Jurnal Pedagogis Indonesia
Vol. 3 No. 2 Juli 2025 **e-ISSN 2985-9816**

Pengembangan Media Pembelajaran Peta Petualangan Nusantara (Map IPAS *Adventure*) sebagai Media Pembelajaran Interaktif IPAS di Sekolah Dasar

Putri Mahareni [1], Okta Dwi Kusmiyantoro [2]
Universitas PGRI Semarang[1], Universitas PGRI Semarang[2]
putrimahareni905@gmail.com[1] , oktadwi4146@gmail.com[2]

Article Information Received: 14-4-2025 Accepted: 15-5-2025 Published:02-06-2025

ABSTRAC

This study aims to develop and determine the feasibility of the Nusantara Adventure Map (Map IPAS Adventure) as an interactive learning medium for IPAS lessons in elementary schools, particularly for the subject of Cultural Diversity and Local Wisdom. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fourth-grade students at Bugangan 02 Public Elementary School. Data collection techniques were conducted through interviews, observations, teacher and student response questionnaires, and documentation. Data analysis was performed using descriptive qualitative methods. The results showed that the Map IPAS Adventure media was deemed feasible for use based on expert and practitioner assessments. The use of this media was able to increase student engagement, enthusiasm, and understanding of IPAS material. The visual, interactive, and contextual nature of the media helped students understand the concept of cultural diversity in a more concrete and meaningful way. Thus, the Map IPAS Adventure media can be used as an alternative IPAS learning media in elementary schools to support active and student-centered learning.

Keywords: learning media, IPAS, adventure map, elementary school, cultural diversity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran Peta Petualangan Nusantara (Map IPAS Adventure) sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE

yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Bugangan 02. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket respon guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Map IPAS Adventure dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli dan praktisi. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Media yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual membantu siswa memahami konsep keragaman budaya secara lebih konkret dan bermakna. Dengan demikian, media Map IPAS Adventure dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.
Kata Kunci: media pembelajaran, IPAS, peta petualangan, sekolah dasar, keragaman budaya

PENDAHULUAN

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat"(Pendidikan, 2022). Pengertian tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh melalui proses pembelajaran yang aktif dan terencana.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa, guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran. (Halik & Apriana, 2025) Dalam lingkungan kelas, pembelajaran merupakan proses interaktif yang melibatkan siswa, guru, dan bahan ajar. Agar interaksi ini dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang cermat. Guru memainkan peran krusial sebagai fasilitator yang mengawasi proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar yang relevan selain menerima informasi. Guru sebagai fasilitator dengan berbantuan teknologi sangat sejalan dalam menumbuh kembangkan keterampilan abad 21 siswa (Abad & Sekolah, 2024). Penggunaan media

ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa merupakan salah satu cara bagi pendidik untuk mencapai pembelajaran yang bermakna dan aktif.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Purwawinangun, 2023). Kurikulum Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka (Nailu, 2025). Karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut pembelajaran IPAS disajikan melalui media yang visual, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS masih sering disampaikan secara verbal dan berpusat pada guru sehingga kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal (Negara et al., 2021).

Masalah pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yang masih bersifat verbal dan kurang konteks, dapat diatasi dengan menggunakan bahan pembelajaran berbasis peta dengan pendekatan petualangan. Siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antara fitur alam dan sosial ketika materi IPAS tentang wilayah-wilayah Indonesia, lingkungan alam, dan keragaman sosial serta budaya disajikan secara visual dan terpadu melalui media peta. Melalui penggunaan peta, siswa dapat diajak untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan terkait fenomena alam yang terjadi di berbagai wilayah. Karena menggabungkan unsur peta, eksplorasi, dan aktivitas pembelajaran yang memotivasi siswa untuk secara aktif memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial di berbagai wilayah Indonesia, media peta petualangan Nusantara (Maps IPAS *Adventure*) dianggap relevan untuk dikembangkan. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media Peta Petualangan Nusantara (Map IPAS *Adventure*) sebagai Media Pembelajaran Interaktif IPAS di Sekolah Dasar**.**

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development*/ R&D yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembengan. Borg and Gall 1998 dalam (Prof. Dr. Sugiyono, 2023). Tujuan dari pendekatan R&D adalah untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitas, validitas, dan kegunaannya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas 5 tahapan,

yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* (Prof. Dr. Sugiyono, 2023). Model ADDIE merupakan alternatif populer untuk mengembangkan model atau produk pembelajaran tertentu. Model ini memiliki keunggulan dalam memastikan validitas produk atau model akhir, karena setiap langkah harus didasarkan pada proses analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang komprehensif (Penelitian & Konsep, 2024).

Pada tahap analisis, peneliti menelaah kebutuhan pembelajaran, memetakan karakteristik siswa, serta mengkaji kurikulum. Tahap design berfokus pada perancangan konsep permainan, antarmuka pengguna, alur interaksi, dan struktur level yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Ariel & Yusuf, 2025) Tahap design kemudian dilakukan dengan menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun storyline, merancang alur permainan dan tampilan antarmuka, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket. Tahap development menjadi proses inti pembuatan media interaktif Maps IPAS *Adventure*, yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru sebagai praktisi pendidikan. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran para validator untuk memastikan kualitas media yang dihasilkan.

Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang. Fokus penelitian pada tahap ini tidak hanya diarahkan pada hasil belajar, tetapi juga pada proses penggunaan media, tingkat keaktifan, dan antusiasme siswa, serta peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Oleh sebab itu, data pada tahap implementasi dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai proses pembelajaran menggunakan media Maps IPAS *Adventure*. Selanjutnya, tahap evaluasi yang bersumber dari hasil validasi, capaian belajar siswa, dan tanggapan pengguna.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, angket respon siswa dan guru, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi selama penggunaan media berlangsung, penyebaran angket kepada guru dan siswa, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

HASIL

1. Analisis produk yang dikembangkan
   a. Tahapan *analysis*

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah utama yang melatarbelakangi perlunya pengembangan media. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengamati proses pembelajaran IPAS di kelas IV disalah satu SD Negeri di Kota Semarang, di mana ditemukan bahwa materi keragaman budaya masih disampaikan secara verbal dan kurang kontekstual. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum untuk memetakan capaian pembelajaran yang relevan, serta analisis karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Hasil dari tahap ini adalah kesimpulan bahwa diperlukan media pembelajaran visual dan interaktif yang dapat menjembatani materi abstrak menjadi lebih nyata bagi siswa.

b. Tahap *design*

Setelah masalah diidentifikasi, peneliti menyusun rancangan awal media Map IPAS *Adventure*. Tahap ini difokuskan pada penyusunan struktur materi, pembuatan *storyboard*, dan perancangan alur permainan yang mengadopsi konsep petualangan nusantara. Peneliti juga menentukan elemen visual seperti peta Indonesia, ikon budaya, dan navigasi antarmuka.. Selain merancang media, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi untuk ahli dan angket respon untuk guru serta siswa sebagai alat ukur kelayakan produk nantinya.

c. Tahap *Development*

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari rancangan yang telah dibuat menjadi produk fisik atau digital yang utuh. Media Map IPAS *Adventure* diproduksi dengan mengintegrasikan konten materi, visualisasi budaya, dan unsur interaktivitas. Setelah produk jadi, dilakukan proses validasi oleh ahli materi untuk menguji kebenaran konten dan ahli media untuk menguji estetika serta fungsi teknis. Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, dilakukan revisi atau perbaikan produk guna memastikan bahwa media tersebut benar-benar berkualitas dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

d. Tahap *Implementation*

Produk yang telah dinyatakan layak kemudian diujicobakan secara nyata dalam proses pembelajaran di kelas IV. Pada tahap ini, guru menggunakan media Map IPAS *Adventure* untuk menyampaikan materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Peneliti melakukan observasi secara langsung untuk melihat tingkat keterlibatan, antusiasme, dan cara siswa berinteraksi dengan media tersebut. Selama implementasi, data mengenai

respon pengguna dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media dalam situasi belajar yang sebenarnya. pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan tes hasil belajar.

1) Hasil wawancara

Tabel 1. Instrumen Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran ini sebelumnya? Jika ya, bagaimana pengalaman penggunaannya?	Belum pernah. Ini adalah pertama kalinya saya menggunakan media dengan konsep peta petualangan interaktif seperti Map IPAS *Adventure.*
2.	Media pembelajaran apa saja yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran pada materi ini?	Biasanya saya menggunakan buku paket IPAS, *PowerPoint* sederhana yang berisi teks dan gambar, serta gambar ilustrasi statis mengenai rumah adat atau pakaian daerah.
3.	Metode pembelajaran apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan saat mengajarkan materi ini?	Saya sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan membaca teks di buku siswa. Sesekali saya menggunakan metode diskusi kelompok kecil.
4.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran tersebut di kelas, mulai dari persiapan, Langkah penggunaan, hingga penutup?	Persiapan dimulai dengan menyiapkan laptop dan proyektor. Saat penggunaan, saya menampilkan gambar di layar, lalu menjelaskan materi secara lisan. Siswa menyimak dan mencatat. Di akhir, saya memberikan soal latihan untuk mengevaluasi pemahaman mereka.

5.	Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat dari media yang digunakan selama ini? Apakah media tersebut membantu mencapai tujuan pembelajaran?	Manfaatnya cukup membantu untuk menyampaikan informasi dasar. Namun, media tersebut kurang mampu memberikan gambaran konkret tentang kearifan lokal secara utuh sehingga tujuan pembelajaran seringkali hanya sampai pada tahap hafalan, bukan pemahaman mendalam.
6.	Bagaimana keterlibatan siswa Ketika menggunakan media tersebut? Pakah siswa terlihat aktif, antusias, atau justru kesulitan?	Siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan. Beberapa siswa terlihat kurang antusias karena hanya mendengarkan penjelasan verbal dan melihat gambar yang statis, sehingga mereka sulit berkonsentrasi dalam waktu lama.
7.	Bagaimana refleksi Bapak/Ibu terhadap kemampuan siswa setelah penggunaan media? Apakah ada peningkatan pemahaman?	Pemahaman siswa cukup, tetapi masih banyak yang sering tertukar saat mengidentifikasi budaya daerah yang berbeda.
8.	Apa kelemahan media pembelajaran yang selama ini Bapak/Ibu gunakan? Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang saya kembangkan dapat menutupi kelemahan tersebut? Bagaimana yang dianggap lebih baik?	Kelemahan media lama adalah kurang interaktif dan tidak ada unsur eksplorasi.
9.	Menurut Bapak/Ibu, apa kelemahan media pembelajaran (baik media guru maupun siswa) jika	Dari sudut pandang guru, media sebelumnya seringkali memakan waktu untuk disiapkan tapi dampaknya kecil pada antusiasme siswa. Untuk media

	dilihat dari sudut pandang pengguna/guru?	siswa, buku paket seringkali terlalu padat tulisan sehingga kurang menarik minat baca siswa kelas IV.



Gambar 1. Wawancara dengan Guru

2) Hasil Observasi

Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media Map IPAS Adventure. Temuan dari observasi antara lain siswa terlihat sangat aktif dan antusias dalam mengeksplorasi titik-titik petualangan pada peta, terjadi interaksi dua arah yang kuat antara siswa dan guru saat membahas keragaman budaya, serta siswa mampu mengidentifikasi dan menjawab pertanyaan guru terkait kearifan lokal di berbagai wilayah



Indonesia dengan tepat dan percaya diri.

Gambar 2. Siswa Mencoba Media

3) Hasil tes

Tes diberikan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan media Map IPAS *Adventure*.

Tabel 2. Rekap Kesalahan Jawaban Siswa

Indikator Soal	Bentuk Kesalahan	Jumlah siswa
Mengidentifikasi simbol budaya pada rute peta	Salah menyebutkan nama rumah adat atau pakaian daerah yang tertera pada nomor rute yang ditempati pion.	5
Memahami makna kearifan lokal	Gagal menjelaskan fungsi atau nilai di balik tradisi daerah saat berhenti di kotak "tantangan budaya".	5
Menghubungkan lokasi geografis dengan budaya	Keliru menentukan asal provinsi dari ikon budaya yang ada pada pulau tertentu di peta nusantara.	5

4) Proses penggunaan media di kelas

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD, guru menerapkan media Map IPAS *Adventure* melalui serangkaian langkah yang sistematis. Proses diawali dengan guru menjelaskan tujuan pembelajaran mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal, kemudian dilanjutkan dengan memperkenalkan media serta menjelaskan aturan main dalam petualangan nusantara tersebut. Guru memberikan contoh konkret cara mengeksplorasi titik-titik pada peta dan mengidentifikasi simbol budaya yang muncul di setiap wilayah. Selanjutnya, siswa secara berkelompok diberikan kesempatan untuk menggunakan media secara langsung guna menyelesaikan tantangan petualangan dan menjawab misi terkait materi IPAS. Kegiatan ini diakhiri dengan diskusi interaktif dan

refleksi bersama antara guru dan siswa untuk menyimpulkan nilai-nilai keberagaman yang telah dipelajari melalui media tersebut.

e. Tahap *Evaluation*

Tahap terakhir adalah evaluasi untuk mengukur sejauh mana media yang dikembangkan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti menganalisis seluruh data yang diperoleh, mulai dari hasil validasi ahli, observasi kelas, hingga angket respon pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Map IPAS *Adventure* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa secara signifikan. Evaluasi ini tidak hanya dilakukan di akhir, tetapi juga secara formatif di setiap tahapan sebelumnya untuk memastikan bahwa setiap kekurangan telah diperbaiki sehingga produk akhir dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

DISKUSI

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran Map IPAS Adventure mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara visual, interaktif, dan kontekstual dapat membantu siswa memahami konsep IPAS yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini membuktikan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Peningkatan pemahaman siswa tidak terlepas dari karakteristik media Map IPAS Adventure yang menyajikan materi melalui peta, ilustrasi budaya daerah, serta aktivitas petualangan yang melibatkan siswa secara aktif. Penyajian materi berbasis visual membantu siswa membangun gambaran nyata tentang keragaman budaya di Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan bentuk kearifan lokal. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman visual dan aktivitas langsung akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran verbal semata (Kade et al., 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka akan lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata, gambar, dan visualisasi Piaget, 1970 dalam (Imanulhaq, 2022). Media

Map IPAS Adventure mampu menjembatani kebutuhan tersebut dengan menghadirkan konsep keragaman budaya secara konkret melalui peta dan permainan edukatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami makna dan konteks budaya yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan media Map IPAS Adventure terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan (Maharani & Muhtar, 2022). Media berbasis petualangan mendorong siswa untuk mengeksplorasi informasi secara mandiri dan kolaboratif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan (Media et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar yang meningkat berdampak langsung pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dari perspektif pembelajaran berbasis budaya, media Map IPAS Adventure memiliki keunggulan dalam menanamkan nilai-nilai toleransi, kebhinekaan, dan penghargaan terhadap perbedaan. Materi keragaman budaya dan kearifan lokal yang disajikan secara kontekstual membantu siswa memahami bahwa perbedaan budaya merupakan kekayaan bangsa yang harus dihargai. Hal ini sejalan dengan penelitian (Maharani & Muhtar, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memperkuat karakter siswa, khususnya sikap toleransi dan cinta tanah air sejak usia dini.

Kemudahan penggunaan media juga menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Guru dan siswa menilai bahwa media Map IPAS Adventure memiliki alur penggunaan yang sederhana dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat (Media et al., 2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang *user friendly* akan lebih mudah diterima dan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Media yang mudah digunakan memungkinkan guru lebih fokus pada penyampaian materi dan pengelolaan kelas.

Lebih lanjut, penggunaan media Map IPAS Adventure mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat

berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh melalui media. Pendekatan ini sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran kontekstual, aktif, dan bermakna (Pelajaran, n.d.)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Map IPAS Adventure tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bernilai karakter. Media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan layak untuk dikembangkan serta diterapkan secara lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Map IPAS Adventure memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Pembelajaran yang semula bersifat konvensional menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memusatkan perhatian dan memahami materi yang dipelajari. Interaksi yang terbangun antara siswa dan media mendorong terjadinya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Selain itu, media Map IPAS Adventure dinilai mudah digunakan oleh guru dan siswa karena memiliki alur penggunaan yang sederhana dan sistematis. Kemudahan ini mendukung efektivitas penerapan media dalam pembelajaran IPAS di kelas serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya dan kearifan lokal secara bermakna.

Dengan demikian, media pembelajaran Map IPAS Adventure dinyatakan layak dan relevan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai toleransi, penghargaan terhadap keberagaman, dan kecintaan terhadap budaya bangsa. Oleh karena itu, media Map IPAS Adventure berpotensi untuk dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas IV atas bimbingan, kerja sama, dan

bantuan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas IV yang telah berpartisipasi dengan antusias sehingga kegiatan penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Abad, J., & Sekolah, D. (2024). Peran Guru sebagai Fasilitator Berbantuan Teknologi dalam Menumbuhkembangkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Ariel, M., & Yusuf, M. (2025). Perancangan Antarmuka dan Alur Interaksi Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Halik, A., & Apriana, D. (2025). Interaksi Instruksional dalam Lingkungan Pembelajaran Digital. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*.

Imanulhaq, R. (2022). Implementasi Teori Piaget dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Kade, A., et al. (2024). Visualisasi dan Aktivitas Langsung: Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.

Maharani, S., & Muhtar, T. (2022). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Karakter Toleransi di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3).

Media, A., et al. (2022). Pengembangan Media Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.

Nailu, H. (2025). Kurikulum IPAS: Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Elementary Education Conference*.

Negara, I. G. P. A., et al. (2021). Kendala Guru dalam Pembelajaran IPAS Secara Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.

Pendidikan, K. (2022). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan.

Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan*.

Purwawinangun, R**.** (2023). Integrasi Sains dan Sosial dalam Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Kontekstual*.

Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.