat kevalidan sangat valid dengan persentase validasi ahli materi 96% dan ahli media 82%. Media juga sangat praktis berdasarkan respon guru 98% dan respon siswa 91,66%. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai *N-gain* 0,84 kategori tinggi. Dengan demikian, media Lego Maps layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Lego Maps, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

*This research is motivated by the low learning motivation of students on the material of My Residence Plan due to the use of less varied learning media so that students are less active in the learning process. This study aims to develop Lego Maps media and determine the level of validity, practicality, and effectiveness in increasing the learning motivation of third-grade elementary school students. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 18 third-grade students of SDN Puhsarang 1 Kediri. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning motivation questionnaires. The results showed that the Lego Maps media obtained a very valid level of validity with a validation percentage of material experts of 96% and media experts of 82%. The media was also very practical based on 98% teacher responses and 91.66% student responses. The effectiveness of the media was indicated by a significance value of $0.000 < 0.05$ and an *N-gain* value of 0.84 in the high category. Thus, Lego Maps media is suitable for use to increase students' learning motivation.*

Keywords: Lego Maps, Learning Media, Learning Motivation.

Pengutipan APA:

Sabila, N.S & Putri, R. (2026). Pengembangan Media Lego Maps pada Materi Denah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan. Dalam pelaksanaannya, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki siswa. Motivasi belajar berperan sebagai penggerak yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Husna, 2023). Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mencari informasi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta memiliki keinginan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif, cepat merasa bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran (Husna & Supriyadi, 2023). Kondisi tersebut tentunya dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penciptaan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami (Hasan et al., 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Saleh et al., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena siswa berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung maupun bantuan media yang dapat diamati secara nyata. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu didukung oleh media yang mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret agar mudah dipahami siswa (Rahman, 2022). Media yang menarik dan interaktif juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Puhsarang 1 Kediri, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS pada materi Denah Tempat Tinggalku masih didominasi penggunaan media gambar yang terdapat dalam buku paket serta metode ceramah. Pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Akibatnya, siswa terlihat mudah bosan, kurang fokus, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Selain itu, materi denah memerlukan kemampuan memahami arah, posisi, dan lokasi suatu tempat yang masih dianggap abstrak bagi sebagian siswa apabila hanya dijelaskan melalui gambar dua dimensi. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami

konsep denah secara lebih konkret dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media Lego Maps. Lego Maps merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang memanfaatkan balok Lego untuk menyajikan representasi lingkungan sekitar dalam bentuk denah. Media ini memungkinkan siswa mengamati secara langsung letak bangunan, arah mata angin, jalan, serta posisi suatu tempat sehingga konsep denah menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, bentuk media yang berwarna, konkret, dan interaktif diharapkan mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Lego memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Taskirah dan Amaliah (2025) menyatakan bahwa media Lego mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kumala et al. (2023) juga menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahman (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, Husna dan Supriyadi (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif mampu meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, Sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, kreativitas, kemampuan kognitif, dan keaktifan siswa. penelitian yang secara khusus mengembangkan media berbasis Lego pada materi Denah Tempat Tinggalku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya menggunakan media Lego pada pembelajaran matematika atau pengembangan kreativitas anak, sedangkan pemanfaatan Lego sebagai media representasi spasial dalam pembelajaran IPAS belum banyak dikaji.

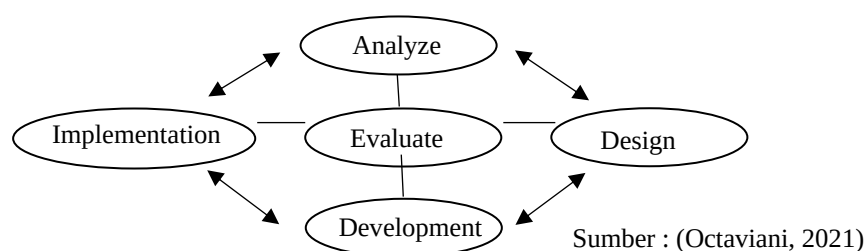
Pemilihan media Lego Maps dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik materi Denah Tempat Tinggalku yang memuat konsep arah, posisi, lokasi, dan hubungan keruangan yang memerlukan media konkret agar lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar. Penggunaan media denah dan peta dalam pembelajaran terbukti dapat membantu siswa memahami konsep spasial serta hubungan antar lokasi secara lebih jelas (Abdullah, 2020; Mukhlis Mustofa, 2017). Selain itu, Purnama (2021) menjelaskan bahwa media denah dapat membantu siswa memahami letak dan posisi suatu tempat secara lebih konkret dibandingkan penyajian materi secara verbal maupun melalui gambar dua dimensi. Media Lego Maps memungkinkan siswa mengamati dan memanipulasi objek secara langsung dalam bentuk tiga dimensi sehingga konsep denah yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna. Selain itu, penggunaan media ini dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) yang mendorong siswa untuk aktif mengamati, berdiskusi, dan memecahkan masalah selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media Lego Maps berbasis tiga dimensi yang dirancang khusus untuk materi Denah Tempat Tinggalku

pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran IPAS melalui penyediaan alternatif media yang konkret, kontekstual, dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep denah secara lebih mudah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Lego Maps dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran Lego Maps pada materi denah tempat tinggal. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 18 siswa kelas III SDN Puhsarang 1 Kediri. Penelitian ini juga melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, angket guru, angket respon siswa, serta angket motivasi belajar siswa. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh validator selama proses pengembangan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, serta angket motivasi belajar siswa. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Lego Maps yang dikembangkan.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Penelitian ini melibatkan dua validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Validator bertugas menilai kelayakan media serta memberikan masukan untuk penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, dan angket motivasi belajar siswa. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari

kritik, saran, dan masukan validator yang digunakan sebagai dasar revisi produk. Instrumen validasi materi mencakup aspek kelayakan isi dan keakuratan materi, sedangkan instrumen validasi media mencakup aspek tampilan, materi, dan penggunaan media. Angket respon guru dan siswa meliputi aspek visual, suasana pembelajaran, inovasi, dan kebermanfaatan media. Adapun angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Lego Maps.

Tabel 1. Skala Likert Penilaian Instrumen

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju / Sangat Baik
4	Setuju / Baik
3	Cukup Setuju / Cukup Baik
2	Tidak Setuju / Kurang Baik
1	Sangat Tidak Setuju / Sangat Kurang Baik

Pada tahap pengembangan, media Lego Maps yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah proses validasi, produk direvisi berdasarkan saran dan masukan validator, yaitu penambahan identitas pada petunjuk penggunaan media dan perbaikan sisi board pada media. Produk yang telah direvisi kemudian diujicobakan. Analisis data dilakukan sesuai dengan jenis data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa menggunakan skala likert kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Adapun data kualitatif berupa kritik dan saran digunakan sebagai bahan perbaikan produk. Kriteria kevalidan dan kepraktisan media dapat dilihat berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

Presentase	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Valid / Sangat Praktis
61% - 80 %	Valid / Praktis
41% - 60%	Cukup valid / Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Valid / Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Valid / Tidak Praktis

Keefektifan media Lego Maps dianalisis berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data. Selanjutnya dilakukan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Lego Maps. Peningkatan motivasi belajar dianalisis menggunakan uji N-gain dengan kategori sebagaimana

disajikan sebagai berikut :.

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Hasil analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media Lego Maps sebagai media pembelajaran pada materi Denah Tempat Tinggalku bagi siswa kelas III sekolah dasar.

HASIL

Pengembangan media Lego Maps dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Puhsarang 1 Kediri menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi Denah Tempat Tinggalku masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media gambar pada buku paket. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Pada tahap perencanaan, media Lego Maps dirancang dalam bentuk denah tiga dimensi berbasis balok Lego yang merepresentasikan lingkungan sekitar siswa. Selain itu, dikembangkan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi, angket respon, serta angket motivasi belajar. Pada tahap pengembangan, media direalisasikan sesuai rancangan dengan komponen utama berupa jalan, bangunan, arah mata angin, pion, kartu permainan, dan petunjuk penggunaan.

Tabel 4. Hasil Pengembangan Media Lego Maps

Tampilan	Keterangan
 	Desain Media Lego Maps dirancang menggunakan aplikasi canva dan di buat menggunakan bahan utama Lego yang dibentuk bangunan dan jalan yang dibuat dengan kertas stiker serta ditambahi ornamen lain seperti pohon, rumput, bunga, kendaraan, serta pion. Kartu penggunaan media Lego Maps di rancang menggunakan aplikasi canva dan di buat dengan kertas yang dilapisi oleh laminating agar tahan lama. Petunjuk penggunaan media Lego Maps di rancang menggunakan aplikasi canva dan di buat dengan kertas brosur.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diujicobakan kepada siswa sekolah dasar. Hasil validasi materi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Validasi

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	96%	Sangat Valid
Ahli Media	82%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka media Lego Maps dikategorikan sangat valid atau sangat layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Pada tahap implementation, media Lego Maps diujicobakan pada tanggal 13 Maret 2026 kepada 18 siswa kelas III SDN Puhsarang 1 Kediri materi denah tempat tinggalku. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning. Pembelajaran dilakukan melalui pengamatan media, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah kontekstual.

**Gambar 2.** Implementasi Media Lego Maps

Selama pembelajaran berlangsung siswa tampak lebih aktif serta dengan seksama mengamati media Lego Maps dengan arah mata angin. Setelah kegiatan ujicoba sudah dilaksanakan, peneliti kemudian melanjutkan pada tahap pengumpulan data kepraktisan media melalui angket respon guru dan angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media Lego Maps mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Validasi

Validator	Presentase	Kategori
Hasil Respon Guru	98%	Sangat Praktis
Hasil Respon Sisw	91,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, hasil angket respon siswa dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan. Sehingga media Lego Maps praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun implementasi dilakukan untuk ujicoba media melalui pre-angket dan post-angket motivasi belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk media yang dikembangkan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar siswa. Berikut merupakan hasil pre-angket dan post-angket motivasi belajar siswa :

Tabel 7. Hasil Pre-test dan Post-test Motivasi belajar

NO	Nama	Nilai	
		Pre-angket	Post-angket
1.	JAA	36	100
2.	RZK	40	92
3.	MRM	42	96
4.	AVM	38	92
5.	MKRR	38	90
6.	SNZ	40	88
7.	IIPR	36	88
8.	LS	44	92
9.	RMT	50	84
10.	SR	50	90
11.	MFGP	44	100
12.	META	44	92
13.	SQA	52	86
14.	RKM	48	88
15.	NPR	46	90
16.	EWS	44	92
17.	EAA	52	92
18.	FSN	42	96
Rata – rata		43,6	91,5

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-angket motivasi belajar siswa sebesar 43,6 dan post angket sebesar 91,5. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan setelah penggunaan media Lego Maps. Selanjutnya data hasil pre-angket dan post-angket dianalisis menggunakan uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji N-gain.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

	Test of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre-angket	141	18	200*	942	18	314
Hasil Post-angket	237	18	009	932	18	214

Hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi pre-angket sebesar 0,314 dan post-angket sebesar 0,214. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametik.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test								
Paired Differences								
Std. Error								
95% Confidence Interval of the Difference								
Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)	
Hasil Pre-angket	-	7.95494	1.8750	-	-	-	18	0.000
- Hasil Post-angket	47.88889		0	51.84479	4393299	25.541		

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pre-angket dan post-angket. Sehingga penggunaan media Lego Maps memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN Puhsarang 1 Kediri.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	18	.68	1.00	.8460	.08480
Ngain_Persen	18	68.00	100.00	84.6003	8.48038
Valid N (listwise)	18				

Selain itu, Hasil uji N-gain sebesar 0,84 yang termasuk kedalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Lego Maps efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi denah tempat tinggalku. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap seluruh tahapan pengembangan berdasarkan hasil validasi, hasil ujicoba, serta masukan dari validator, guru, dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Lego Maps telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi denah tempat tinggalku.

PEMBAHASAN

Pengembangan media Lego Maps dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena memberikan langkah pengembangan yang sistematis dan berkelanjutan sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Lego Maps memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada materi Denah Tempat Tinggalku. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret berbasis tiga dimensi dapat menjadi solusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Lego Maps memperoleh persentase sebesar 96% dari ahli materi dan 82% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan balok Lego sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan Arief (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu penyampaian materi secara lebih efektif. Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sedangkan Mukarromah dan Andriana (2022) menegaskan bahwa media yang dirancang sesuai karakteristik siswa mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna. Selain itu, Iswari et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media peta dapat membantu siswa memahami konsep spasial secara lebih konkret.

Kepraktisan media Lego Maps ditunjukkan oleh hasil respon guru sebesar 98% dan respon siswa sebesar 91,6% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran di kelas. Guru menilai bahwa media Lego Maps membantu menjelaskan materi secara lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami konsep denah, sedangkan siswa merasa lebih tertarik dan antusias selama pembelajaran berlangsung.. Temuan ini sejalan dengan Husna dan Supriyadi (2023) yang menyatakan bahwa pengelolaan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Hasil

penelitian ini juga didukung oleh Imroatun et al. (2021), Hadi (2021), dan Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis Lego mampu meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan minat siswa dalam proses pembelajaran

Keefektifan media Lego Maps terlihat dari peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 43,6 pada pre-angket menjadi 91,5 pada post-angket. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pre-angket sebesar 0,314 dan post-angket sebesar 0,214. Selanjutnya, hasil paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil tersebut diperkuat oleh nilai N-gain sebesar 0,84 yang termasuk kategori tinggi. Keberhasilan tersebut didukung oleh penyajian media yang konkret dan kontekstual serta penerapan model Problem Based Learning yang mendorong siswa aktif mengamati, berdiskusi, dan memecahkan masalah siswa. Temuan ini sejalan dengan Fernando et al. (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Jainiyah et al. (2023) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar perlu didukung oleh strategi dan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, Hidayat dan Sari (2020), Putra dan Lestari (2020), Rahmawati (2022), Hopeman et al. (2022), serta Iyan et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, konkret, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi serta membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Lego Maps pada materi Denah Tempat Tinggalku untuk siswa kelas III sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran IPAS karena telah melalui proses validasi ahli serta uji coba terbatas dikelas. Kontribusi praktis penelitian ini terletak pada tersedianya media pembelajaran konkret berbasis tiga dimensi yang dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam menjelaskan materi denah yang bersifat abstrak, sehingga membantu siswa memahami konsep arah, posisi, dan lokasi secara lebih mudah dan bermakna. Selain itu media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kerja kelompok. Berdasarkan hasil penelitian, media Lego Maps dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media Lego Maps pada materi lain yang masih berkaitan dengan konsep spasial serta mengujinya pada jumlah subjek yang lebih besar dan jenjang kelas yang berbeda agar hasil penelitian lebih luas.

REFERENSI

- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28. <http://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/33>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15
- Hidayat, R., & Sari, N. (2020). Inovasi media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–53.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Husna, K., & Supriyadi. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Imroatun, Fadilatunnisa, A., Khasanah, N., & H. rahayu, S. (2021). Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 55–67. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>
- Iyan, A., Ridwan, A., & Rustini, T. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)*, 05(01), 908–917. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i1.1324>
- Jainiyah, Fahrudin, F., Ismiasih, & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77
- Purnama, H. (2021). *Pengembangan Media Denah Dalam Pembelajaran Tematik Kelas III Di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya*. 1, 1–102.
- Rahmawati, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis LEGO Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 78–85.
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistik*. Alfabeta.
- Rozak, M. A., & Ardianti, S. D. (2025). Meningkatkan Kemampuan Spasial Dan Pemahaman Geografis Siswa Tentang Bentuk Wilayah Indonesia Melalui Media Interaktif Google Earth Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 239–252.
- Sendow, T. K., & Longdong, J. (2012). Studi Pemetaan Peta Kota (Studi Kasus Kota Manado)d. *Jurnal*

- Ilmiah MEDIA ENGINEERING*, 2(1), 35–46.
- Sinaga, J., & Sinambela, J. L. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak. *Ilmian Mutiara Pendidikan*, 1(1), 49–61.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wadi, S., Maritasari, D. B., In, H., & Hakim, A. R. (2024). Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Rantai Makanan Dengan Rancangan Understanding by design Melalui Penerapan Model PBL. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 806–813. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1925>
- Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022, September). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial. *Seminar & Conference Proceedings of UMT*, 128–134.