

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar (Media Peta Harta Karun di SD Islam Plus Tahfiz Darul Mujahidin NW Majidi)

Muhammad Sururuddin ^{1*}, Mijahamuddin Alwi ², Sariyanti ³, Dina Fadilah ⁴, Musabihatul Kudsiah ⁵

^{1 2 3 4 5}, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

* sururuddin@hamzanwadi.com

Abstrak

Peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan aspek krusial dalam mencetak generasi yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media peta harta karun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) siswa kelas IV SD Islam Plus Tahfiz Darul Mujahidin NW Majidi. Model penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas IV. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes kemampuan berpikir tingkat tinggi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes, lalu dianalisis dengan teknik validitas, kepraktisan, serta uji efektivitas menggunakan *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media peta harta karun valid berdasarkan penilaian ahli media (69,23%, kategori layak) dan ahli materi (90%, kategori sangat layak). Kepraktisan media sangat baik dengan respon guru sebesar 92%, serta respon siswa pada uji skala kecil sebesar 90,6% dan skala besar sebesar 91,2%. Efektivitas media ditunjukkan dengan *N-Gain Score* sebesar 0,7 (kategori tinggi) dan efektivitas tafsiran sebesar 74,21% (kategori cukup efektif). Dengan demikian, media peta harta karun terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SD. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis permainan edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep IPAS, tetapi juga mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis, evaluatif, dan kreatif siswa. Keterbatasan penelitian ini terletak pada uji coba yang hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada mata pelajaran dan jenjang yang lebih luas.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, IPAS, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Siswa Sekolah Dasar, ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut siswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif, yang biasa disebut keterampilan 4C (Partono et al., 2021). Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Tasrif, 2022). Keterampilan ini erat kaitannya dengan kemampuan berpikir tingkat

tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang mencakup analisis, evaluasi, dan kreasi (Gradini, 2019). Namun, pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar masih banyak berfokus pada kemampuan berpikir tingkat rendah seperti mengingat dan memahami, sehingga siswa kurang terlatih dalam menghadapi permasalahan kompleks (Ritonga & Napitupulu, 2024).

Sekolah Dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk keterampilan berpikir anak. Proses pembelajaran yang monoton dan minim media inovatif berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa (Lorenza, 2025). Padahal, Kurikulum Merdeka memberi keleluasaan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan menyenangkan (Novibriawan, 2023). Salah satu mata pelajaran yang sangat potensial dalam melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena memadukan sains dan sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari (Riyadi, 2025). Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu sarana strategis untuk menumbuhkan keterampilan tersebut, mengingat karakteristik materinya yang menekankan pada pengamatan fenomena, penalaran logis, dan pemecahan masalah (Abdullah et al., 2025). Namun, di banyak sekolah, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan media konvensional yang kurang memfasilitasi pengembangan *HOTS* siswa (Rahayu et al., 2025).

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Islam Plus Tahfiz Darul Mujahidin NW Majidi masih kesulitan memahami konsep abstrak dalam IPAS. Hal ini diperparah dengan penggunaan metode ceramah yang dominan, media terbatas pada buku paket, serta rendahnya inovasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif (Yahya, 2024). Dampaknya, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, khususnya pada aspek pemecahan masalah (*problem solving*), belum berkembang secara optimal. Inovasi media pembelajaran menjadi langkah penting untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan media pembelajaran Pendidik dapat menghasilkan siswa yang aktif dalam menggali, menemukan, berdiskusi, berpikir kritis, dan berinovasi. Salah satu pendekatan kreatif adalah penggunaan media berbasis permainan, seperti Peta Harta Karun, yang memadukan unsur tantangan, pencarian informasi, dan strategi berpikir kritis (Sururuddin et. al., 2021). Konsep ini selaras dengan prinsip gamifikasi, di mana elemen permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa (Purba et al., 2024).

Salah satu alternatif solusi adalah pengembangan media peta harta karun, yaitu media berbasis permainan edukatif yang menggabungkan unsur petualangan dan tantangan soal. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterampilan berpikir kritis siswa (Wahyuni et al., 2025). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih terbatas pada aspek literasi atau hasil belajar dasar, belum secara spesifik mengkaji efektivitas media peta harta karun dalam mengembangkan *HOTS* pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, terdapat gap penelitian yaitu minimnya studi pengembangan media berbasis permainan yang secara langsung diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk Menilai validitas media peta harta karun pada mata pelajaran IPAS, mengidentifikasi tingkat kepraktisan media peta harta karun menurut guru dan siswa, dan menganalisis efektivitas media peta harta karun dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media Peta Harta Karun yang terintegrasi dengan materi IPAS kelas IV, menggunakan model ADDIE untuk memastikan kualitas dari segi validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya (Abidin, 2024). Media ini dirancang tidak

sekadar menyajikan informasi, tetapi memicu eksplorasi, diskusi kelompok, dan pengambilan keputusan berbasis data, sehingga mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Khoir, 2024). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan edukatif efektif meningkatkan motivasi belajar siswa (Pratiwi et al., 2021). Namun, kebanyakan penelitian masih berfokus pada aspek motivasi atau hasil belajar kognitif dasar, belum banyak yang secara spesifik mengukur keterkaitan media permainan dengan peningkatan HOTS siswa pada materi IPAS sekolah dasar (Maraharani & Susanti, 2025).

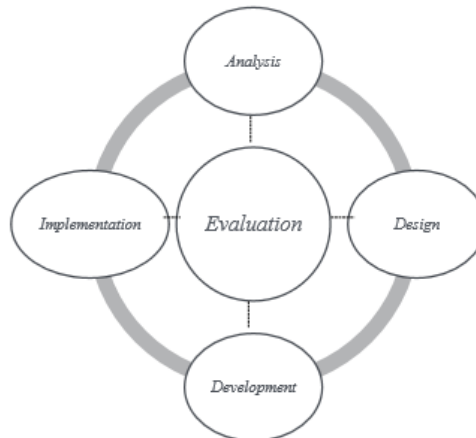
Media Peta Harta Karun yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan petunjuk visual, teka-teki konseptual, dan misi berbasis masalah kontekstual IPAS, sehingga pembelajaran menjadi lebih menantang dan bermakna. Penggunaan strategi ini diharapkan mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya, sekaligus menguji kemampuan mereka dalam memecahkan masalah nyata (Jufri et al., 2023). Keunggulan media ini dibandingkan penelitian sebelumnya adalah adanya sistem penilaian progresif berdasarkan tingkat kesulitan tantangan yang berhasil diselesaikan siswa. Hal ini memotivasi siswa untuk berpikir strategis dan mengatur langkah mereka dalam menemukan “harta karun” berupa pemahaman materi yang komprehensif (Maulidah et al., 2025). Media Peta Harta Karun mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan strategi dan memecahkan tantangan. Pendekatan ini sejalan dengan temuan yang menegaskan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa Alifah & Suranto (2024). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Peta Harta Karun pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar untuk mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut melalui model pengembangan ADDIE (Rachma et al., 2023).

Penelitian ini memiliki kebaruan karena mengembangkan media pembelajaran berbasis peta harta karun pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa sekolah dasar. Media ini dirancang dengan pendekatan yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga mampu memadukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran, yang sebelumnya jarang diintegrasikan secara sistematis dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Fokus pada siswa SD Islam Plus Tahfiz Darul Mujahidin NW Majidi memberikan kontribusi khusus dalam mengaitkan nilai religius dengan inovasi media pembelajaran berbasis HOTS. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena pelaksanaan hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas, sehingga generalisasi hasil penelitian belum dapat mewakili sekolah dasar secara luas. Selain itu, uji efektivitas media masih terbatas pada pengukuran peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi tanpa mengkaji secara mendalam aspek afektif dan keterampilan kolaboratif siswa, sehingga dibutuhkan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis dan fleksibel, sehingga sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik (Rustandi, 2021). Penelitian ini menggunakan model pengembangan milik Robert Maribe Branch yaitu pendekatan ADDIE

yang terdiri dari analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Ulum, 2020).



Gambar 1. Pendekatan Robert Maribe Branch

Tahap *Analysis*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan belajar melalui observasi langsung di kelas serta telah terhadap dokumen hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sedangkan guru membutuhkan inovasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media berbentuk peta harta karun yang dipadukan dengan konten materi gaya. Perangkat pendukung seperti logbook, kartu soal, kartu materi, dan peta permainan juga disusun agar media ini dapat digunakan secara komprehensif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Tahap *Design* berfokus pada perancangan media Peta Harta Karun dengan mempertimbangkan aspek visual, interaktif, dan keterpaduan materi IPAS. Selanjutnya, tahap pengembangan difokuskan pada proses produksi media dengan memanfaatkan bahan fisik berupa triplek dan kertas art paper, yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap *Development* melibatkan pembuatan prototipe media Peta Harta Karun menggunakan desain visual yang menarik dan penyusunan soal berbasis HOTS. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian konten, kelayakan teknis, dan keterpaduan pembelajaran (Putri et al., 2024). Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, tampilan, dan ketercapaian tujuan pembelajaran (Zahro, 2025). Setelah melalui tahap validasi, produk diimplementasikan pada dua skala uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil. Tahap *Implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media pada 22 siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar Islam Plus Tahfiz Darul Mujahidin NW Majidi. Uji coba dilakukan dalam dua skala, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar untuk melihat respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki kekurangan media. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan menganalisis validitas, kepraktisan, serta efektivitas media. Analisis data diperoleh melalui lembar observasi, angket respon guru dan siswa, serta tes berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dengan model *pretest* dan *posttest*.

Evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam mengasah HOTS siswa (Irhasyuarna & Yulinda, 2022). Teknik analisis data meliputi persentase kelayakan untuk hasil validasi, persentase respon untuk aspek kepraktisan, serta perhitungan *N-Gain Score* untuk mengukur efektivitas produk dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi (Wahyuni et al., 2020). Dengan tahapan tersebut, penelitian ini

diharapkan menghasilkan produk media pembelajaran yang tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data terdiri dari: (1) angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mengukur validitas, (2) angket respon guru dan respon siswa untuk mengukur kepraktisan, serta (3) tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas. Angket disusun dengan skala *Likert* 1–4, sedangkan tes *pretest-posttest* berisi soal berbasis *HOTS* (Donna et al., 2024). Data dianalisis menggunakan rumus persentase untuk validitas dan kepraktisan, serta perhitungan *Normalized Gain* (*N-Gain*) untuk efektivitas.

Pada penelitian ini untuk menguji efektivitas menggunakan Uji *N-Gain* (*Normalized Gain*) dengan rumus untuk mengukur keefektian sebagai berikut: $N - Gain = \frac{Nilai\ Posttest - Nilai\ Pretest}{Nilai\ Max - Nilai\ Pretest}$. Keterangan: Nilai *Posttest* : Nilai yang diperoleh oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran, Nilai *Pretest* : Nilai yang diperoleh oleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, dan Nilai *Max* : Nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa pada tes (nilai tertinggi yang mungkin dicapai pada tes)

Tabel 1. Kriteria penilaian skor *N-Gain*

Pembagian <i>N-GAIN</i> SCORE	
NILAI <i>N-GAIN</i>	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, di SD Islam Plus Tahfiz Darul Mujahidin NW Majidi. Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Dimana jumlah siswa kelas IV adalah 22 siswa dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 uji skala dimana uji skala kecil terdiri dari 10 orang dan uji skala besar terdiri dari 22 orang. Adapun yang dianalisis dalam hal ini yaitu pengembangan media peta harta karun pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan model pengembangan milik Robert Maribe Branch yaitu pendekatan *ADDIE* yang terdiri dari analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru di kelas pada mata pelajaran IPAS.

Hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas menjadi dasar untuk perencanaan produk yang dikembangkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui tiga aspek yaitu, kemampuan pemahaman siswa pada materi *Gaya di Sekitar Kita* mata pelajaran IPAS kelas IV, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dan penggunaan media pembelajaran untuk pelajaran IPAS. Berdasarkan pada hasil tersebut diketahui bahwa diperlukan sebuah media yang kreatif dan inovatif dalam proses penyampaian materi *Gaya di Sekitar Kita*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk. Perancangan produk disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Perancangan produk dimulai dengan menentukan materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi *Gaya di Sekitar Kita* dalam muatan pembelajaran IPAS kelas IV. Setelah semua materi terkumpul, tahapan selanjutnya adalah merancang permainan dengan menentukan aturan bermain. Selanjutnya menentukan desain

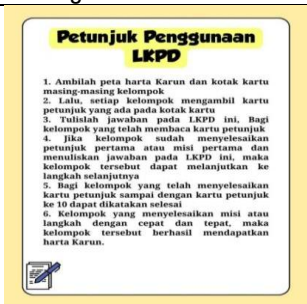
untuk Kotak peta harta karun, peta harta karun, panduan penggunaan media peta harta karun, kartu petunjuk, kartu materi dan kartu soal. Berikut gambar media peta harta karun:



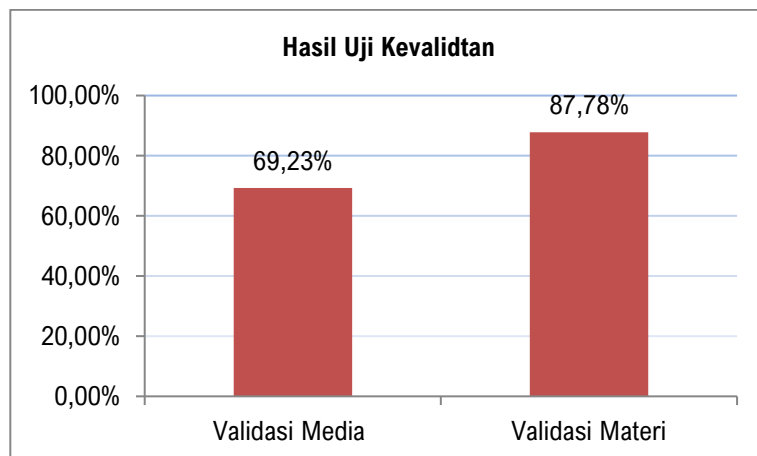
Gambar 2. Media Harta Karun

Tahap *Development* dilakukan validasi produk Media Peta Harta Karun oleh Validator Ahli. Tahap ini merupakan tahap yang digunakan untuk melihat kevalidan dan kepraktisan produk peta harta karun yang telah dikembangkan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS.

Tabel 2. Revisi Media Peta Harta Karun

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 Tulisan terlalu kecil	 Mengubah ukuran tulisan
 Sebelum direvisi tidak ada petunjuk penggunaan LKPD	 Menambahkan petunjuk penggunaan LKPD
 Sebelum direvisi tidak ada pembeda untuk misi yang sudah diselesaikan	 Setelah direvisi menambahkan bidak untuk membedakan jika misi telah diselesaikan

Tahap ini, peneliti melakukan validasi dan revisi oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi. Validasi dilakukan oleh 2 dosen Universitas Hamzanwadi yaitu Ibu Dina Apriana, M.Pd sebagai validator ahli media dan Bapak Arif Rahman Hakim, M.Pd. sebagai ahli materi. Untuk uji kepraktisan menggunakan angket respon guru dan siswa. Pada tahap implementation terdapat uji coba lapangan dilakukan di SD Islam Plus Tahfiz Darul Mujahidin NW Majidi pada siswa kelas IV. Hasil validasi media oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 69,23% dan masuk dalam kategori “Layak”. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87,78% dengan kategori “Sangat Layak”.



Gambar 3. Hasil Uji Kevalidtan

Hasil Uji validitas menunjukkan bahwa soal post test dan pre test dinyatakan valid karena $R_{hitung} > R_{tabel}$. Kemudian, hasil uji reliabilitas pada pre test dan post test dinyatakan reliable karena nilai Cronbac'h alpha < dari 60. Sehingga hasil dari N-Gain dinyatakan efektif dengan 19 siswa mendapatkan peningkatan berpikir tingkat tinggi dengan kategori tinggi dan 3 siswa yang mendapatkan hasil berpikir tingkat tinggi sedang. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media mengalami peningkatan berpikir tingkat tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menegaskan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan kreatif siswa dengan nilai 74,21% dengan kategori “cukup efektif”. Dengan menggunakan N-Gain sebagai alat ukur, guru dapat mengevaluasi efektifitas media ini dan mengevaluasi efektifitas media ini dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Oleh karena itu, penerapan peta harta karun dalam kurikulum pendidikan sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir tinggi siswa kelas IV.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Pretest dan Posttest

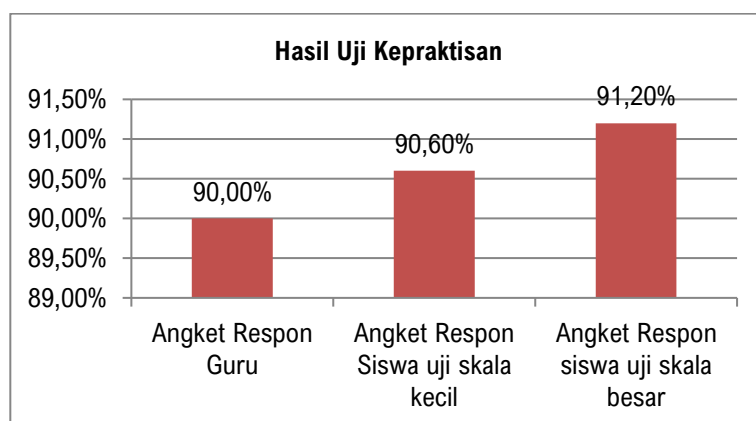
Pretest					
R Hitung	0.7706	0.561	0.6924	0.2946	0.4364
R Tabel	0,359	0,359	0,359	0,359	0,359
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
Posttest					
R Hitung	0.48245	0.67873	0.78179	0.56878	0.8626
R Tabel	0,359	0,359	0,359	0,359	0,359
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Berdasarkan Tabel 3 Hasil Uji Validitas Pretest dan Posttest, diketahui bahwa seluruh butir soal baik pada pretest maupun posttest memiliki nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} (0,359). Hal ini menunjukkan bahwa semua butir soal dinyatakan valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Pretest dan Posttest

Pretest					
Varian	0.6407	0.26	0.303	0.355	0.3745
Jumlah Varian	0.6407				
Varian Total	2.9805				
Keputusan	0.8224	Reliabel			
Posttest					
Varian	0.34848	0.77922	1.26623	0.33766	1.3009
Jumlah Varian	4.03247				
Varian Total	9.47403				
Keputusan	0.60047	Reliabel			

Berdasarkan Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Pretest dan Posttest, diperoleh nilai reliabilitas pretest sebesar 0,8224 dan nilai reliabilitas posttest sebesar 0,60047. Kedua nilai tersebut berada di atas batas kriteria reliabilitas yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tes yang digunakan, baik pada pretest maupun posttest, termasuk dalam kategori reliabel dan konsisten untuk mengukur kemampuan siswa. Hasil kepraktisan menunjukkan kategori “Sangat Baik”, dilihat dari angket respon guru yang berada pada persentase 92%. Pada angket respon siswa, uji coba skala kecil memperoleh hasil 90,6% dan uji coba skala besar memperoleh hasil 91,2%, keduanya termasuk kategori “Sangat Baik”.



Gambar 4. Hasil Uji Kepraktisan

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Microsoft Excel* pada Tingkat kesukaran terdapat soal mudah, sedang dan sukar, baik yang pretest maupun posttest. Tingkat kesukaran soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dari sudut guru sebagai pembuat soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Berikut hasil tes kesukaran soal

Tabel 5. Kesukaran Soal Pretes

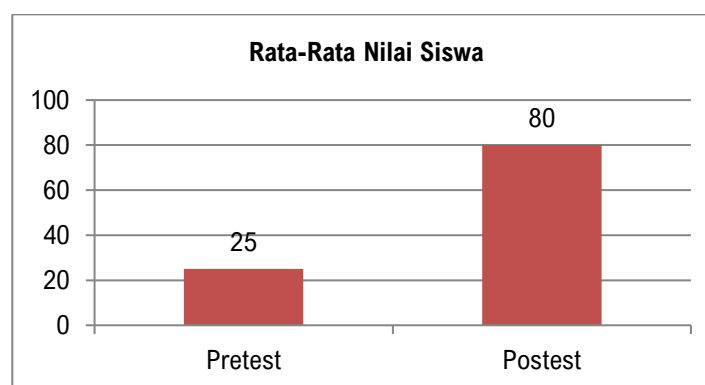
Kesukaran					
Rata-Rata	1.5455	1.545	0.7273	1.5455	0.7727
Skor Maksimal	5	5	5	5	5
Tks	0.3091	0.309	0.1455	0.3091	0.1545
Kriteria	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar

Berdasarkan Tabel 5 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pretest, diketahui bahwa dari lima butir soal yang diujikan terdapat tiga soal dengan kategori sedang dan dua soal dengan kategori sukar. Hal ini menunjukkan bahwa soal pretest memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup baik dalam mengukur kemampuan awal siswa.

Tabel 6. Kesukaran Soal Posttest

	Kesukaran				
Rata-Rata	4.59091	4.27273	3.13636	4.63636	3.4091
Skor Maksimal	5	5	5	5	5
Tks	0.91818	0.85455	0.62727	0.92727	0.6818
Kategori	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang

Berdasarkan Tabel 6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Posttest, diperoleh hasil bahwa tiga butir soal berada pada kategori mudah dan dua butir soal berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa soal posttest cenderung lebih mudah dikerjakan oleh siswa dibandingkan soal pretest, sehingga mencerminkan adanya peningkatan pemahaman dan penguasaan materi setelah proses pembelajaran. Hasil efektivitas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 25, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80. Perhitungan nilai N-Gain mencapai 0,7, yang termasuk kategori “Tinggi”. Selain itu, tafsiran efektivitas N-Gain Score memperoleh nilai 74,21% dengan rentang persentase 56–75, sehingga termasuk kategori “Cukup Efektif”.



Gambar 5. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Tahap evaluasi media Peta Harta Karun menganalisis beberapa informasi diantaranya adalah kevalidan produk, kepraktisan produk dan keefektivan produk. Berdasarkan pada hasil validasi media dinyatakan layak untuk pembelajaran IPAS khususnya pada materi Gaya. Pada tahap implementasi, siswa sangat antusias dan senang dalam memainkan Peta Harta Karun. Siswa fokus pada permainan dan tidak sadar jika sedang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Siswa antusias untuk memecahkan misi dikarenakan ada reward atau harta karun yang didapatkan. Selain dikarenakan adanya harta karun yang dikumpulkan, siswa tertarik dengan gambar yang terdapat pada media sehingga siswa tidak bosan dalam memainkan Peta Harta Karun. Berdasarkan pada beberapa hal diatas peneliti dapat mengetahui bahwa media Peta Harta Karun sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hasil validasi media Peta Harta Karun menunjukkan bahwa media ini layak digunakan baik dari segi materi maupun tampilan. Persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 90% mengindikasikan bahwa konten media sudah sesuai dengan kurikulum dan kompetensi yang diharapkan (Oktriyanti et. al., 2024). Sementara itu, kelayakan media dari sisi desain dan interaktivitas mencapai 69,23%, menunjukkan perlunya sedikit penyempurnaan pada aspek visual dan navigasi agar lebih optimal (Khaddafi & SE, 2025). Persentase respon guru yang mencapai 92% dan respon siswa yang rata-rata 90% lebih pada uji coba menunjukkan bahwa media ini tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga menarik bagi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Azzahra et al., 2025).

Penilaian oleh ahli media, beberapa aspek yang menjadi fokus adalah desain visual, tata letak, dan daya tarik media. Desain yang menarik dan tata letak yang jelas akan memudahkan siswa dalam memahami informasi yang disajikan. Selain itu, interaktivitas media juga menjadi faktor penting yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pratiwi, 2022). Oleh karena itu, pengembang perlu memperhatikan masukan dari ahli media untuk meningkatkan aspek-aspek tersebut. Validitas media peta harta karun dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD menunjukkan hasil yang menggembirakan, dengan nilai 69,23% dari ahli media dan 87,78% dari ahli materi.

Pembahasan

Pengembangan media peta harta karun dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV SD bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Dengan menggunakan peta harta karun, siswa dapat terlibat dalam kegiatan eksplorasi yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif (Sari, 2023). Langkah pertama dalam pengembangan media peta harta karun adalah melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, pengembang perlu mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi IPAS. Melalui observasi dan dengan guru dan siswa, dapat diketahui bahwa siswa sering kali kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media peta harta karun diharapkan dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuan dengan konteks nyata. Setelah analisis kebutuhan, tahap berikutnya adalah desain media peta harta karun.

Desain mencakup pembuatan peta yang menarik dan informatif, serta penentuan elemen-elemen yang akan dimasukkan, seperti lokasi-lokasi penting, petunjuk, dan tantangan yang harus dihadapi siswa. Pengembang juga merancang aktivitas yang akan dilakukan siswa saat menggunakan peta, seperti pencarian informasi, diskusi kelompok, dan presentasi (Pratiwi, 2022). Desain yang baik akan memastikan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran. Setelah desain selesai, tahap pengembangan media peta harta karun dimulai.

Tahap ini, peta dibuat menggunakan perangkat lunak yang sesuai, dan konten yang relevan disusun. Pengembangan yang baik akan menghasilkan media yang fungsional dan menarik bagi siswa. Setelah media peta harta karun selesai dikembangkan, tahap implementasi dilakukan. Guru memperkenalkan media kepada siswa dan menjelaskan cara penggunaannya. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk melakukan aktivitas yang telah dirancang. Implementasi yang efektif akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif, sehingga siswa dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media peta harta karun dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penilaian hasil kerja siswa. Guru dapat mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media dan sejauh mana mereka mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari (Rizki et al., 2024). Umpan balik dari siswa juga sangat penting untuk mengetahui apakah media tersebut menarik dan bermanfaat bagi mereka.

Hasil evaluasi akan memberikan gambaran tentang sejauh mana media peta harta karun berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Jika siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka media tersebut dapat dianggap efektif. Sebaliknya, jika hasilnya tidak memuaskan, pengembang perlu melakukan revisi pada media atau metode pengajaran yang digunakan. Proses evaluasi ini penting untuk perbaikan berkelanjutan dalam

pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, pengembangan dapat melakukan perbaikan dan peningkatan pada media peta harta karun.

Validitas media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan media, termasuk media peta harta karun untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD. Validitas ini mencakup penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Zahro, 2025). Dalam pengembangan media peta harta karun ini, hasil validasi menunjukkan bahwa Hasil validasi dari ahli media yang mencapai 69,23% menunjukkan bahwa media peta harta karun tersebut sudah memenuhi beberapa kriteria yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran. Meskipun berada dalam kategori layak, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas media. Ahli media biasanya menilai aspek desain, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Oleh karena itu, umpan balik dari ahli media sangat penting untuk melakukan perbaikan yang diperlukan (Sari, 2020).

Dalam penilaian oleh ahli media, beberapa aspek yang menjadi fokus adalah desain visual, tata letak, dan daya tarik media. Desain yang menarik dan tata letak yang jelas akan memudahkan siswa dalam memahami informasi yang disajikan. Selain itu, interaktivitas media juga menjadi faktor penting yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pratiwi, 2022). Oleh karena itu, pengembang perlu memperhatikan masukan dari ahli media untuk meningkatkan aspek-aspek tersebut. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi yang mencapai 87,78% menunjukkan bahwa media peta harta karun sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Penilaian ini mencerminkan bahwa konten yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Purnawanto, 2022). Ahli materi menilai aspek keakuratan informasi, relevansi konten, dan kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media peta harta karun dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Media peta harta karun merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD. Kepraktisan media ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru yang menunjukkan skor 92% mencerminkan bahwa para pendidik merasa media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Mereka menilai bahwa media peta harta karun mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga dianggap dapat memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru, serta antar siswa itu sendiri, yang sangat penting dalam proses pembelajaran kolaboratif. Penggunaan media ini juga mengakomodasi pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan. Kerja sama ini mendorong terjadinya diskusi yang mengasah kemampuan argumentasi dan komunikasi, yang merupakan komponen penting dalam pengembangan HOTS (Alwi et al., 2024).

Hasil angket respon siswa yang mencapai 90,6% pada uji skala kecil dan 91,2% pada uji skala besar menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dan senang menggunakan media ini. Mereka merasakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini penting karena suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Kepraktisan media peta harta karun juga terlihat dari kemudahan dalam implementasinya. Media ini dapat digunakan di berbagai setting pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan demikian, guru dapat dengan mudah mengintegrasikan media ini ke dalam rencana pembelajaran yang telah disusun. Hal ini tentunya

memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyampaikan materi. Dalam konteks peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, media peta harta karun mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan kritis.

Siswa diajak untuk menyelesaikan berbagai tantangan yang ada dalam peta, yang mengharuskan mereka untuk menganalisis informasi dan membuat keputusan. Proses ini sangat penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan di era global saat ini. Selain itu, media peta harta karun juga dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai kolaborasi dan kerja sama. Dalam kelompok, siswa dapat saling berdiskusi dan berbagi ide untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan sosial siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dari segi evaluasi, hasil angket yang menunjukkan respon positif dari guru dan siswa dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan penggunaan media peta harta karun. Dengan skor yang tinggi, media ini dapat dianggap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sae & Radia, 2023).

Hasil Uji validitas menunjukkan bahwa soal post test dan pre test dinyatakan valid karena $R_{hitung} > R_{tabel}$. Kemudian, hasil uji reliabilitas pada pre test dan post test dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's alpha* $<$ dari 60. Sehingga hasil dari N-Gain dinyatakan efektif dengan 19 siswa mendapatkan peningkatan berpikir tingkat tinggi dengan kategori tinggi dan 3 siswa yang mendapatkan hasil berpikir tingkat tinggi sedang. Media peta harta karun merupakan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang interaktif, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Peta harta karun dirancang untuk menantang siswa dalam memecahkan masalah dan menganalisis informasi, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Efektif media ini dapat diukur menggunakan N-gain, yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media mengalami peningkatan berpikir tingkat tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menegaskan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan kreatif siswa dengan nilai 74,21% dengan kategori "cukup efektif". Dengan menggunakan N-Gain sebagai alat ukur, guru dapat mengevaluasi efektivitas media ini dan mengevaluasi efektivitas media ini dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Oleh karena itu, penerapan peta harta karun dalam kurikulum pendidikan sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir tinggi siswa kelas IV.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis peta harta karun pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dengan orientasi peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Pengembangan dilakukan menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan media ini layak digunakan, dengan penilaian ahli media sebesar 69,23% (kategori layak) dan penilaian ahli materi sebesar 90% (kategori sangat layak). Kepraktisan media diperoleh dari respon guru sebesar 92% dan siswa lebih dari 90%. Efektivitas media terlihat dari peningkatan skor rata-rata siswa dari 31 menjadi 80 dengan nilai N-Gain 0,7 (kategori tinggi) dan efektivitas 74,21% (kategori cukup efektif). Pembahasan menunjukkan bahwa media peta harta karun berhasil mengintegrasikan

unsur permainan ke dalam pembelajaran IPAS, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kerja sama kelompok, serta melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, analitis, dan pemecahan masalah. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa media berbasis gamifikasi dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran interaktif yang mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas, sehingga generalisasi hasil masih perlu diuji lebih lanjut. Selain itu, media yang dikembangkan masih bersifat manual sehingga belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada mata pelajaran lain, memperluas sampel pada berbagai jenjang pendidikan, serta memadukan media ini dengan teknologi digital agar lebih menarik, adaptif, dan aplikatif dalam konteks pembelajaran modern.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Abdullah, G., Arifin, I. N., Sianu, L., Suleman, A. R., & Doe, R. (2025). Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Abidin, Z. (2024). Abidin, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Alifah, L., & Suranto, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1265-1277. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3553>
- Alwi, M., Sutajaya, M., & Suja, I. W. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 9(1), 1-9. <https://doi.org/10.29210/023572jpgi0005>
- Azzahra, S. N., Al Fathan, K. M., & Umurohmi, U. (2025). Implementasi Proprops Sebagai Media Game Bassed Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Mi. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 59-69. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v7i1.68>
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3799-3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Gradini, E. (2019). Menilik konsep kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) dalam pembelajaran matematika. *Numeracy*, 6(2), 189-203. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v6i2.475>
- Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur

- Hasil Belajar. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6-16.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68>
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif. Ananta Vidya.
- Khoir, S. U. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif IPAS Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang)
- Lorenza, D. M. (2025). Strategi Peningkatan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Melalui Inovasi Media Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 410-419.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.27877>
- Maraharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Sekolah Dasar. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275-283. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.5137>
- Maulidah, M., Leksono, S. F., & Farhurohman, O. (2025). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 1-16.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6590>
- Novibriawan, F. (2023). *Contextual Teaching And Learning* Berbasis Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *El-Aulady*, 3(3).
- Oktriyanti, D. I., Erwandi, R., & Valen, A. (2024). Keefektifan Media Peta Harta Karun Berbasis HOTS Materi Satuan Berat di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 329-337. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v6i3.1858>
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (critical thinking, creativity, communication, & collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41-52.
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Pratiwi, A., Hikmah, F., Adiansha, A. A., & Suciwati, S. (2021). Analisis penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36-43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Putri, M. A., Botifar, M., & Syaripah, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Ilustrasi Visual Dalam Peningkatan High Order Thinking And Skills (HOTS) Siswa (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup).
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516.
- Rahayu, F., Vebrianto, R., Aramudin, A., & Yovita, Y. (2025). Analisis Kesulitan Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1341-1353.
<https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.440>

- Ritonga, D., & Napitupulu, S. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Education & Learning*, 4(1), 38-45.
- Riyadi, R. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Nested Pada Materi IPAS Kelas 4. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1-18. <https://doi.org/10.24090/jk.v13i1.12824>
- Rizki, M., Rizak, M., & Pratiwi, S. E. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Kurikulu Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 3026-2895.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Sae, H., & Radia, E. H. ((2023). Media Vidio Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Jritis Siswa SD. *Indonesian Journal Of Education and Sosial Sciences*, 2(2), 65-73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Sari, A. T., & Praheto, B. E (2023). Pengembangan Media Peta Harta Karun Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Serut Baru Gunungkidul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(3), 241-250.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Sururuddin, M., Husni, M., Jauhari, S., Aziz, A., & Ilhami, B. S. (2021). Strategi pendidik dengan media pembelajaran berbasis multimedia untuk menghadapi era society 5.0. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 143-148.
- Tasrif, T. (2022). Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 50-61. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29490>
- Ulum, K. M. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1).
- Pratiwi, B. & Hapsari, P. K. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 4(2), 282-289. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Assesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 75-94). <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i1.116>
- Wahyuni, S., Yati, M., & Fadila, A. (2020). Pengembangan modul matematika berbasis REACT terhadap kemampuan komunikasi matematis peserta didik. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4542>
- Yahya, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Mi Miftahul Huda Punggur (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Zahro, S. F. (2025). Uji Validitas Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Guna Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 175-186. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28973>