JURNAL PENDIDIKAN: RISET&KONSEPTUAL

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

Pengembangan Media Pop It for Fun Berbasis Game Based Learning pada Persebaran Flora dan Fauna Siswa Sekolah Dasar Kelas V

Citra Kurnia Rizkyanti(1), Endah Andayani(2), Endang Surjati(3)

[1,2,3]universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Email: [1]citrarizkyanti@gmail.com, [2]endahandayani@unikama.ac.id, [3]surjati@unikama.ac.id

Abstrak: Penelitian ini didasari oleh minat belajar siswa yang belum optimal, kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, serta minimnya penggunaan media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain media Pop It For Fun untuk meningkatkan minat belajar siswa, penerapan media Pop It For Fun dengan Model Game Based Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa serta untuk mengetahui efektifitas media Pop It For Fun dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Lesanpuro 1 pada materi persebaran flora fauna. Media Pop It For Fun dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint yang dilengkapi dengan fitur yang interaktif dan permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4-D. Dari hasil observasi, terdapat 93,58% siswa merasakan ketertarikan pada pembelajaran, pada indikator keaktifan siswa terdapat 96,15% siswa menunjukkan keaktifannya, indikator perhatian terdapat 94,87% siswa yang fokus mendengarkan penjelasan dari guru, pada hasil indikator partisipasi terdapat 96,15% siswa yang menunjukkan partisipasi yang sangat baik. Hasil belajar dari rata-rata 73 sebelum penggunaan media Pop It For Fun menjadi 91 setelah aplikasi digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media Pop It For Fun efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Tersedia Online di
http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel
Diterima pada : 01-05-2026
Disetuji pada : 20-06-2026
Dipublikasikan pada : 20-07-2026

Kata Kunci:
Media Pop It For Fun , Game Based Learning, Minat Belajar

DOI:
http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i3.1580

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian atau unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran dan juga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sutu sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2020: 4). Adanya media dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih terbantu dalam menerima pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Cecep & Daddy (2020: 15), menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, menurut Safari dalam (Ricardo & Meilani, 2017: 190), ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat siswa untuk belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, dan sikap penuh

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

perhatian. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Media yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Suryani, 2021). Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam prose belajar mengajar

Media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dna pembelajaran. Menurut Sudjana (dalam Affandi, 2022) Nilai-nilai praktis media pembelajaran adalah: 1) media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan dapat mengurangi verbalisme; 2) media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar; 3) media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap; 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa; 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan; 6) Membantu tumbuhnya pemikiran dan memantau berkembangnya kemampuan berbahasa; 7) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna; 8) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; 9) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; dan 10) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Suryani (2021) menyatakan bahwa ciri khas anak sekolah dasar termasuk bermain dalam kelompok dan memiliki rasa ingin tahu besar terhadap lingkungan sekitarnya serta dunia yang baru. Tahap perkembangan masa usia sekolah dasar memiliki sifat khas yaitu cenderung senang bermain bersama-sama atau berkelompok. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung memiliki minat yang lebih besar terhadap sesuatu hal baru, seperti adanya guru yang menyiapkan media pembelajaran saat mengajar. Oleh karenanya, minat juga penting dalam pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Menurut Slameto (2020:2) minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Kegiatan yang diminati seseorang dan diperhatikan terus menerus disertai dengan rasa senang. Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Disamping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Siswa dengan minat yang tinggi pada suatu pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

yang didapatnya. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran IPAS, sudah tentu akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa tersebut akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa pun akan aktif bertanya jika menemui kesulitan dalam memahami pelajaran. Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki minat yang rendah pada pelajaran IPAS, akan mengikuti proses kegiatan belajar dengan kurang aktif dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Dengan demikian, siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang minat belajarnya rendah. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mencurahkan perhatiannya secara maksimal. Dengan demikian, minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya. Seseorang yang belajar dengan penuh minat, ia akan berusaha untuk belajar dengan penuh perhatian dan semangat belajar yang tinggi, serta senantiasa memotivasi dirinya untuk tertarik pada materi yang dipelajarinya, sehingga hasil belajar meningkat.

Pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk memberi anak anak dasar pengetahuan dan keterampilan. Pada tahap ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga memperoleh keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah dan kesiapan menghadapi tantangan masa depan. Menerapkan model pembelajaran yang menggabungkan bidang ilmu pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut. Pembelajaran terpadu IPAS memungkinkan siswa memahami konsep konsep secara menyeluruh dan terkait dari dua mata pelajaran. Metode ini membantu siswa melihat femomena alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang berdampak satu sama lain. Menurut (Samsul Wadi et al., 2023) Diharapkan bahwa pembelajaran IPAS memberikan peluang bagi siswa untuk mempelajari diri mereka sendiri dan alam sekitar, serta memberi mereka kesempatan untuk menerapkan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari hari.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS materi persebaran flora fauna proses pembelajaran masih belum melibatkan siswa dalam proses belajar di kelas. Minat siswa terhadap pembelajaran sangat kurang. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat guru bertanya, siswa tidak ada yang berinisiatif untuk langsung menjawab pertanyaan dari guru, siswa masih harus ditunjuk untuk menjawab dan jawaban siswa pun masih kurang tepat. Perhatian siswa dalam pembelajaran teralihkan oleh gambar yang ada pada buku. Siswa cenderung bersikap pasif dalam kegiatan belajar, dikarenakan guru hanya menggunakan media pembelajaran yang menampilkan materi saja dan metode pembelajaran yang digunakan guru juga masih menggunakan metode klasikal. Kegiatan belajar belum mencakup semua gaya belajar siswa, hanya siswa dengan gaya belajar auditori dan visual saja yang terfasilitasi, tetapi siswa dengan gaya belajar kinestetik belum terfasilitasi dengan baik. Hasil analisis assesmen diagnostik siswa menunjukkan bahwa siswa dengan gaya belajar auditori sejumlah 6 siswa (23% siswa), gaya belajar visual sebanyak 8 siswa (31% siswa), sedangkan gaya belajar kinestetik sejumlah 12 siswa (46% siswa). Guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa Powerpoint yang berisi materi pelajaran saja, belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan pembelajaran di kelas belum menggunakan model pembelajaran yang bervariatif. Siswa terlihat aktif dalam pembelajaran hanya saat menjawab pertanyaan dari guru.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang Sekolah Dasar sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena disampaikan secara teoritis dan minim praktik. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, terutama pada siswa kelas V yang mulai mengalami transisi dari pembelajaran konkret ke abstrak. Guru pun menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, namun tetap bermakna. Materi tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia merupakan bagian penting dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang Sekolah Dasar. Namun,

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

penyampaian materi ini sering kali dirasa abstrak oleh siswa jika hanya disampaikan melalui buku teks atau ceramah. Dari analisis hasil belajar sebelum pelaksanaan penelitian didapatkan hasil Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) bahwa hanya 5 siswa (19% siswa) yang mendapat dinilai di atas KKTP (KKTP yang ditetapkan adalah 75), 10 siswa (38% siswa) mendapat nilai sama dengan KKTP dan masih terdapat 11 siswa (42% siswa) yang hasil belajarnya dibawah KKTP. Ketuntasan belajar klasikal hanya terpenuhi 58%, sedangkan ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan adalah 80% siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara visual, konkret, dan menyenangkan.

Berdasarkan masalah di atas, guru hendaknya menggunakan media dan metode yang inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Akhirnya media pembelajaran memang pantas digunakan oleh guru, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan, sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu kelancaran bidang tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas siswa.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif dan pemikiran yang berbeda. Penggunaan metode pembelajaran ini harus didukung oleh lingkungan yang mendukung kreativitas dan instruktur yang memotivasi siswa untuk berpikir kreatif (Hidayat, 2018). Selain itu, penting untuk mengakui dan merayakan ide-ide kreatif siswa, sehingga mereka merasa dihargai dan terdorong untuk terus mengembangkan kreativitas mereka. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan di masa sekarang ini adalah Game Based Learning.

Game Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada siswa. Game Based Learning telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan professional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform game-based learning semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan game-based learning dengan lebih mudah. Game based learning dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan siswa lain (Yanti & Yhasmin, 2023).

Game-Based Learning hadir sebagai solusi dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Menurut Yusuf & Nur (2020), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan fokus, motivasi, serta hasil belajar siswa karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan. Selain itu, permainan juga dapat memicu semangat kolaborasi dan kompetisi yang sehat antar siswa.

Media pembelajaran interaktif telah menjadi perhatian utama dalam konteks pendidikan modern. Dalam lingkungan pendidikan, pendekatan ini dianggap sebagai salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif yang digunakan guru dapat memberi peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik, karena media interaktif seperti game edukasi, video interaktif seringkali membuat siswa tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran (Munawir, 2024).

Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media Pop It For Fun Berbasis Permainan Edukatif. Media Pop It For Fun adalah media yang dibuat oleh peneliti dengan menggabungkan berbagai media pembelajaran, seperti Powerpoint,

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

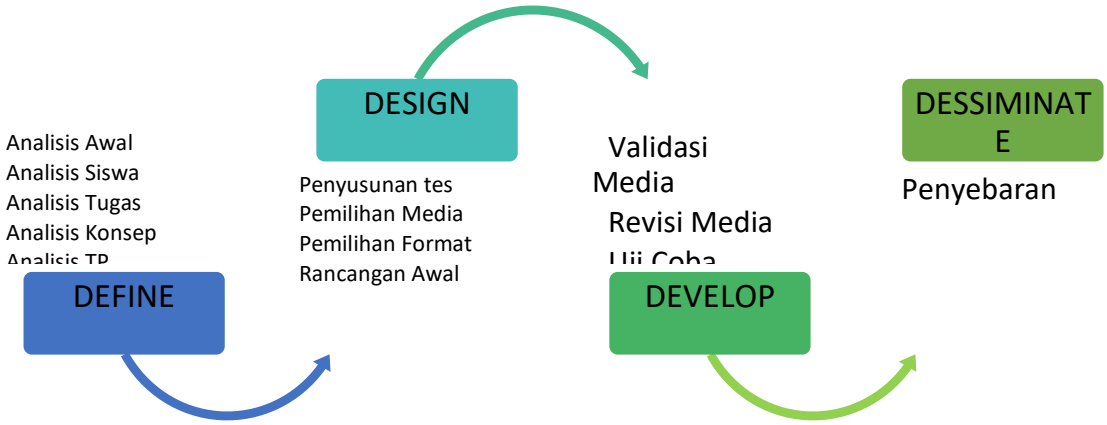
Wordwall, Educaplay, dan Quizizz. Media ini dapat mengakomodir semua gaya belajar siswa, baik auditori, visual maupun kinestetik. Media ini dibuat berbasis permainan edukatif agar siswa dapat mengoperasikannya langsung dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dan akan berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian judul "Pengembangan Media Pop It For Fun dengan Model Game Based Learning Pada Materi Persebaran Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Lesanpuro 1"

METODE

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Mesra, Romi dkk (2023:43), Pendekatan penelitian yang mengarah pada hasil akhir berupa produk dalam sebuah penelitian ialah penelitian dan pengembangan. Pada prinsipnya, penelitian dan pengembangan merupakan proses mengembangkan produk pendidikan yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan mengedepankan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk dalam memperbaiki praktek pendidikan.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D ini merupakan model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Mesra, Romi dkk, 2023: 44). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model pengembangan produk yang dikembangkan akan diuji kelayakan dengan validitas dan uji coba produk pada beberapa ahli media dan ahli materi untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Prosedur Pengembangan



Gambar 1 . Modifikasi Dari Tahapan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dari Model 4D (Mesra, Romi dkk, 2023:44).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian *(Define)*

Tahap pendefinisian merupakan tahap yang digunakan dalam menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat kebutuhan pembelajaran dengan melakukan observasi awal kondisi sekolah. Dalam menentukan kebutuhan pembelajaran, yang harus diperhatikan adalah kesesuaian pembelajaran dengan kurikulum, tahap perkembangan siswa maupun keadaan sekolah saat di lapangan untuk kebutuhan

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dilakukan lima langkah yaitu sebagai berikut:

Analisis Awal

Analisis awal ini dilakukan untuk mengetahui masalah dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar kelas V terutama pada materi persebaran flora fauna yang dijadikan dasar untuk pengembangan media *Pop It For Fun* . Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta permasalahan di lapangan dan alternatif penyelesaian yang digunakan untuk mempermudah dalam menentukan langkah awal dalam pengembangan media *Pop It For Fun* . Dari analisis hasil belajar sebelum pelaksanaan penelitian didapatkan hasil bahwa hanya 5 siswa (19% siswa) yang mendapat dinilai di atas KKTP (KKTP yang ditetapkan adalah 75), 10 siswa (38% siswa) mendapat nilai sama dengan KKTP dan masih terdapat 11 siswa (42% siswa) yang hasil belajarnya dibawah KKTP.

Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk menganalisis karakteristik gaya belajar siswa. Sehubungan dengan hal ini diperlukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang dialami siswa dalam belajar, misalnya kemampuan siswa dalam menerima materi ajar, minat siswa dalam pembelajaran, maupun pengalaman siswa dalam berkelompok maupun individu. Hasil analisis assesmen diagnostik siswa menunjukkan bahwa siswa dengan gaya belajar auditori sejumlah 6 siswa (23% siswa), gaya belajar visual sebanyak 8 siswa (31% siswa), sedangkan gaya belajar kinestetik sejumlah 12 siswa (46% siswa).

Analisis Tugas

Analisis tugas ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas pokok yang dilakukan siswa. Analisis ini dilakukan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran yang akan dibuat.

Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menjabarkan fakta-fakta serta mengidentifikasi konsep-konsep yang terkait dengan materi pokok. Konsep-konsep tersebut disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran.

Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan menentukan indikator pencapaian pembelajaran. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian atau materi apa yang dimunculkan dalam media, dan menentukan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan *(Design)*

Tahap perancangan ini dilakukan setelah memperoleh permasalahan dari tahap pendefinisian. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran *Pop It For Fun* yang sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Tahap perancangan ini meliputi empat langkah yaitu sebagai berikut:

1. Penyusunan Tes

Penyusunan tes instrumen dilakukan berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan siswa berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan unuk mengidentifikasi dan menentukan media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media dipilih unuk menyesuaikan analisis siswa, analisis konsep dan analisis tugas, serta karakteristik pengguna. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diinginkan.

3. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan untuk menentukan langkah awal dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain *Pop It For Fun* , yang meliputi desain ukuran, warna, gambar, dan isi dalam setiap kotak ular tangga.

4. Desain Awal

Desain awal merupakan rancangan media *Pop It For Fun* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Dari masukan dosen pembimbing tersebut akan digunakan peneliti untuk memperbaiki media yang dikembangkan sebelum dilakukan proses produksi atau pembuatan media. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan. Rancangan ini yang kemudian akan dilakukan tahap validasi.

5. Tahap Pengembangan *(Develop)*

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran ahli dan uji coba kepada siswa. Terdapat tiga langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

Validasi Ahli

Validasi ahli ini bertujuan untuk melakukan validasi materi pada pembelajaran IPAS materi persebaran flora fauna sebelum dilakukannya uji coba produk dan hasil dari validasi tersebut akan digunakan untuk melakukan revisi pada produk awal, dan juga validasi ddilakukan pada modul ajar agar kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* dapat berlangsung dengan baik. Media pembelajaran *Pop It For Fun* yang telah disusun, kemudian akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media utuk mengetahui kelayakan penerapan dari media tersebut. Hasil dari validasi ini akan digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran *Pop It For Fun* yang dikembangkan. Setelah *Draft I* divalidasi dan direvisi maka dihasilkan *Draft II* yang akan diujikan kepada siswa dalam tahap uji coba skala terbatas.

Uji Pengembangan

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran *Pop It For Fun* dalam pebelajaran IPAS materi persebaran flora fauna di kelas, yaitu pengukuran minat belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media pembelajaran *Pop It For Fun* yang telah direvisi.

Uji Coba Produk

Pengujian pengembangan dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada subjek yang sesungguhnya (siswa kelas V SDN Lesanpuro 1) untuk menentukan bagian-bagian yang perlu dilakukan perbaikan. Perbaikan produk dilakukan sesuai reaksi, komentar, dan saran dari subjek. Dalam pengujian ini, pengambilan Minat siswa melalui angket sebelum, merevisi, dan pengambilan Minat siswa melalui angket sesudahnya dianjurkan untuk dilakukan agar mendapatkan produk yang lebih efektif dan konsisten.

6. Tahap Penyebaran *(Disseminate)*

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan media pembelajaran *Pop It For Fun* yang telah dihasilkan. Pada penelitian ini hanya dilakukan deseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media *Pop It For Fun* secara terbatas kepada guru sekolah dasar yang diharapkan mampu mengimplementasikan hasil pengembangan produk dengan baik.

Uji Coba Produk

Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan ini memiliki tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan berkala. Tahap- tahap tersebut dijelasakan sebagai berikut:

1. Tahap Validasi Ahli

Dalam tahap validasi ahli ini terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

1) Ahli materi dan ahli media memberikan penilaian dan masukan berupa saran dan kritikan terhadap modul ajar dan media pembelajaran *Pop It For Fun* untuk

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Aspek yang menjadi pokok utama penilaian media *Pop It For Fun* adalah tampilan media, bahasa, dan juga isi media, sedangkan aspek penilaian modul ajar adalah kelengkapan komponen modul, isi modul dan bahasa. (instrumen ada pada lampiran 5 dan 6)

2) Analisis data pengembangan dilakukan dengan data penilaian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli.
3) Pengembangan melakukan perbaikan produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan.

Adapun ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

1) Ahli media adalah Dr. Dwi Fauzia Putra, M.Pd yang merupakan dosen Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.
2) Ahli materi adalah Ibu Dr. Pipit Pudji Astutik, M.Pd., M.M. yang merupakan Kepala SDN Pandanwangi 3 sekaligus Guru Penggerak.

Uji coba ini dilakukan agar ahli materi dan ahli media memberikan penilaian dan masukan mengenai kesesuaian materi dan tampilan media *Pop It For Fun* . Apabila terdapat saran perbaikan, maka akan dilakukan revisi dan hasil revisi tersebut akan diuji cobakan kembali pada ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

ahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini terdiri dari kegiatan yaitu:

1) Melakukan pengamatan kepada siswa yang sedang belajar menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.
2) Siswa memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran.
3) Peneliti melakukan analisis data terhadap hasil data penelitian yang diperoleh.
4) Peneliti melakukan perbaikan produk media pembelajaran berdasarkan hasil analisis data penilaian.

Uji coba lapangan dilakukan terhadap semua siswa yang ada di kelas V, dengan uji coba lapangan dilakukan terlebih dahulu pada kelompok kecil (3-5 siswa) pada kelas V setelah itu dilanjutkan pada kelompok besar yaitu semua siswa kelas V sekolah dasar. Produk yang diuji cobakan yaitu “Media *Pop It For Fun* ” pada pembelajaran materi Persebaran Flora dan Fauna. Uji coba pada siswa kelas V dilakukan untuk mempelajari media *Pop It For Fun* yang akan digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada materi Persebaran Flora dan Fauna. Setelah mempelajari media pembelajaran *Pop It For Fun* , langkah terakhir adalah siswa tersebut mengisi angket Minat siswa terhadap media pembelajaran *Pop It For Fun* .

Penelitian ini melibatkan subjek yaitu siswa kelas V SDN Lesanpuro 1. Awal subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pada kelompok kecil yaitu pada beberapa siswa membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 3-5 siswa. Kemudian selanjutnya apabila sudah diuji cobakan pada kelompok besar, akan diuji cobakan pada kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas V SDN Lesanpuro 1. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis data utama yang digunakan, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif**.**

Data kualitatif

Data Kualitatif adalah data yang berbentuk uraian deskriptif berupa kata, kalimat, maupun simbol yang menggambarkan tanggapan, pendapat, dan pengalaman responden. Data ini diperoleh melalui wawancara, catatan observasi, dokumentasi, serta komentar atau saran dari ahli maupun siswa terhadap produk yang dikembangkan. Dalam konteks penelitian ini, data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli materi, ahli media, hasil wawancara siswa dan guru saat validasi produk media *Pop It For Fun* .

Data kuantitatif

1. Analisis Kelayakan Media *Pop It For Fun*

Analisis data yang selanjutnya digunakan untuk menganalisis kelayakan dan penilaian terhadap media *Pop It For Fun* serta modul ajar dengan model pembelajaran *Game Based Learning*, dimana pengambilan datanya menggunakan lembar validasi

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

ahli materi dan ahli media serta angket Minat siswa. Data yang diperoleh dan angket kemudian dianalisis dengan teknik analisi deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif yang mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan sebagaimana apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yaitu berupa angket tertutup yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Kisi-kisi untuk instrumen kelayakan isi materi media memiliki tujuan untuk menilai kualitas materi dan media *Pop It For Fun* . Kisi-kisi instrumen kelayakan media dari sisi materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Instrumen Kelayakan Media dari Aspek Kualitas Media

No	Aspek Yang Dinilai	No. Soal
A	**Tampilan Media Pop It For Fun**	
1	Tampilan media menarik dan sesuai dengan usia pengguna	1
2	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar	2
3	Ukuran tulisan dan simbol mudah dibaca oleh target pengguna	3
4	Ketepatan musik atau lagu pengiring media pembelajaran	4
5	Tata letak (layout) rapi dan mudah dinavigasi	5
6	Kualitas Warna dan desain grafis harmonis serta tidak mencolok	6
7	Kualitas suara pada media Pop It For Fun	7
8	Ilustrasi atau gambar mendukung pemahaman materi	8
B	**Bahasa Media POP IT FOR FUN**	
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	9
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak	10
3	Kalimat disusun dengan struktur yang sederhana dan jelas	11
4	Tidak terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, atau struktur bahasa	12
5	Bahasa tidak menyinggung SARA atau nilai-nilai sensitif lainnya	13
6	Terdapat keseimbangan antara teks dan ilustrasi/gambar dalam menjelaskan materi	14
C	**Isi Media POP IT FOR FUN yang disajikan**	
1	Media disusun berdasarkan tujuan pembelajaran	15
2	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak	16
3	Materi tidak menimbulkan multitafsir atau kesalahpahaman	17
4	Media memiliki tema/ judul yang jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran.	18
5	Materi edukatif, menyenangkan, dan mengandung nilai positif	19
6	Media mendorong interaksi atau partisipasi aktif anak	20

Analisis peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media *Pop It For Fun*

Analisis data yang digunakan untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa adalah hasil pengamatan pada proses belajar siswa tentang ketertarikan, keaktifan, perhatian dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar menggunakan media *Pop It For Fun* dengan model pembelajaran *Game Based Learning* serta hasil angket minat belajar yang diisi oleh

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

siswa. Data yang diperoleh dan observasi dan angket kemudian dianalisis dengan teknik analisi deskriptif.

Tabel 2 Indikator Peningkatan Minat Siswa dengan Menggunakan Media *Pop It For Fun*

Aspek	Indikator
Ketertarikan	Senang mengikuti pelajaran
	Dapat belajar secara mandiri
Keaktifan	Aktif dalam mengoperasikan media *Pop It For Fun*
	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan
Perhatian	Mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi
	Dapat memahami materi dengan baik
Partisipasi	Hadir dalam kelas dan tidak merasa bosan
	Tidak menunda mengerjakan tugas

Analisis Efektivitas media *Pop It For Fun* dengan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa

Analisis terhadap efektivitas media *Pop It For Fun* dengan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian modul ajar, hasil observasi pembelajaran menggunakan media *Pop It For Fun* dengan model *Game Based Learning*, angket minat siswa, serta hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Indikator ketercapaian efektivitas media *Pop It For Fun* dengan Model *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi persebaran flora fauna dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3 Indikator Efektivitas Media *Pop It For Fun*

Aspek	Alat Penilaian	Indikator
Mencapai Tujuan Pembelajaran	Instrumen Modul Ajar	Mendapatkan nilai minimal 81 dengan predikat Baik
	Instrumen Observasi Pembelajaran	Mendapatkan nilai minimal 81 dengan predikat Baik
Meningkatkan minat belajar siswa	Angket Minat Belajar Siswa	Mendapatkan nilai minimal 61 dengan Kategori Menarik
	Lembar Pengamatan Minat Siswa	Rata-rata skor minimal 61 dengan kategori Tinggi
Meningkatkan Hasil belajar siswa	Analisis Hasil Soal Evaluasi Siswa	Ketuntasan Belajar Klasikal minimal 80%

Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam Penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi

Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian modul ajar dengan instrumen penilaian modul ajar yang sesuai, serta observasi dilaksanakan pada pelaksanakan pembelajaran yang dilihat dari komponen-komponen pembelajarannya antara lain model pembelajaran, media pembelajaran, interaksi siswa dengan media, penggunaan media dalam proses pembelajaran, keterlibatan guru dalam penggunaan media, dan dampak media terhadap proses pembelajaran.

Wawancara

Wawancara merupakan proses percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu, melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan responden yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Terdapat tujuh langkah yang diterapkan dalam penggunaan wawancara sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, yang meliputi: 1) menetapkan siapa yang akan diwawancarai, 2) menyiapkan topik-topik pembicaraan, 3) memulai percakapan,

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

4) melanjutkan percakapan, 5) mengkonfirmasi hasil wawancara dan mengakhiri sesi, serta 6) mengidentifikasi tindak lanjut dari hasil wawancara (Fadli, 2021)

Teknik wawancara dalam penelitian di SDN Lesanpuro 1 dibagi menjadi dua kategori, yaitu: 1) wawancara dengan guru kelas V, dan 2) wawancara dengan siswa kelas V. Teknik ini digunakan untuk menggali informasi terkait analisis dan evaluasi penerapan media *Pop It For Fun* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Lesanpuro 1 Kota Malang.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan tertulis mengenai berbagai kegiatan atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Selain itu, literatur-literatur yang relevan juga dimasukkan ke dalam kategori dokumen yang mendukung penelitian. Seluruh dokumen yang terkait dengan penelitian tersebut perlu dicatat sebagai sumber informasi (Rainer, 2017). Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data secara langsung dari lokasi penelitian, yang terkait terutama pelaksanaan pembelajaran di SDN Lesanpuro 1 Kota Malang.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik, yaitu:

a. Analisis Data Tingkat Kelayakan Produk Media Pembelajaran

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penghitungan data terlebih dulu dilakukan dengan melakukan perhitungan rerata dari setiap data yang telah diperoleh. Menurut Sugiyono (2019; 280) perhitungan rerata atau *mean* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean (Me)} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mean (M)	: Skor rata-rata
∑ x	: Jumlah skor yang diperoleh
N	: Jumlah item keseluruhan

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus diatas, penilaian hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 4 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima

Interval Skor	Kategori	Keterangan
X > Mi + 1,80 Sbi	Sangat Valid	Tidak Revisi
Mi + 0,60 Sbi < X ≤ Xi + 1,80 Sbi	Valid	Tidak Revisi
Mi – 0,60 Sbi < X ≤ Xi + 0,60 Sbi	Cukup Valid	Perlu Revisi
Mi – 1,80 Sbi < X ≤ Xi – 0,60 Sbi	Kurang Valid	Revisi
X ≤ Mi – 1,80 Sbi	Sangat Kurang Valid	Revisi

Sumber: (Hamdani, Yanto dan Maulana, 2019)

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh dari uji validasi

Mi = Rata-rata ideal

Sbi = Simpangan baku ideal

Mi = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

Sbi = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi − skor terendah)

Dari angket validasi media dan validasi materi, rata-rata ideal yang dikehendaki adalah 70 dan dengan simpangan baku idealnya adalah 10, maka didapatkan hasil interval skor sebagai berikut :

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

Tabel 5 Interval Skor

Interval Skor	Kategori	Keterangan
>88	Sangat Valid	Tidak Revisi
76<X≤88	Valid	Tidak Revisi
64<X≤76	Cukup Valid	Perlu Revisi
52<X≤64	Kurang Valid	Revisi
≤52	Sangat Kurang Valid	Revisi

b. Analisis Data Minat siswa

1. Angket Minat Siswa

Analisis Minat siswa dilakukan setelah melakukan uji coba produk kepada siswa. Teknik analisis ini berupa angket yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *Pop It For Fun* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk menganalisis Minat siswa adalah Skala Guttman.

Skala Guttman yang digunakan dalam penelitian ini berberntuk checklist dengan skor jawaban 1 sebagai skor tertinggi dan 0 sebagai skor terendah. Pengukuran Skala Guttman ini dipilih sebagai teknik analisis Minat siswa dikarenakan sistematisnya mudah dipahami khususnya untuk responden siswa sekolah dasar. Rumus perhitungan hasil dari angket Minat siswa adalah sebagai berikut :

$$P = f \div N \times 100\%$$

Keterangan :
P = presentase Minat siswa
f = jumlah skor hasil pengumpulan data
N = skor maksimal

Tabel 6 Minat siswa Berdasarkan Skala Guttman

Pertanyaan		Pertanyaan	
Positif	Nilai	Negatif	Nilai
Benar	1	Benar	1
Salah	0	Salah	0

Sumber : Sudjono dalam (Maulidta, 2018:683)

Hasil presentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 7 Kriteria Analisis Angket Minat Siswa

Presentase	Kriteria
0 – 20	Tidak Menarik
21 – 40	Kurang Menarik
41 – 60	Cukup
61 – 80	Menarik
81 – 100	Sangat Menarik

Sumber : Sudjono dalam (Maulidta, 2018:683)

2. Lembar Pengamatan Minat Siswa

Lembar Pengamatan Minat Siswa digunakan sebagai instrumen untuk mengamati dan menilai tingkat minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan secara langsung oleh observer dengan berpedoman pada empat aspek minat belajar, yaitu ketertarikan, keaktifan, perhatian, dan partisipasi siswa. Setiap aspek dinilai menggunakan skala penilaian yang telah ditentukan untuk memperoleh data yang objektif dan terukur. Data yang diperoleh dari lembar pengamatan ini digunakan untuk mendukung hasil angket minat belajar serta memberikan gambaran nyata mengenai perubahan perilaku dan keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *Pop It For Fun* .

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

Rumus perhitungan hasil pengamatan terhadap minat belajar siswa adalah :
Nilai Minat Belajar = (Skor Perolehan ÷ Skor Maksimal) ×100

Hasil nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam kategori penilaian sebagai berikut :

Tabel 8 Kategori Penilaian Pengamatan Minat Belajar Siswa

Rentang Nilai	Kategori Minat Belajar
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
≤ 40	Rendah

c. Analisis Efektifitas media

Teknis analisis data efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan mengolah data yang diperoleh dari instrumen penilaian yang mencakup tiga aspek utama, yaitu pencapaian tujuan pembelajaran, peningkatan minat belajar siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan cara menghitung skor perolehan pada setiap aspek, kemudian membandingkannya dengan skor maksimal untuk menentukan persentase efektivitas. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dikonversi ke dalam kriteria penilaian yang telah ditetapkan guna mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran.

Penilaian ketercapaian efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan memberikan skor berdasarkan keterpenuhan indikator pada setiap aspek. Setiap indikator diberi skor 1 (tercapai) atau 0 (tidak tercapai)**.**

Tabel 9 Kategori Efektivitas Media *Pop It For Fun* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Skor Total	Kategori Efektivitas
5	Sangat Efektif
4	Efektif
3	Cukup Efektif
2	Kurang Efektif
0-1	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pop It For Fun dengan Model Game Based Learning Pada Materi Persebaran Flora Fauna untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD” merupakan salah satu solusi yang ditawarkan oleh peneliti dalam menyelesaikan masalah khususnya yang ada di SDN Lesanpuro 1 Kota Malang. Penelitian ini digunakan untuk mencari tahu apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna dengan menerapkan media Pop It For Fun dengan model pembelajaran Game Based Learning di SDN Lesanpuro 1.

Desain media Pop It For Fun untuk meningkatkan minat belajar materi persebaran flora dan fauna pada siswa kelas V SDN Lesanpuro 1.

Desain media Pop It For Fun dikembangkan dengan tujuan menghadirkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui kombinasi tampilan visual, fitur interaktif, game edukatif, serta kemudahan penggunaan. Media ini mengintegrasikan beberapa platform seperti PowerPoint interaktif, Wordwall, Educaplay, dan Quizizz sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang kaya dan multisensori. File tesis menunjukkan bahwa media Pop It For Fun memiliki tampilan awal yang mudah dinavigasi, menu yang jelas, serta petunjuk penggunaan berbasis audio dan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi ahli media juga menunjukkan bahwa Pop It For Fun memperoleh skor kelayakan 98,75% dan 100%, yang menandakan media ini sangat layak digunakan berdasarkan aspek kualitas tampilan, bahasa, dan isi media. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kustandi & Sutjipto (2016), yang menyatakan bahwa media

pembelajaran yang menarik secara visual dan mudah dioperasikan mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran sejak tahap awal.

Dari aspek pedagogis, desain Pop It For Fun menyajikan materi persebaran flora dan fauna melalui visualisasi peta interaktif yang memungkinkan siswa memperoleh pemahaman lebih konkret. Ketika siswa menekan bagian tertentu pada peta persebaran Asiatis, Australis, dan Peralihan, muncul gambar, suara, dan deskripsi flora serta fauna yang tidak tersedia dalam buku teks yang cenderung hanya menyajikan informasi terbatas. Desain ini sesuai dengan teori Hamalik (2020) bahwa media pembelajaran yang mengaitkan materi dengan pengalaman belajar langsung dapat meningkatkan ketertarikan dan memperdalam pemahaman peserta didik. Penerapan visualisasi interaktif terbukti berpengaruh terhadap pemahaman dan minat siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dari rata-rata 73 sebelum penggunaan media menjadi 91 setelah penggunaan media Pop It For Fun . Peningkatan tersebut tidak hanya mencerminkan keberhasilan media secara kognitif, tetapi juga menunjukkan bahwa desain visual mampu merangsang minat belajar yang lebih tinggi.

Selain tampilan visual, desain media Pop It For Fun memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara personal dan mandiri melalui interaksi individual dengan materi. Model interaksi seperti mengklik tombol, membuka informasi tambahan, hingga menyelesaikan permainan edukatif memungkinkan siswa menyesuaikan kecepatan belajar dengan preferensi masing-masing. Konsep ini selaras dengan pendapat Putri dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media digital yang memberi ruang eksplorasi individual akan meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa. Data observasi pada uji coba juga menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias, aktif bertanya, dan menunjukkan kesadaran belajar tanpa paksaan saat menggunakan media Pop It For Fun . Hal ini sangat sesuai dengan indikator minat belajar menurut Djamarah (2019) dan Slameto (2020), yaitu adanya rasa suka, ketertarikan, perhatian, serta partisipasi dalam aktivitas belajar.

Unsur gamifikasi menjadi komponen penting dalam desain media Pop It For Fun yang terbukti meningkatkan minat belajar siswa. Melalui penggunaan Wordwall dan Educaplay, siswa diajak menyelesaikan permainan edukatif yang di dalamnya terdapat poin, level tantangan, atau misi tertentu. Gamifikasi ini berperan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sesuai dengan teori Game Based Learning menurut Pratama & Pribadi (2021) yang menekankan bahwa permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Penelitian serupa oleh Hidayati & Nuryanti (2022) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Anda menunjukkan bahwa indikator minat seperti ketertarikan, perhatian, keaktifan, dan suasana menyenangkan mengalami peningkatan signifikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Pop It For Fun . Hal ini menunjukkan bahwa unsur gamifikasi yang terintegrasi dalam desain media mampu memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar.

Desain media Pop It For Fun juga menunjukkan efektivitasnya dalam mengakomodasi karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Menurut Suryani (2021), siswa usia sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas bermain sebagai bagian dari proses belajar, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan membutuhkan media yang dapat merangsang pengalaman multisensori. Media Pop It For Fun mampu memenuhi kebutuhan tersebut melalui tampilan yang cerah, suara pendukung, aktivitas menekan tombol interaktif, serta latihan berbasis permainan. Aspek kemudahan penggunaan turut menjadi faktor penting, di mana antarmuka media dirancang sederhana namun fungsional sehingga dapat digunakan tanpa kesulitan yang berarti oleh siswa maupun guru. Hal ini mendukung pendapat Ormrod (2009), bahwa pembelajaran efektif terjadi apabila media mampu digunakan secara optimal tanpa mengalihkan perhatian siswa pada aspek teknis.

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

Secara keseluruhan, desain media Pop It For Fun yang interaktif, visual, mudah dioperasikan, dan terintegrasi dengan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Lesanpuro 1. Hal ini tercermin dari data validasi ahli (98–100%), peningkatan hasil belajar (dari 73 menjadi 91), serta temuan observasi yang menunjukkan peningkatan keaktifan, perhatian, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran menggunakan media. Temuan-temuan tersebut memperkuat teori minat belajar yang menyatakan bahwa minat tumbuh ketika siswa menemukan pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan memberikan pengalaman eksploratif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain media Pop It For Fun berperan signifikan dalam meningkatkan minat belajar materi persebaran flora dan fauna, sekaligus memberikan model alternatif pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21.

Penerapan media Pop It For Fun dengan Model Game Based Learning untuk meningkatkan minat belajar materi persebaran flora fauna pada siswa kelas V SDN Lesanpuro 1.

Penerapan media Pop It For Fun dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna dapat dilihat dari daya tarik teknologi yang dimilikinya. Penggunaan media Pop It For Fun memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan media konvensional. Siswa dapat menjelajahi peta, melihat gambar hewan dan tumbuhan, serta permainan yang edukatif. Interaksi langsung dengan media menciptakan rasa penasaran dan keingintahuan siswa. Minat belajar dapat meningkat karena pembelajaran terasa lebih nyata dan menyenangkan (Pricillia, 2021).

Penyajian materi melalui media Pop It For Fun membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. Visualisasi yang sesuai dengan karakteristik siswa membantu siswa memvisualisasikan persebaran flora dan fauna, seperti tempat persebaran hewan maupun tumbuhan di daerah Asiatis, Peralihan maupun Australis. Pemahaman yang lebih baik ini membuat siswa merasa lebih percaya diri terhadap materi yang dipelajari. Kepercayaan diri yang meningkat berdampak pada peningkatan minat belajar. Materi yang sulit terasa lebih mudah untuk dipahami melalui media ini.

Media Pop It For Fun menciptakan pengalaman belajar yang personal dan unik bagi setiap siswa. Interaksi individual dengan materi memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing (Putri dkk, 2021). Siswa yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik mendapatkan manfaat lebih besar dari media ini. Kemampuan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri mendorong keterlibatan aktif siswa. Keterlibatan ini menjadi indikator bahwa media Pop It For Fun efektif dalam membangkitkan minat belajar.

Media Pop It For Fun memasukkan elemen gamifikasi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran yaitu dengan menggunakan Wordwall dan educaplay. Fitur seperti pencapaian, poin, atau level dalam aplikasi dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Aktivitas yang menyerupai permainan menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Siswa cenderung lebih antusias saat pembelajaran diubah menjadi pengalaman yang seru dan menantang. Gamifikasi dalam Media Pop It For Fun menjadi faktor penting yang mendorong minat belajar.

Penggunaan Media Pop It For Fun memberikan pengalaman multisensori yang tidak dimiliki oleh metode pembelajaran tradisional. Siswa tidak hanya melihat, tetapi juga berinteraksi media secara langsung. Pengalaman ini memperkaya proses pembelajaran dan membuat materi terasa lebih hidup. Stimulasi sensorik yang beragam membantu menjaga perhatian siswa selama pembelajaran. Perhatian yang lebih tinggi terhadap materi berkontribusi pada peningkatan minat belajar.

Peningkatan minat belajar juga terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media Pop It For Fun mendorong siswa untuk bertanya, bereksplorasi, dan berdiskusi tentang materi yang dipelajari. Kolaborasi dengan teman sekelas selama eksplorasi Media Pop It For Fun menciptakan dinamika belajar yang

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

lebih positif. Interaksi sosial ini memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Partisipasi aktif menjadi indikator penting efektivitas teknologi ini dalam meningkatkan minat belajar (Ruseno, 2019).

Efektivitas Media Pop It For Fun dalam meningkatkan minat belajar dapat diukur melalui pengamatan dan umpan balik dari siswa. Siswa yang tertarik dengan materi cenderung lebih aktif memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran. Angket atau survei dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengalaman siswa saat menggunakan aplikasi. Respon positif menunjukkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi kebutuhan dan harapan siswa. Umpan balik ini menjadi dasar untuk meningkatkan efektivitas aplikasi di masa depan (Siregar, 2020).

Hasil belajar siswa juga dapat menjadi indikator tidak langsung efektivitas Media Pop It For Fun dalam meningkatkan minat belajar. Minat belajar yang tinggi biasanya berdampak pada hasil belajar yang lebih baik. Siswa yang antusias terhadap pembelajaran akan lebih termotivasi untuk memahami dan menguasai materi. Tes atau evaluasi yang dilakukan setelah penggunaan aplikasi dapat memberikan gambaran tentang peningkatan ini. Hubungan antara minat belajar dan hasil belajar menunjukkan efektivitas Media Pop It For Fun sebagai media pembelajaran.

Efektivitas Media Pop It For Fun dalam meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran IPAS materi persebaran flora dan faunai merupakan bukti bahwa teknologi dapat menjadi alat yang ampuh dalam pendidikan. Teknologi ini memberikan solusi inovatif untuk tantangan pembelajaran di era digital. Kombinasi antara visualisasi menarik, interaksi aktif, dan pengalaman belajar yang mendalam menjadi kunci keberhasilannya. Guru dan siswa dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Media Pop It For Fun membuka peluang baru untuk memperkaya pendidikan di berbagai tingkat dan mata pelajaran.

Efektivitas media Pop It For Fun dengan dengan Model Game Based Learning dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Lesanpuro 1 pada materi persebaran flora fauna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Pop It For Fun yang dirancang berdasarkan Model Game Based Learning (GBL) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Lesanpuro 1 pada materi persebaran flora dan fauna. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan minat belajar pada berbagai indikator yang meliputi ketertarikan, keaktifan, perhatian, dan partisipasi siswa. Data angket minat siswa menunjukkan peningkatan signifikan dari 84% pada uji coba terbatas menjadi 98,46% pada uji coba skala luas, keduanya termasuk dalam kategori Sangat Baik. Temuan ini sejalan dengan teori GBL yang menjelaskan bahwa permainan mampu membangkitkan motivasi intrinsik dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui tantangan, interaksi, dan umpan balik langsung.

Secara desain, Pop It For Fun mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, interaktivitas, dan gamifikasi melalui platform PowerPoint interaktif, Wordwall, Educaplay, dan Quizizz. Media ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan skor kelayakan 98,75%–100%, sehingga dapat dipastikan bahwa kualitas tampilan, bahasa, navigasi, dan penyajian materi sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif bagi siswa sekolah dasar. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran yang efektif harus memuat unsur kemenarikan visual, kemudahan penggunaan, dan kemampuan menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini tercermin pada Pop It For Fun melalui penyajian peta persebaran flora dan fauna yang interaktif, di mana siswa dapat menekan (klik) bagian tertentu pada peta untuk memunculkan gambar, informasi, serta suara pendukung. Desain semacam ini memperkuat daya tarik sekaligus memfasilitasi pemahaman siswa.

Efektivitas Pop It For Fun semakin kuat karena media ini selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Menurut Piaget (dalam Suparno, 2019), siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui objek visual, gambar, dan pengalaman langsung daripada penjelasan verbal. Media Pop It For Fun yang

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

menyajikan visualisasi flora fauna secara interaktif dan menarik mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Data wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa materi lebih mudah dipahami karena tersedia gambar nyata, warna yang menarik, fitur interaktif, dan aktivitas permainan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Hamalik (2020) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar multisensori dapat menumbuhkan minat dan memperbaiki kualitas pemahaman.

Proses pembelajaran, Model Game Based Learning yang digunakan dalam media ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Melalui permainan edukatif seperti Wordwall dan Educaplay, siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga terlibat dalam tantangan, menjawab kuis, mengelompokkan gambar, mencari pasangan, atau memutar roda keberuntungan. Menurut Prensky (2010), pembelajaran berbasis permainan menumbuhkan motivasi karena permainan menyediakan unsur kompetisi, tujuan jelas, aturan, tantangan, dan penghargaan. Temuan penelitian ini mendukung teori tersebut, karena siswa tampak bersemangat mengikuti seluruh permainan, ingin mencoba lagi, dan menunjukkan antusiasme tanpa merasa tertekan. Observasi juga mencatat bahwa keaktifan siswa mencapai 96,15%, yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis permainan mendorong partisipasi yang lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional.

Efektivitas media Pop It For Fun ditunjukkan pula melalui meningkatnya perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Data observasi menunjukkan bahwa indikator perhatian mencapai 94,87% selama uji coba skala luas. Siswa memperhatikan instruksi guru, memahami alur permainan, dan berkonsentrasi saat memilih jawaban dalam game. Media interaktif dengan unsur permainan terbukti mampu mempertahankan perhatian lebih lama, terutama bagi siswa usia sekolah dasar yang mudah mengalami kebosanan dalam pembelajaran tradisional.

Perspektif pengalaman emosional, Pop It For Fun terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa senang, tertarik, dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena tampilan media penuh warna, terdapat animasi bergerak, suara menarik, serta tantangan permainan yang memotivasi. Temuan ini sejalan dengan teori Djiwandono (2017) yang menyatakan bahwa emosi positif seperti senang dan penasaran dapat memperkuat memori dan motivasi belajar. Data angket juga menunjukkan bahwa 100% siswa menyatakan tidak bosan dan menginginkan media ini digunakan kembali. Hal ini menunjukkan bahwa Pop It For Fun tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga memberikan dampak psikologis terhadap motivasi dan kenyamanan belajar.

Penggunaan media Pop It For Fun dari sisi guru, membantu proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur, efisien, dan menarik. Guru dapat memantau pemahaman siswa secara langsung melalui hasil permainan, karena platform seperti Wordwall dan Quizizz menyediakan umpan balik otomatis. Menurut Sadiman (2017), media yang efektif harus mampu membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus mempermudah proses evaluasi. Hal ini terbukti dalam penelitian, di mana guru menyatakan bahwa media sangat membantu menumbuhkan minat siswa dan mempermudah siswa memahami materi persebaran flora dan fauna, yang sebelumnya dianggap sulit karena keterbatasan gambar pada buku teks.

Efektivitas media Pop It For Fun juga tercermin dari peningkatan pemahaman siswa, yang merupakan efek lanjutan dari meningkatnya minat belajar. Data hasil belajar menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 73 pada uji coba awal menjadi 91 setelah menggunakan media, sehingga terdapat peningkatan sebesar 18 poin. Menurut teori Gagné (2015), peningkatan minat berdampak langsung pada peningkatan kualitas pemrosesan informasi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan kata lain, peningkatan hasil belajar yang terjadi dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa minat belajar siswa benar-benar meningkat dan memberikan efek positif terhadap pemahaman konsep.

Melihat keseluruhan temuan empiris, data kuantitatif, hasil observasi, teori ahli, serta prinsip Model Game Based Learning, dapat disimpulkan bahwa media Pop It

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

For Fun sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Lesanpuro 1. Efektivitas ini ditunjukkan pada aspek pencapaian tujuan pembelajaran, hasil penilaian melalui instrumen modul ajar memperoleh nilai sebesar 94,44% dan observasi pembelajaran sebesar 97,58%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik, sehingga indikator pada aspek ini dinyatakan tercapai. Selanjutnya, pada aspek peningkatan minat belajar siswa, hasil angket minat belajar siswa menunjukkan nilai 98,46% dengan kategori sangat menarik, dan hasil lembar pengamatan minat siswa mencapai 95,19% dengan kategori sangat tinggi, yang menandakan bahwa penggunaan media Pop It For Fun mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Adapun pada aspek peningkatan hasil belajar siswa, hasil analisis soal evaluasi menunjukkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 81%, sehingga indikator ketercapaian hasil belajar dinyatakan terpenuhi. Secara keseluruhan, seluruh indikator memperoleh skor ketercapaian maksimal dengan total skor 5, sehingga media Pop It For Fun dikategorikan sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penggunaan Media Pop It For Fun dalam pembelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar, pemahaman materi, dan keaktifan siswa. Meskipun ada beberapa tantangan terkait dengan keterbatasan perangkat, hasil ujicoba menunjukkan bahwa Media Pop It For Fun merupakan media yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Untuk implementasi lebih luas, perlu perhatian khusus pada penyediaan perangkat yang memadai dan peningkatan infrastruktur teknologi, agar semua siswa dapat merasakan manfaat penuh dari penggunaan Media Pop It For Fun .

Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut termasuk peningkatan performa Media Pop It For Fun agar dapat berjalan lancar pada berbagai perangkat, serta penyesuaian fitur aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad Teguh Purnawanto. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi. Jurnal Ilmiah Pedagogy: 2, no.1: 34-54, https://jurnal.staimuhblora.ac.id

Afandi, M. Arif. 2022. Urgensi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Al-Ibtida', Vol. 10, No.01, Juni 2022

Agustina, N. S., dkk (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru Ipas Pada Muatan Ipa Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Jurnal Basicedu. Vol 6. No. 5. Universitas Pendidikan Indonesia.

Al Fuad, Z. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. Tunas Bangsa Journal, 3(2), 42-54.

Amane, A. P., Kertati, I., Hastuti, D., Shodiq, L. J., & Ridho'i, M. (2023). Metode Penelitian Kualitatif: Persperktif bidang ilmu Sosial. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia

Anggraini , Putri Dewi, 2021. *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol. 9 No. 2

Arrosyida Dan Suprapto. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. 1-8.

Arliza, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. Jurnal Petik, 1(5), 77-84.

Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Asyhar, Rayandra. (2020). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press

Cecep, K. M., & Dr. Daddy, D. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana

Damayanti, R., Haryanto, A., & Lestari, D. (2023). *Pengaruh Model Game Based Learning terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 45–53. https://doi.org/10.21009/jpd.v14i1.12345

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Djiwandono, S.T E.W. 2017. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Gramedia.

Fadillah, A. 2016. Analisis Minat Belajar dan Bakat terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Mathline Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Volume 1. Nomor 2 (hlm113-122).

Fadli, Muhammad Rijal. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta, 21(1), 34.

Fatimah, S., & Kartika, I. (2013). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. Jurnal Al-Bidayah, 5(2), 281–297. https://jurnal.albidayah.id/index.php/home/article/view/125

Febriyanti, Chatarina & Seruni. 2014. Peran Minat dan Interaksi Siswa dengan Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Formatif, 4(3): 245- 254

Firda Olyvia, & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media RASI (Diorama Siklus Air) Pada Mata Pelajaran IPA Pengembangan Media Rasi (Diorama Siklus Air) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Fitriana, D., & Kurniawan, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45–52.

Gagne, R. M., Briggs, L.J., & Wager, W. W. 2015. Principles of Instructional Design. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. Fourth Edition.

Hamalik, Oemar. (2020). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani, H., Yanto, D. T. P. and Maulana, R. (2019) 'Validitas Modul Tutorial Gambar Teknik dan Listrik dengan Autocad', INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, 19(2), pp. 83–92. doi: 10.24036/invotek.v19i2.491.Herzamzam, D. (2018). "Peningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Sekolah Dasar". Visipena Journal, 9(1). Diakses dari https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430.

Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. Buletin Psikologi, 26(2). 71-85.

Hidayati, N., & Nuryanti, S. (2022). *Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(2), 87–96. https://doi.org/10.26877/jip.v8i2.98765

Hidayatullah, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Jejak.

Kaharuddin, 2021, Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai metodologi. Equalibrium: Jurnal Pendidikan, 9(1), 1-8

Kemeterian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 003/H/KR/2022 Lampiran II Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka

Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2016. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 5(1), 9–16. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3192

Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Journal of Chemical Information and Modeling, 1(2), 95–105

Mesra, Romi, Dkk. 2023. *Research & Development Dalam Pendidikan*. Sumatera Utara : PT. Mifandi Mandiri Digital

Nurfadillah, S. (2021). Media Pembelajaran. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

Ormrod, Jeanne Ellis. 2009. Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang. Jilid 1. Jakarta : Erlangga

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. 2022. Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM.

Poerwanto, N. (2010). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.Ricardo dan Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Volume 2. Nomor 2 (hlm. 188-201)

Pratama, R. A., & Pribadi, B. A. (2021). *Desain Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(3), 211–220. https://doi.org/10.23887/jtp.v23i3.65432

Prensky, Marc. 2010. Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.

Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan Unesco. Asatiza: Jurnal Pendidikan, 2(1), 64–76. Https://Doi.Org/10.46963/Asatiza.V2i1.258

Purnawanto, A. T. (2022). Perencanakan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen Kurikulum Merdeka. Jurnal Pedagogy, 15(1), 75-94.

Rahmawati, F., & Sukoco, A. (2021). *Integrasi Game Edukasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 9(1), 33–42. https://doi.org/10.33369/jpt.v9i1.76543

Riduwan. (2011). Dasar-dasar Statistika. Bandung. Alfabeta.

Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik, 3*(1), 39–47. https://doi.org/10.61787/taceee75

Ruseno, N. (2019). Implementasi Scrum pada Pengembangan Aplikasi Sistem Reservasi Online Menggunakan PHP. Gerbang, 9(1), 8–15.

Rusniati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Kewirausahaan Siswa MA Alfattah Sumbermulyo. Jurnal Pendidikan,21-36. Vol.01 No.01. ISSN:2549-1377

Sadiman, Arief S. (2017). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press

Samsul Wadi, Mijahamuddin Alwi, Arif Rahman Hakim, & M. Reza Azwaldi Zhanni. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Penyehatan. Jurnal Pendidikan Mipa, 13(3), 870–877. https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1201

Satriansyah. (2016). Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Quran Banda Aceh. Jurnal Kependidikan. 1(1), 18-84

Siswanto, RI Aghni, MNN Siregar, DN Purnama. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis e-learning pada pembelajaran akutansi. Jurnal Pembangunan Pendidikan Vol. 8 (https://journal.uny.ac.id/index.php/jppf)

Slameto. (2020). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi.*Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2020). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : ALFABET

Suhelayanti, Syamsiah, Rahmawati, I., Rezeki Patricia Tantu, Y., Rewini kunusa, W., Suleman, N., Nasbey, H., Julhim, & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Yasasan Kita Menulis.

Suparno, Paul. (2019). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta: Kanisius

Suryani, L. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 9(2), 115–122.

Suryosubroto, B. (2021). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 3, Juli 2026

Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 185–194.

Syah, Muhibbin. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Trianto. (2021). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(1), 62–68.

Yasa, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas Xi Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singar 12. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan. 2(14), 199-210

Wiyani, N. A. (2020). *Psikologi Pendidikan: Strategi Membentuk Karakter Siswa yang Unggul*. Yogyakarta: Gava Media.