

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME MAPS BERBASIS LUMI EDUCATION
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) RAMBIPUJI 01 JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:
Septie Putri Ismanti
NIM. 211101040009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME MAPS BERBASIS LUMI EDUCATION
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) RAMBIPUJI 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
Septie Putri Ismanti
NIM. 211101040009

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME MAPS BERBASIS LUMI EDUCATION
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) RAMBIPUJI 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

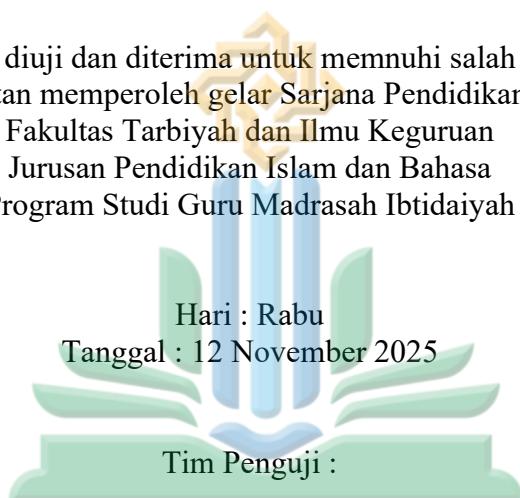
A handwritten signature in black ink.

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME MAPS BERBASIS LUMI EDUCATION
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) RAMBIPUJI 01 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah



Ketua UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

 
Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I **Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**
NIP. 197001262000031002 NIP. 198610022015031004.

Anggota :

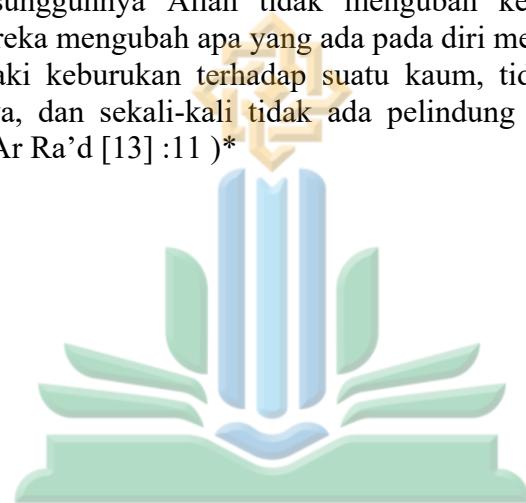
1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I ()
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I ()



MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَبِّرُ مَا يَقُولُ حَتَّىٰ يُعَبِّرُوْ مَا
بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا هُمْ مِنْ ذُوْنِهِ مِنْوَالٍ

Artinya : Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (QS. Ar Ra'd [13] :11)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Departemen Agama Republik Indonesia, *AL-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: CV Diponegoro, 2007).

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang selalu memberikan nikmat, rahmat, dan kemudahan, terutama dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Ayah dan Ibu, Bapak Ermanto dan Ibu Isnin Sugiarti, dua orang yang sangat berjasa di kehidupan penulis serta selalu bersama dalam perjalanan menempuh pendidikan. Penulis ucapkan terima kasih kepada Ayah dan Ibu atas segala dukungan, motivasi, harapan, serta doa-doa yang selalu dilangitkan untuk keberhasilan anak-anaknya, selalu mengusahakan agar putrinya berhasil meraih gelar sarjana meskipun kalian tidak pernah merasakan duduk di bangku perkuliahan. Terima kasih kepada Ayah dan Ibu atas cinta dan kasih sayang yang kalian berikan sungguh tidak terbatas jumlahnya.
2. Adik penulis, Medinah Ainun ZamZam Ismanti, terima kasih selalu menghibur dan mendengarkan keluh kesah penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember.” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju era yang terang benderang dengan ajaran Islam. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari sepenuhnya dan menyampaikan ucapan terima kasih sebesar -besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memadai kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa, yang bersedia melayani penelitian untuk memenuhi kelengkapan administrasi terselesaiannya sidang skripsi.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sejak semester awal hingga akhir, serta berkenan memberikan izin atas judul penelitian skripsi ini.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan.
8. Ibu Rachma Dini Fitria, M.Si., selaku validator ahli materi yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan.
9. Bapak Johan Ade Setiyawan, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Rambipuji 01 Jember yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri Rambipuji 01 Jember.
10. Ibu Indah Sulistyowati, S.Pd., selaku guru kelas IV SD Negeri Rambipuji 01 Jember yang telah membantu memberikan bimbingan selama proses penelitian berlangsung.

11. Kepada kedua sahabatku tersayang, Siti Zikna Alhaiati dan Asyahidah AlQurni terima kasih telah membersamai penulis melewati hari-hari penuh perjuangan, terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis dan menjadi sandaran ketika penulis kehilangan arah, terima kasih sudah menjadi rumah ke dua bagi penulis berbagi kesedihan dan candaan setiap kali kita bertemu, semoga di kehidupan selanjutnya kita akan tetap menjadi teman rasa saudara. Untuk Siti Halimatus Sa'diyah dan Tifana Fairus Nabillah Istiqomah, terima kasih telah menjadi motivasi penulis dalam menulis skripsi ini dan terima kasih telah membersamai penulis dalam suka maupun duka selama masa sekolah sampai masa perkuliahan selesai.

Tidak ada kata yang pantas terucap selain doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan atas jasa dan bantua yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Jember, 03 November 2025

Septie Putri Ismanti
NIM. 21110104009

ABSTRAK

Septie Putri Ismanti, 2025: *Pengembangan Media Interaktif Game Maps Berbasis Lumi Education Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember*

Kata kunci: Pengembangan Media, *Game Maps* berbasis *Lumi Education*, Pembelajaran IPAS

IPAS sebagai mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah memahami materi secara responsif. Namun, hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SDN Rambipuji 01 menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi kekayaan budaya Indonesia karena kurang tersedianya media yang menarik. Pada pembelajaran, guru mengandalkan metode ceramah dan buku paket. Sebagai solusi, dikembangkan media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* yang dirancang menyenangkan dan mendukung pembelajaran aktif dan membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Indonesia melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendekripsikan proses pengembangan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember. 2) Mendeskripsikan kelayakan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember. 3) Mendeskripsikan keefektifan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan. Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan diajarkan. Tahap *Design*, mencakup perancangan media, penyiapan bahan dan alat, serta pemilihan materi pembelajaran yang sesuai. Tahap *Development*, media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi bentuk media yang siap digunakan dan divalidasi oleh ahli media, materi, dan pembelajaran. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba media dalam proses pembelajaran di kelas secara bertahap, dimulai dari uji coba kelompok kecil hingga uji coba kelompok besar. Tahap *Evaluation* dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket yang melibatkan ahli media, ahli materi, guru dan siswa, serta melalui analisis hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) Produk yang dikembangkan adalah media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SDN Rambipuji 01. 2) Media ini dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi tiga ahli dengan rata-rata skor 96,9% 3) Keefektifan media diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dengan presentase respon 96% sangat memuaskan. Sementara itu, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan nilai dengan rata-rata *N-Gain score* 0,8172 kategori sangat baik dan *N-Gain presentase* 81,6504 kategori efektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	29

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	59
A. Model Penelitian dan Pengembangan	59
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	62
C. Uji Coba Produk.....	66
D. Desain Uji Coba	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	78
A. Profil Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember	78
B. Penyajian Data Uji Coba.....	83
C. Analisis Data	105
D. Revisi Produk	113
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	115
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	115
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	126
C. Kesimpulan	128
DAFTAR PUSTAKA.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3.1 Kategori Skala <i>Likert</i>	73
Tabel 3.2 Kategori Presentase Kelayakan.....	74
Tabel 3.3 Kriteria Hasil Respon Peserta Didik	74
Tabel 3.4 <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	75
Tabel 3.5 Kategori Skor <i>N-Gain</i>	77
Tabel 3.6 Kriteria Keefektifan <i>N-Gain</i>	77
Tabel 4.1 Data Peserta Didik Kelas IV	82
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	93
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	95
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	97
Tabel 4.5 Hasil Respond Peserta Didik.....	102
Tabel 4.6 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas IV	103
Tabel 4.7 Hasil Validasi Para Validator.....	108
Tabel 4.8 Hasil Respond Peserta Didik.....	109
Tabel 4.9 Uji Normalitas <i>N-Gain Score</i>	110
Tabel 4.10 Hasil Revisi Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i>	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aplikasi <i>Lumi Education</i>	37
Gambar 2.2 Tampilan pada <i>Google Chrome</i> saat mencari <i>Lumi Education</i>	38
Gambar 2.3 Tampilan beberapa referensi pilihan menu pada <i>Google Chrome</i>	39
Gambar 2.4 Tampilan pada saat berhasil masuk ke dalam aplikasi.....	39
Gambar 2.5 Tampilan saat melakukan registrasi akun <i>Lumi Education</i>	40
Gambar 2.6 Tampilan pada saat sudah berhasil <i>login</i> ke dalam aplikasi....	41
Gambar 2.7 Tampilan fitur-fitur <i>Lumi Education</i>	41
Gambar 2.8 Tampilan desain fitur <i>Game Maps</i>	42
Gambar 2.9 Macam-Macam Baju Adat Indonesia.....	53
Gambar 2.10 Macam-Macam Rumah Adat Indonesia.....	54
Gambar 2.11 Macam-Macam Makanan Khas Nusantara	56
Gambar 2.13 Macam-Macam Tarian Daerah Indonesia	58
Gambar 3.1 Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE.....	62
Gambar 4.1 Desain Media Interaktif <i>Game Maps</i>	89
Gambar 4.2 Desain PPT Interaktif Materi Kekayaan Budaya Indonesia ...	90
Gambar 4.3 Desain Visual <i>Game Maps</i> Menggunakan Canva.....	91
Gambar 4.4 Alur Permainan <i>Game Maps</i> Meenggunakan <i>Lumi Education</i> .92	
Gambar 4.5 Siswa Mengerjakan <i>Preetest</i>	99
Gambar 4.6 Uji Skala Kecil	99
Gambar 4.7 Uji Skala Besar.....	100
Gambar 4.8 Penerapan Media	100

Gambar 4.9 Pengisian Lembar Respond Peserta Didik	101
Gambar 4.10 Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	103
Gambar 4.11 Diagram Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	135
Lampiran 2 Matriks Penelitian.....	136
Lampiran 3 Surat Permohonan Ijin Penelitian	137
Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV	138
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV	140
Lampiran 6 Hasil Observasi Penelitian.....	141
Lampiran 7 Modul Ajar	146
Lampiran 8 Validasi Ahli Media.....	164
Lampiran 9 Validasi Ahli Materi	167
Lampiran 10 Validasi Ahli Pembelajaran	170
Lampiran 11 Media Pembelajaran	173
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	174
Lampiran 13 Angket Respond Peserta Didik.....	176
Lampiran 14 Hasil Pretsest dan Posttest	178
Lampiran 15 Jurnal Kegiatan Penelitian	182
Lampiran 16 Surat Selesai Penelitian	183
Lampiran 17 Biodata Penulis	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara hakikat, pembelajaran IPAS merupakan integrasi antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka. Penggabungan kedua bidang ilmu tersebut bertujuan untuk mendorong peserta didik agar mampu memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu. Dalam pelaksanaannya, mata pelajaran IPA diajarkan pada semester ganjil, sedangkan mata pelajaran IPS diberikan pada semester genap, dengan penyusunan materi yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain.¹

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter serta sikap warga negara yang berakhlek dan bertanggung jawab. Pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar menjadi sangat penting, karena pada tahap ini peserta didik mulai membangun dasar pemahaman terhadap konsep-konsep sosial serta kemampuan berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat. Mengingat bahwa siswa berasal dari latar belakang sosial dan budaya yang beragam, pembelajaran IPS berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan kemampuan beradaptasi, toleransi, dan kepedulian sosial. Selain itu, IPS juga berkontribusi dalam penanaman nilai-nilai karakter bangsa yang berorientasi pada pembentukan warga negara Indonesia yang beretika, cinta damai, serta

¹ Safinaz Sahira dkk., “Implementasi Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar,” *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6.1 (2022), 54–62 <<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>>.

memiliki kesadaran terhadap lingkungan sosialnya.²

Saat ini, teknologi dan informasi mengalami kemajuan signifikan dalam kehidupan global, sehingga negara-negara maju adalah mereka yang memiliki dan menguasai teknologi yang canggih. Indonesia, sebagai salah satu negara yang aktif dalam kemajuan teknologi, informasi, dan media penyebarannya, juga menunjukkan komitmen ini melalui regulasi yang jelas tentang pengertian teknologi dan media yang menyebarkan teknologi tersebut.³ Oleh sebab itu, peneliti memilih judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember ” karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti tertarik untuk meneliti terkait pembelajaran IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV karena media ini merupakan media yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih interaktif, efektif dan menarik.

Berdasarkan PP Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 12 ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan

² Safinaz Sahira dkk., “Implementasi Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar,” *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6.1 (2022), 54–62 <<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>>.

³ S C Bintang dan L Usriyah, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Peserta didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Psikologi Perkembangan Peseta didik,” ... : *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5.April (2024) <<https://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/view/646%0Ahttps://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/download/646/70>>.

bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.⁴ Untuk merealisasikan PP Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 12 ayat (1) tentunya memerlukan alat bantu media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi sehingga peserta didik dapat lebih aktif pada saat dikelas.⁵ Media berbasis teknologi ini contohnya seperti penggunaan media pembelajaran aplikasi *Lumi Education*. *Lumi Education* ini merupakan sebuah aplikasi desktop pembuat bahan ajar interaktif yang memberikan pilihan konten secara lengkap dan dapat diakses secara gratis. *Lumi education* memiliki beberapa fitur diantaranya video interaktif, *quiz*, *games*, *course presentation*, dsb.⁶

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Lumi Education* dalam pendidikan sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Di antaranya penelitian dari Yulia Widayanti yang berjudul "Penerapan Video Interaktif Berbasis *Lumi Education* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kimia Peserta Didik". Proses pembelajaran kimia menunjukkan bahwa peserta didik terkesan kurang aktif, bosan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran hingga diperlukan adanya inovasi baru yakni dengan adanya media pembelajaran video interaktif berbasis *lumi education*

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Pendidikan Nasional, 2021.

⁵ L Sagita dan P M UPY, "Pendampingan Pembuatan Permainan Matematika Edukatif Sd Di Upt Ppd Kecamatan Piyungan," *Prodi Pendidikan Matematika UPY*, Query date: 2022-09-26 22:27:22, 2017 <<http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1420>>.

⁶ Yulia Widayanti, "Proceedings Series of Educational Studies National Conference from Magister of Education Management Penerapan Video Interaktif Berbasis 'Lumi Education' Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," 2021, 135.

dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan menggunakan media video interaktif berbasis *Lumi Education* ini memberikan kemudahan dalam menampilkan materi secara visual dan interaktif.

Produk media video interaktif berbasis *Lumi Education* tersebut telah disesuaikan dengan permasalahan yang ada di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk melihat, meninjau dan menggambarkan dengan angka tentang objek yang diteliti seperti apa adanya kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Data yang sudah didapatkan kemudian diolah. Data yang sudah diolah kemudian ditafsirkan beserta dengan data-data lainnya untuk dideskripsikan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan pemberian kuesioner.

Media video interaktif berbasis *Lumi Education* ini telah diuji dengan menggunakan kuesioner setelah proses pembelajaran. Berdasarkan data kuesioner yang didapatkan, minat peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan video interaktif berbasis “*lumi education*”. Terlihat bahwa minat awal peserta didik terhadap pembelajaran kimia sebesar 70% meningkat menjadi 88% dengan kriteria sangat baik.⁷

Media ini berbeda dengan media sebelumnya, karena media ini memanfaatkan fitur permainan yang ada pada *Lumi Education* sebagai alat yang digunakan untuk mengevaluasi peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan semangat belajar peserta

⁷ Yulia Widayanti, “Proceedings Series of Educational Studies National Conference from Magister of Education Management Penerapan Video Interaktif Berbasis ‘Lumi Education’ Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” 2021, 135.

didik karena permainan ini memiliki beberapa *level*, sehingga peserta didik akan lebih tertantang mencoba soal-soal pada tiap *level* hingga *finish*.

Pengembangan media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini di dukung oleh teori pendidikan John Dewey yang menegaskan bahwa pendidikan sebagai proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan manusia. Melalui media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini peserta didik dapat belajar sambil bermain.⁸

Mempelajari kekayaan budaya di Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik kelas IV. Tercantum dalam Q.S Al-Hujurat ayat 13

يَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُم مِّنْ ذَرَّةٍ وَّاُنْشَيْ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَّقَبَّالٍ لِّتَعَارُفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْتُمْ كُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلَيْمٌ بِحُكْمِكُمْ

Artinya : Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal. (Q.S Al-Hujurat :13)⁹

Dalam Tafsir Al-Mishbah menurut Quraisy Shihab menjelaskan bahwa manusia semua berasal dari satu laki-laki (Adam) dan satu perempuan (Hawa). Hal ini sebagai pengingat bahwa seluruh umat manusia memiliki asal yang sama. Berbangsa dan bersuku-suku bukanlah untuk menjadi pemisah yang memunculkan kedengkian, melainkan agar manusia saling mengenal,

⁸ T. Saiful Akbar, “Manusia Dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibn Khaldun dan John Dewey,” *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15.2 (2015), 222–43.

⁹ Departemen Agama Republik Indonesia, *AL-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: CV Diponegoro, 2007).

memahami, dan menghormati keberagam suku, bangsa, bahasa, dan budaya.

Dalam banyak budaya dan tradisi, kemuliaan sering diukur dari garis keturunan, suku, bangsa, dan harta. Namun pada ayat ini menekankan bahwa di sisi Allah yaitu yang paling mulia adalah yang paling bertaqwa.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa mempelajari kekayaan budaya di Indonesia merupakan kewajiban bagi peserta didik karena dengan mempelajari serta mengenal kekayaan budaya yang ada di Indonesia ini peserta didik dapat memiliki sikap menghargai perbedaan serta tidak merendahkan individu yang memiliki latar belakang, jenis kelamin, atau status sosial yang berbeda merupakan nilai yang harus dijunjung tinggi. Hal ini didasarkan pada ajaran bahwa Allah SWT menciptakan keberagaman di antara manusia agar mereka dapat saling mengenal, saling belajar, berkembang bersama, serta memberikan manfaat satu sama lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Rambipuji 01 Jember pada 18 November 2024 yang di narasumberi oleh Ibu Indah Sulistyowati sebagai wali kelas IV beliau merupakan alumni S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Jember. Beliau mengungkapkan bahwa:

“Pada pembelajaran IPAS biasanya 60% digunakan untuk menyampaikan materi dengan metode ceramah sengakn untuk 40% digunakan untuk melakukan praktik atau pengamatan diluar kelas. Kendala yang dialami yaitu pengaturan waktu saat membuat maupun pada saat menerapkan media dan juga kemampuan peserta didik yang berbeda-beda sehingga ada anak yang bersemangat dalam pembelajaran dan ada juga siswa yang mudah merasa bosan saat pembelajaran

¹⁰ Niken laras Agustina, *Tafsir Al-Misbah*, Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an, 13 (2019), 1–566.

berlangsung.”¹¹

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang telah dilakukan di SDN Rambipuji 01 Jember, salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran adalah kurang tersedianya inovasi media pembelajaran yang memotivasi serta meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi. Media pembelajaran yang ada masih belum mendukung kebutuhan peserta didik untuk memahami isi dari materi pembelajaran secara mendalam khususnya pada mata pelajaran IPAS yang memang membutuhkan suatu media sebagai pendukung berjalannya pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik sehingga mereka kurang menguasai materi pada pembelajaran IPAS terutama pada materi kekayaan budaya Indonesia. Dalam hal ini, guru sering kali memotivasi peserta didik untuk aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Kekurangan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif, seperti *game* edukasi yang menarik bagi siswa agar lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Dengan aktif serta semangatnya peserta didik tersebut dapat membuat pembelajaran akan lebih mudah terserap.¹²

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu diterapkannya solusi yang inovatif sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan adalah menggunakan media permainan edukatif seperti halnya *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Permainan ini dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas IV untuk

¹¹ Indah Sulistyowati, “diwawancara oleh Penulis,” *Jember, 18 November, 2024*, 1–2.

¹² “Observasi di SDN Rambipuji 01,” *Jember, 18 November, 2024*, 2–4.

bermain sehingga suasana kelas akan terasa berbeda pada saat tidak memakai media dan juga pada saat memakai media permainan ini. Dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, siswa diharapkan lebih termotivasi dan kemampuan berpikir mereka akan lebih kuat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan melakukan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan dan mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember.
3. Mendeskripsikan dan mengetahui keefektifan dari Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember.

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini akan disajikan melalui media pembelajaran interaktif berupa *Game Maps* berbasis *Lumi Education*, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini dikembangkan dalam bentuk tautan (*link*) berupa *soft file* dengan tampilan yang menarik. Media tersebut dapat diakses secara daring melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer, maupun telepon seluler yang terhubung dengan jaringan internet.
2. Media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini dioperasikan oleh guru melalui perangkat elektronik dan dipaparkan menggunakan proyektor.

3. Media interaktif *Game Maps* ini dikembangkan melalui *platform Lumi Education*.
4. Media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini berisikan kartu soal IPAS semester genap yang memuat materi kekayaan budaya Indonesia.
5. Media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini memuat judul kuis, video pembuka, petunjuk permainan, *stage level* permainan, dan juga *finish*.
6. Media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini menggunakan beberapa *template* gambar.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan sebagai sumber belajar yang dapat melengkapi peserta didik untuk belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah. Selain dari pertimbangan tersebut, peserta didik diarahkan untuk membangun Pemahaman peserta didik dikonstruksi melalui keterkaitan antara materi pembelajaran dan butir soal dengan realitas kehidupan sehari-hari yang relevan dengan pengalaman mereka di tengah lingkungan masyarakat sehingga pembelajaran akan jauh lebih bermakna.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam implementasi teori pengembangan media pembelajaran interaktif *Game*

Maps berbasis *Lumi Education* materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai sarana pendorong dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai kekayaan budaya Indonesia, disesuaikan dengan kemampuan serta kecepatan belajar mereka di tengah pesatnya perkembangan teknologi pada era digital saat ini.
- 2) Siswa dapat belajar sambil bermain baik di sekolah maupun di rumah dengan bantuan *Game Maps* berbasis *Lumi Education*.
- 3) Siswa memberdayakan pengetahuannya secara maksimal dalam membangun pengetahuannya terhadap pembelajaran IPAS khususnya pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Bagi Guru

- 1) Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman peserta didik.
- 2) Sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar secara optimal berdasarkan amanat yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “Pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa”.
- 3) Sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran IPAS yang lebih menarik dan interaktif, serta dapat mendorong pendidik untuk

terus mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi dengan memanfaatkan platform *Lumi Education*, yang memiliki beragam fitur dan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta menjadi bahan evaluasi dalam perumusan kebijakan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, sekolah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti laptop, alat peraga, maupun media pembelajaran lainnya, sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang menerapkan pendekatan kontekstual sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai motivasi untuk terus berinovasi sekaligus menambah wawasan serta pemahaman terhadap objek penelitian, sehingga dapat menyempurnakan metode yang telah ada dan menjadi dasar pengembangan dalam penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan yakni:

- a. Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* dapat digunakan pada laptop, PC, dan android.
- b. Media pembelajaran yang dirancang diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar.
- c. Produk ini dapat menambah daya tarik peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran kekayaan budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS.
- d. Media pembelajaran *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini mencakup pertanyaan-pertanyaan menarik yang dirancang untuk mencegah kebosanan peserta didik selama proses penyelesaian soal.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran IPAS dengan menggunakan *platform Lumi Education* pada materi kekayaan budaya Indonesia.
- b. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya di uji cobakan pada kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.
- c. Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan ketika pendidik maupun peserta didik menghidupkan data seluler maupun *wifi*.

G. Definisi Istilah

Dalam hal memberikan penjelasan dan juga penegasan istilah-istilah yang terdapat pada Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember” maka disertakan definisi istilah yang dimaksud. Hal ini untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap makna dari judul diatas, maka peneliti menjelaskan mengenai istilah berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran yang berfungsi sebagai jembatan penyampaian materi antara guru dan peserta didik, yang dirancang untuk memfasilitasi komunikasi dua arah dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Media ini tidak hanya membantu memperjelas informasi yang disampaikan, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi melalui aktivitas membaca, menulis, berdiskusi, maupun evaluasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, partisipatif, dan bermakna.

2. *Game Maps* Berbasis *Lumi Education*

Game Maps berbasis *Lumi Education* merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan peta digital dengan elemen gamifikasi untuk memandu peserta didik melalui rangkaian aktivitas belajar secara terstruktur. Dengan dukungan fitur *Game Map* yang tersedia pada *platform Lumi Education*, *Game Maps* mampu menyajikan materi secara lebih

menarik, interaktif, dan terukur.

3. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Materi kekayaan budaya Indonesia adalah materi pembelajaran yang membahas keragaman budaya yang dimiliki oleh berbagai daerah di Indonesia. Materi ini mencakup bentuk-bentuk budaya seperti pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, upacara adat, makanan khas, serta bahasa daerah. Dalam pembelajaran IPAS kelas IV, materi ini digunakan untuk membantu peserta didik mengenal dan memahami keunikan setiap budaya, menumbuhkan sikap menghargai keberagaman, serta menanamkan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya sebagai bagian dari identitas bangsa. Berdasarkan hal ini, peniliti melakukakn penelitian di kelas IV yang bertempat di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagama budaya Indonesia, sehingga siswa dapat memahami dan mengetahui keberagaman budaya di lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *game maps* berbasis *lumi education* materi kekayaan budaya Indonesia melibatkan peningkatan media *game maps* berbasis *lumi education* yang sudah ada menjadi lebih menarik dan efisien. Media pembelajaran ini di kenal sebagai *Game Maps* dikarenakan berisi Peta Indonesia, materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV, dan dilengkapi berbagai soal keberagaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* memiliki konsep visual *game* yang digunakan sebagai asset *Game Maps*

diantaranya *layout* seperti didalam kelas yakni papan tulis, dan desain karakter menggunakan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Karakter visual *game* ini menggunakan gambar dua dimensi dengan tampilan tampak depan yang memiliki resolusi 1280x800px. Gaya penggambaran yang digunakan adalah Peta Indonesia serta kartun yang disesuaikan dengan tema jelajah nusantara. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi kekayaan budaya di Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Media ini digunakan melalui kegiatan bermain, yaitu dengan bagi peserta didik kelas IV menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok memiliki perwakilan yang bergiliran untuk menjawab kartu-kartu soal yang berada di seluruh *stage* yang tersebar di seluruh daerah. Kelompok yang berhasil mengumpulkan banyak poin maka akan menjadi pemenang dan berhak mendapat apresiasi dari guru. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif bagi peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai salah satu acuan dalam melaksanakan penelitian. Hal tersebut bertujuan agar memperkaya teori dalam mengkaji penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian terdahulu telah dianalisis baik dari jurnal, skripsi, ataupun penelitian ilmiah lainnya mengenai Pengembangan Media Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education*, di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Yulia Widayanti dengan judul “Penerapan Video Interaktif Berbasis *Lumi Education* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kimia Peserta Didik”.¹³

Hasil penelitian ini menunjukkan dari produk media video interaktif berbasis *Lumi Education* didesain dengan menggunakan video interaktif yang berasal dari *Youtube* dan kemudian dilakukan pengeditan menggunakan “*Lumi Education*” untuk memberikan soal-soal yang interaktif. Video interaktif berbasis *Lumi Education* dikategorikan sangat efektif berdasarkan data kuesioner yang telah didapatkan dengan hasil uji keefektifan mencapai 87%. Selain itu, media video interaktif berbasis *lumi education* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dimana hanya 70% peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM, yang kemudian meningkat

¹³ Yulia Widayanti, “Proceedings Series of Educational Studies National Conference from Magister of Education Management Penerapan Video Interaktif Berbasis ‘*Lumi Education*’ Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” 2021, 135.

menjadi 88% pada hasil *post-test*.

Terdapat kesamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilaksanakan, keduanya sama-sama memanfaatkan fitur yang ada pada *platform Lumi Education* dengan menampilkan beberapa soal-soal yang dapat meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini juga menggunakan aplikasi *YouTube* sebagai media pendukung kegiatan belajar mengajar dikelas agar suasana terlihat lebih menyenangkan. Fokus utama dari kedua penelitian ini adalah penggunaan fitur dari *platform lumi education* untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang sekolah dan materi yang diajarkan, di mana penelitian beliau dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah keatas dengan materi pelajaran kimia, sedangkan penelitian ini berfokus pada jenjang sekolah dasar dengan materi yang digunakan yakni kekayaan budaya Indonesia di SDN Rambipuji 01. Selain itu, fitur *Lumi Education* yang digunakan dalam proses pengeditan media ini yaitu *Game Map* dengan bantuan aplikasi *canva* dalam proses pengeditan *background* Peta Indonesia dan juga pada pengeditan PPT interaktif. Adapun perbedaan dari metode penelitian yang digunakan, dengan penelitian sebelumnya beliau menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan juga teknik analisis data yang digunakan yaitu observasi dan menghitung presentase kuisioner, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi,

wawancara, pengumpulan angket, test, serta dokumentasi.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Putri Dea Depany dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Fisika *Lumi Education* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi”.¹⁴

Hasil penelitian ini menunjukkan dari produk media pembelajaran fisika berbasis *Lumi Education* didesain menggunakan *Power Point* (PPT) dengan proses pengeditan berbantuan aplikasi *Lumi Education*. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran fisika berbasis aplikasi *Lumi Education* memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi dengan masing-masing peningakatan sebesar 0,59 dan 0,46 dalam kategori sedang.

Terdapat kesamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilaksanakan, keduanya sama-sama memanfaatkan fitur yang ada pada *platform Lumi education* dengan menampilkan sebuah media interaktif yang dapat meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini juga menggunakan Fokus utama dari kedua penelitian ini adalah penggunaan fitur dari *platform lumi education* untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang sekolah dan materi yang diajarkan, di mana penelitian beliau dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah keatas dengan materi pelajaran fisika di SMA Swasta Angkasa Adisutjipto Yogyakarta, sedangkan penelitian ini berfokus pada jenjang

¹⁴ Putri Dea Depany, “Penerapan Media Pembelajaran Fisika *Lumi Education* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi,” *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10.1 (2023), 60–71.

sekolah dasar dengan materi yang digunakan yakni kekayaan budaya Indonesia di SDN Rambipuji 01. Selain itu, fitur *Lumi Education* yang digunakan dalam proses pengeditan media ini yaitu *Game Map* dengan bantuan aplikasi *canva* dalam proses pengeditan *background* Peta Indonesia dan juga pada pengeditan PPT interaktif. Adapun perbedaan dari metode penelitian yang digunakan, dengan penelitian sebelumnya beliau menggunakan metode Quasi eksperimen dengan rancangan *pretest* dan *posttest only one group*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

3. Penelitian ini dilakukan oleh Nailiy Inayah dengan judul skripsi “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Games* Melalui *Platform Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II di MIN 3 Jember”.¹⁵

Hasil penelitian menghasilkan sebuah media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *games* dengan berbantu *platform wordwall* yang dapat di akses secara online dengan melalui *link* yang telah di bagikan. Media evaluasi ini juga meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa,serta membantu pendidik dalam menilai hasil pembelajaran secara otomatis. Hasil rata-rata keseluruhan para ahli yaitu 94% dengan rincian nilai rata-rata ahli media, ahli evaluasi,ahli materi dan ahli praktisi sebesar 89, 2%, 92%, 95%, 85,3%, sehingga evaluasi pembelajaran berbasis *games* ini layak

¹⁵ Nailiy Inayah, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui *Platform Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember.,” 2024.

untuk digunakan, selain itu hasil analisis uji menggunakan aplikasi SPSS, menunjukkan bahwa nilai t yang dihasilkan 3,159 dengan tingkat signifikansi α 0,05 sehingga nilai t tabel adalah 2,052. Dengan demikian, diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel, yang mengindikasikan bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil yang diharapkan.

Terdapat kesamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilaksanakan, keduanya sama-sama mengadopsi pendekatan *game based learning* dengan menampilkan sebuah media interaktif yang dapat meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar peserta didik. Fokus utama dari kedua penelitian adalah penggunaan media permainan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Adapun persamaan dalam penggunaan metode antar penelitian terdahulu dan juga penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode (R&D) *Research and Development*, dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes, sedangkan analisis data menggunakan uji kevalidan, uji t. Sedangkan perbedaannya terletak materi yang diajarkan, di mana penelitian beliau menggunakan materi pelajaran TIK di MIN 3 Jember, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi kekayaan budaya Indonesia di SDN Rambipuji 01. Selain itu, *website* yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu *wordwall* sedangkan *website* yang digunakan pada penelitian ini yakni *Lumi Education* dengan bantuan aplikasi *canva* dalam proses pengeditan

background Peta Indonesia dan juga pada pengeditan PPT interaktif.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Febi Indriany dengan judul skripsi “Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember”.¹⁶

Hasil penelitian ini ialah proses pengembangan dilakukan beberapa tahapan pertama analisis, pada tahapan analisis meliputi analisis kebutuhan, study pustaka, analisis capaian pembelajaran, study literatur. Kedua design pada proses perencanaan produk meliputi menentukan bentuk, warna, jenis huruf, dan gambar yang akan ditampilkan pada media peta timbul. Ketiga development dilakukan melalui beberapa validasi media, validasi materi dan validasi ahli pelajaran. Keempat implementasi pada tahap ini melibatkan uji coba 26 siswa kelas IV dalam skala kecil dan skala besar untuk mengevaluasi respon serta daya Tarik media peta timbul dalam pembelajaran IPAS. Kelima evaluasi pada tahap ini penilaian terhadap media, baik pada saat fase implementasi ditambah dengan penilaian dari tim validator media, materi dan ahli pembelajaran. Media peta timbul dinyatakan layak melalui pernyataan ahli media peta timbul mendapatkan presentase 93%, ahli materi mendapatkan presentase 95,3% dan ahli mata pelajaran mendapatkan presentase 95% dengan catatan direvisi sesuai saran. Dari keseluruhan presentase ahli media dan ahli ahli media mendapatkan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS, dan data uji coba pada peserta didik mendapatkan skala kecil 92,5% skala besar 94,4%

¹⁶ Febi Indriany, “Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember,” April, 2021.

Hasil presentase perhitungan dari validator ahli media, materi, ahli pembelajaran dan respon siswa menunjukkan nilai 94,6% yang berarti media peta timbul kekayaan budaya Indonesia telah memenuhi kategori sangat layak.

Terdapat kesamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilaksanakan, keduanya sama-sama mengadopsi pendekatan *game based learning* dengan menampilkan sebuah media Peta yang dapat meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar peserta didik. Fokus utama dari kedua penelitian adalah penggunaan media permainan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Adapun persamaan dalam penggunaan metode antara penelitian terdahulu dan juga penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode (R&D) *Research and Development*, dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes, sedangkan analisis data menggunakan uji kevalidan, uji t. Sedangkan perbedaannya terletak materi yang diajarkan, di mana penelitian beliau menggunakan materi pelajaran sumber energi yang ada pada pembelajaran TIK dan berlokasi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi kekayaan budaya Indonesia di SDN Rambipuji 01. Selain itu, pada media sebelumnya menggunakan media visual yang berupa peta timbul padapenelitian ini menggunakan menggunakan suatu *platform Lumi Education* dengan bantuan aplikasi *canva* dalam proses pengeditan *background* Peta Indonesia dan juga pada

pengeditan PPT interaktif.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Siti Muina Arfada Rifda dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember”.¹⁷

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media pembelajaran oleh para ahli memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,7%, yang termasuk dalam kategori “layak digunakan” dalam proses pembelajaran. Data hasil uji coba diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, dengan peningkatan persentase hasil keseluruhan sebesar 72%. Selain itu, uji coba produk juga melibatkan pengisian angket respons oleh 37 peserta didik, dengan total skor 880 dari skor maksimum 925. Jika dikonversikan ke dalam persentase, hasilnya mencapai 95%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Terdapat kesamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilaksanakan, keduanya sama-sama mengadopsi pendekatan *game based learning* dengan menampilkan sebuah media interaktif yang dapat meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar peserta didik. Fokus utama dari kedua penelitian adalah penggunaan media permainan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Adapun persamaan dalam penggunaan metode antara penelitian terdahulu dan juga penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode

¹⁷ Siti Muina dan Arfada Rifda, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember", 2024.

(R&D) *Research and Development*, dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes, sedangkan analisis data menggunakan uji kevalidan, uji t. Sedangkan perbedaannya terletak materi yang diajarkan, di mana penelitian beliau menggunakan materi pelajaran sumber energi yang ada pada pembelajaran IPA dan berlokasi di MIN 3 Jember, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi kekayaan budaya Indonesia di SDN Rambipuji 01. Selain itu, *website* yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu *genially* sedangkan *website* yang digunakan pada penelitian ini yakni *Lumi Education* dengan bantuan aplikasi *canva* dalam proses pengeditan *background* Peta Indonesia dan juga pada pengeditan PPT interaktif.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Tahun, Nama, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	2021, Yulia Widayanti dengan jurnal yang berjudul “Penerapan Video Interaktif Berbasis <i>Lumi Education</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kimia Peserta Didik”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik pada awalnya memiliki minat belajar kimia yang rendah. Kemudian setelah diterapkan video pembelajaran interaktif berbasis <i>lumi education</i> , minat belajar kimia peserta didik dapat meningkat. Yakni mengalami	1. Menggunakan <i>platform Lumi Education</i> sebagai media pembelajaran.	1. Metode yang digunakan deskriptif kuantitatif. 2. Teknik analisis data yang digunakan yaitu observasi dan menghitung presentase kuisioner. 3. Materi pelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran

		peningkatan sebesar 18%.		kimia.
2.	2023, Putri Dea Depany dengan jurnalnya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Fisika <i>Lumi Education</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi”	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran fisika berbasis aplikasi <i>Lumi Education</i> memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi dengan masing-masing peningkatan sebesar 0,59 dan 0,46 dalam kategori sedang.</p> 	<p>1. Menggunakan media <i>platform Lumi Education</i> sebagai media pembelajaran</p>	<p>1. Metode yang digunakan yaitu Quasi Eksperimen</p> <p>2. Teknik analisis datanya menggunakan <i>Independent Sampel Test</i>.</p> <p>3. Materi pelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran fisika.</p> <p>4. Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.</p>
3.	2024, Nailiy Inayah dengan skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Games</i> Melalui <i>Platform Wordwall</i> Untuk Meningkatkan	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis <i>games</i> mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta memudahkan pendidik dalam proses penilaian. Validasi para ahli memperoleh rata-rata sebesar 94%, sehingga media dinyatakan layak digunakan. Analisis</p>	<p>1. Menggunakan media pembelajaran menggunakan <i>platform Wordwall</i>.</p> <p>2. Metode yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> (R&D).</p> <p>3. Model penelitian ADDIE</p> <p>4. Tabulasi data</p>	<p>1. Media pembelajaran menggunakan <i>platform Wordwall</i>.</p> <p>2. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kelas rendah yaitu kelas II.</p> <p>3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tematik.</p>

	Hasil Belajar Siswa Kelas II Di MIN 3 Jember”	uji statistik dengan SPSS menghasilkan nilai t hitung $3,159 > t$ tabel $2,052 (\alpha = 0,05)$, yang menandakan bahwa penggunaan media tersebut berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.	menggunakan SPSS. 5. Teknik analisis data yang digunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dihasilkan.	
4.	2024, Febi Indriany dengan skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti melewati beberapa tahapan diantaranya; tahap analisis, <i>design</i> , <i>development</i> , dan juga implementasi. Media peta timbul ini juga dinyatakan layak melalui pernyataan ahli media peta timbul mendapatkan persentase 93%, ahli materi mendapatkan persentase 95,3% dan ahli mata pelajaran mendapatkan persentase 95% dengan catatan direvisi sesuai saran. Dari keseluruhan persentase ahli media dan ahli ahli media mendapatkan kategori sangat layak digunakan	1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). 2. Model penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. 3. Teknik analisis data yang digunakan adalah <i>skala likert</i> yang digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan produk yang dibuat. 4. Media yang digunakan peta. 5. Materi yang dipakai Kekayaan Budaya Indonesia.	1. Media yang dipakai dalam penelitian ini adalah media konvensional.

		<p>dalam pembelajaran IPAS, dan data uji coba pada peserta didik mendapatkan skala kecil 92,5% skala besar 94,4% Hasil presentase perhitungan dari validator ahli media, materi, ahli pembelajaran dan respon siswa menunjukkan nilai 94,6% yang berarti media peta timbul kekayaan budaya Indonesia telah memenuhi kategori sangat layak.</p>		
5.	2024, Siti Muina Arfada Rifda dengan skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i> Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember”	<p>Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Genially</i> pada materi “Sumber Energi” yang dilengkapi dengan gambar, video, dan kuis. Hasil validasi para ahli menunjukkan persentase kelayakan sebesar 94,7%, sedangkan uji coba <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 72%. Respon peserta didik mencapai 95%,</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>website</i>. 2. Metode yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> (R&D) 3. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. 4. Teknik analisis data yang digunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website</i> yang digunakan dalam penelitian ini <i>Genially</i>. 2. Materi yang digunakan dalam penelitian Sumber Energi. 3. Kelas yang dipakai oleh peneliti adalah kelas rendah yaitu kelas III.

		sehingga media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.	adalah skala likert yang digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan produk yang dibuat.	
--	--	---	---	--

Berdasarkan pemaparan dari penelitian terdahulu, maka posisi dalam penelitian yang telah diteliti yakni lebih berfokus pada pembelajaran IPAS dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia di mana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses, kelayakan dan keefektifan dari pengembangan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* yang akan di uji cobakan di dalam kegiatan pembelajaran. *Novelty* dalam penelitian ini terletak pada media itu sendiri yaitu media pembelajaran ini berbentuk interaktif *game* yang dengan *background* peta Indonesia dengan bantuan fitur *game map* yang tersedia pada *platform lumi education*. Permainan ini mengajak peserta didik untuk bermain sembari menjelajahi Indonesia dan menemukan keberagaman budaya di Indonesia. Instrumen penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket serta tes dan subjek penelitian yang berbeda, yakni pada jenjang sekolah dasar kelas IV.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sarana yang berfungsi sebagai alat penyampai informasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media dapat dipahami

sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Suatu media dikatakan menarik apabila mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, mendorong mereka untuk belajar dengan lebih giat dan antusias, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.¹⁸

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga mencakup berbagai upaya yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹⁹

Interaktif merupakan suatu proses komunikasi dua arah atau lebih yang terdapat dari beberapa komponen komunikasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif diartikan sebagai alat perantara atau penghubung berbasis komputer yang memungkinkan terjadinya interaksi timbal balik dan aktivitas dua arah. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik yang memfasilitasi komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem serta infrastruktur berbasis aplikasi, dengan memanfaatkan media elektronik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Disebut interaktif karena media ini dirancang untuk

¹⁸ Duta Cendikia Amatullah dan Joko Sutrisno, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang,” *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5.2 (2023), 142–49 <<https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>>.

¹⁹ Mukni’ah, Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum KTSP & K-13, *IAIN Jember Press*, (Yogyakarta : penerbit Pustaka Pelajar, 2019).

melibatkan partisipasi aktif pengguna dalam proses belajar.²⁰

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sarana yang berfungsi sebagai alat penghubung dan menyampaikan informasi untuk memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah atau lebih dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta interaksi antara peserta didik dan pendidik guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana bantu bagi pendidik dalam menciptakan iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Sanaky, media pembelajaran memiliki berbagai manfaat bagi peserta didik, antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar; (2) memberikan variasi dalam proses pembelajaran; (3) mempermudah pemahaman materi dan mendorong kemandirian belajar; (4) menyajikan informasi secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar; (5) menstimulasi kemampuan berpikir dan menganalisis; (6) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; serta (7) membantu peserta didik memahami materi secara terstruktur melalui penyajian media pembelajaran.²¹

²⁰ Duta Cendikia Amatullah dan Joko Sutrisno, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang,” *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5.2 (2023), 142–49 <<https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>>.

²¹ Andrews, “Konsep Dasar Visualisasi,” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2016), 1689–99.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

1) Media Audio

Menurut Sudjana dan Rivai, media audio dalam pembelajaran merupakan bahan ajar yang mengandung pesan dalam bentuk suara, seperti rekaman atau piringan suara, yang berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa sehingga tercipta proses belajar yang efektif. Media audio umumnya digunakan untuk melatih kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan mendengarkan.²²

2) Media Visual

Media visual merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian dan meningkatkan efektivitas belajar. Media ini berperan penting dalam membantu pemahaman konsep serta memperkuat daya ingat peserta didik. Selain itu, media visual mampu menumbuhkan minat belajar dan menghadirkan konteks dunia nyata dalam pembelajaran. Agar optimal, media visual perlu disajikan dalam konteks yang bermakna dan melibatkan interaksi aktif dari siswa.

Media visual dibedakan menjadi dua jenis, yaitu media visual diam (seperti foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar, diagram, poster, peta, dan grafik) serta media visual gerak (seperti film bisu atau gambar

²² Megaocvi Akhira Prahasari, “Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya,” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 05.01 (2014), 206–2016 <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/6367/7181>>.

bergerak). Secara keseluruhan, media visual berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang membantu memahami materi sekaligus memperkuat ingatan peserta didik.²³

3) Media Audio Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indra penglihatan. Jenisnya dapat berupa media visual diam, seperti *film strip* (film rangkai), *slide* (film bingkai), foto, gambar, lukisan, dan cetakan; serta media visual gerak, seperti film bisu atau film kartun. Sementara itu, media audio-visual merupakan media pembelajaran modern yang berkembang seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, mencakup media yang dapat dilihat sekaligus didengar.

Media audio-visual berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi dengan bantuan perangkat mekanis atau elektronik yang menyajikan pesan dalam bentuk suara dan gambar. Dalam konteks pembelajaran, media audio-visual mencakup berbagai alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan konsep, ide, atau pengalaman melalui rangsangan pendengaran dan penglihatan. Dengan demikian, media audio-visual dapat diartikan sebagai alat yang memuat pesan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk suara

²³ Septy Nurfadhillah dkk., “Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1,” *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3.2 (2021), 227 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>.

dan gambar—sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui proses melihat dan mendengar secara bersamaan.²⁴

4) Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan jenis media pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi dan sumber daya yang terdapat di suatu daerah, baik di lingkungan sekolah, masyarakat, maupun lokasi sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar. Contoh media serbaneka meliputi papan tulis, media tiga dimensi, benda nyata (realita), serta sumber belajar dari masyarakat. Adapun bentuknya antara lain; a. Media papan (*board*), seperti papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.; b. Media tiga dimensi, yang mencakup model, *mock-up*, dan diorama.²⁵

5) Gambar Fotografi

Fotografi merupakan penyajian visual yang jelas, menarik, dan mencolok dengan tujuan untuk menarik perhatian pengamat. Menurut Arsyad, media fotografi efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik, mengembangkan kemampuan berbahasa, dan membantu mereka mengingat materi yang berkaitan dengan gambar tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

²⁴ H. Sujono AR, “Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Ta’did: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20.1 (2022), 25–42 <<https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>>.

²⁵ Yustia Ayu Desita, “Macam-Macam Media Visual,” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2021), 1689–99.

Dalam konteks penelitian ini, media fotografi yang dimaksud adalah gambar hasil pemotretan siklus hidup hewan yang berfungsi membantu siswa memahami materi pelajaran serta meningkatkan minat dan hasil belajar. Selain itu, media fotografi tergolong sederhana dan mudah disiapkan oleh pendidik.²⁶

6) Peta dan Globe

Penggunaan peta sebagai media pembelajaran telah diakui sebagai alat yang efektif untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dalam ilmu pengetahuan sosial (IPS). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peta diartikan sebagai representasi atau gambaran yang menampilkan lokasi wilayah daratan, lautan, sungai, pegunungan, serta unsur geografis lainnya.

Menurut Maharani media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar, dimana dengan adanya media pembelajaran ini, maka dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, sekaligus dapat menarik perhatian bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna. Sedangkan pengertian peta atau *map* menurut Rasiman adalah suatu gambar yang mencakup seluruh permukaan bumi yang digambarkan pada bidang datar dengan skala atau perbandingan tertentu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media peta merupakan sebuah alat

²⁶ Sausan Hanania, “Pengaruh Media Fotografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Min 40 Aceh Besar,” 2022, 10–11.

bantu pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, terutama materi dalam pembelajaran IPS. Sehingga dengan menggunakan media peta inilah siswa akan mengetahui bagian-bagian yang ada di dalam peta, sekaligus akan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.²⁷

2. Media Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education*

a. *Game Maps*

Dalam jurnalnya, Dony Novaliendry menjelaskan bahwa *game* merupakan bentuk permainan yang dirancang secara khusus untuk membantu peserta didik mempelajari suatu konsep atau materi tertentu, mengembangkan pemahaman, melatih keterampilan, serta meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas bermain. *Game* edukatif bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran dengan menghadirkan unsur hiburan di dalamnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, *game* edukasi juga bermanfaat dalam mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.²⁸ Permainan bagi anak-anak, terutama pada tingkat sekolah dasar, merupakan aktivitas yang memiliki peran penting, karena melalui kegiatan bermain, peserta didik dapat menumbuhkan serta mengembangkan potensi dan kreativitas yang mereka miliki.²⁹ Salah satu

²⁷ Khusnul Khotimah dan Daniy Miftahul Ula, “Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial,” *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01.11 (2023), 40–50.

²⁸ Dony Novaliendry, “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO),” *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6.2 (2013), 106–180

²⁹ L Usriyah, “Psikologi Anak dan Pendidikan Karakter di MI Darul Falah Wirowongso Jember,” *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4 (2023), 50–60

game edukasi yang dapat dimainkan menjadi media pembelajaran di dalam kelas adalah media *Game Maps*.

Game Maps merupakan suatu permainan yang terinspirasi dari film kartun yang berjudul “*Dora the Explorer*” pada tahun 2017. Film kartun ini menceritakan bagaimana serunya berpetualang dan memecahkan setiap teka teki dengan melihat sebuah peta sebagai alat petunjuknya. Petualangan berakhir apabila dora beserta kawan-kawan dapat menebak petunjuk yang ada di dalam peta tersebut sampai mencapai titik *finish*.

b. *Lumi Education*

1) Pengertian *Lumi Education*

Pada thesis yang dibuat oleh Andre Ogris menyebutkan bahwa *Lumi education* ini adalah aplikasi desktop pembuat bahan ajar interaktif yang memberikan pilihan konten secara lengkap salah satunya yaitu *game* edukasi. Aplikasi ini juga dapat diakses secara gratis dengan banyak fitur yang dapat digunakan di dalamnya.³⁰



Gambar 2.1
Logo Aplikasi *Lumi Education*

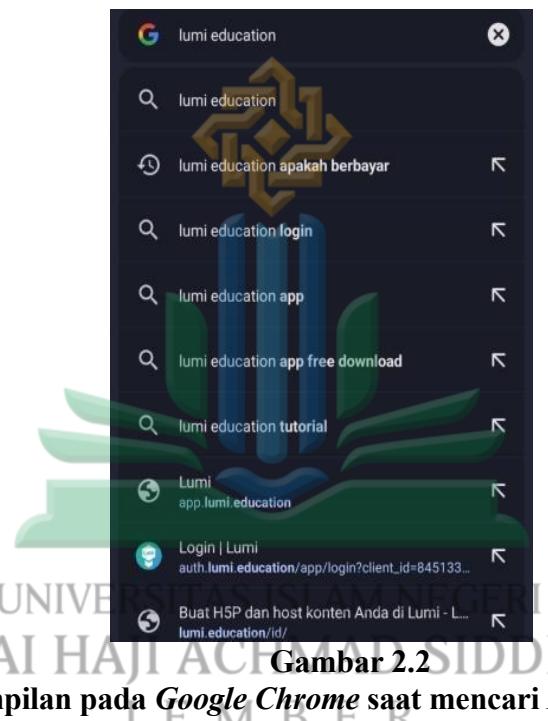
<<https://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/view/650>>
<<https://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/download/650/72>>.

³⁰ Andre Ogris, “*Improving Distance Learning in an Object Oriented Modeling Lecture by Enhancing Digital Media with HSP Software & Information Engineering*,” 2022, 6 <www.tuwien.at>.

2) Tahapan dalam menggunakan *Lumi Education*

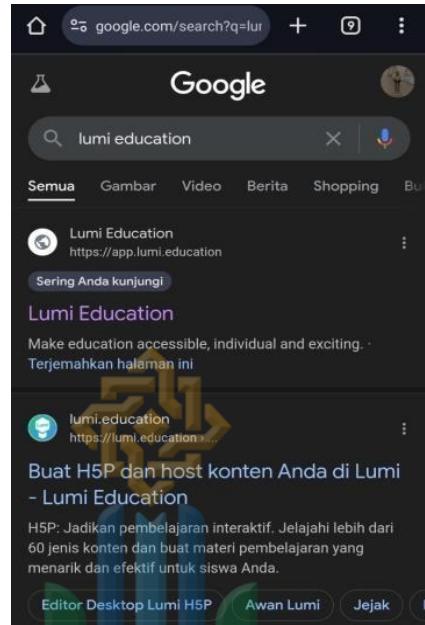
a) Pertama, carilah *icon Google Chrome* pada perangkat elektronik.

Bukalah aplikasi tersebut lalu ketik pada kolom pencarian “*lumi education*”



Gambar 2.2
Tampilan pada *Google Chrome* saat mencari *Lumi Education*

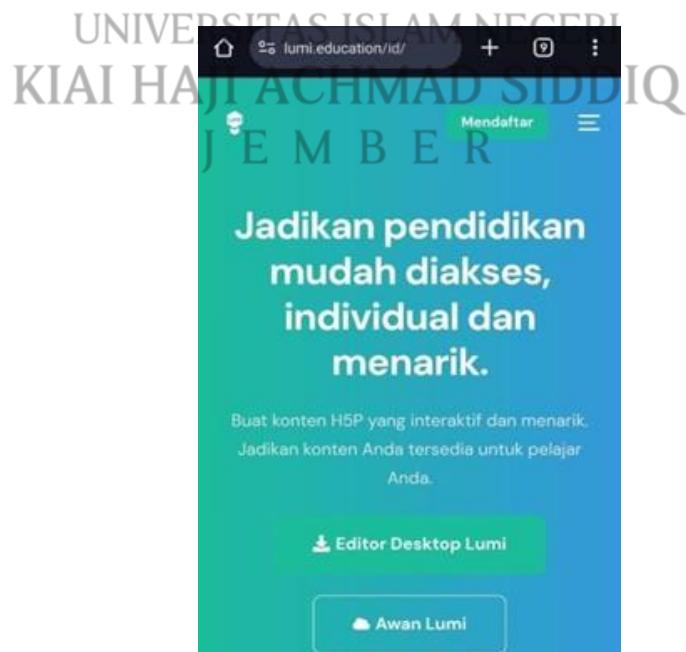
b) Setelah aplikasi *Lumi Education* sudah tertera pada tampilan kolom pencarian, pilihlah “Buat H5P dan host konten anda di *Lumi Education*”.



Gambar 2.3

Tampilan beberapa referensi pilihan menu pada Google Chrome

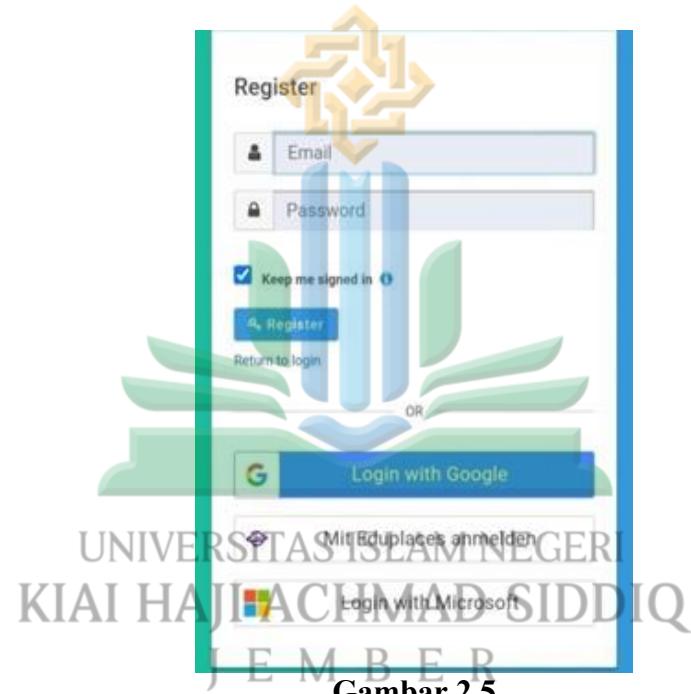
- c) Setelah masuk ke dalam aplikasi, maka anda akan diarahkan untuk mendaftar ke aplikasi *Lumi Education* sebelum membuat konten.



Gambar 2.4

Tampilan pada saat berhasil masuk ke dalam aplikasi

d) Ketika sudah muncul tampilan seperti pada gambar 2.4, pilihlah menu daftar, nantinya akan diarahkan untuk *register* (mendaftar). Masukkan email beserta *password* yang telah ada. Cara lebih mudahnya pilihlah menu “*Login with Google*” maka secara otomatis akan langsung masuk pada aplikasi *Lumi Education*.



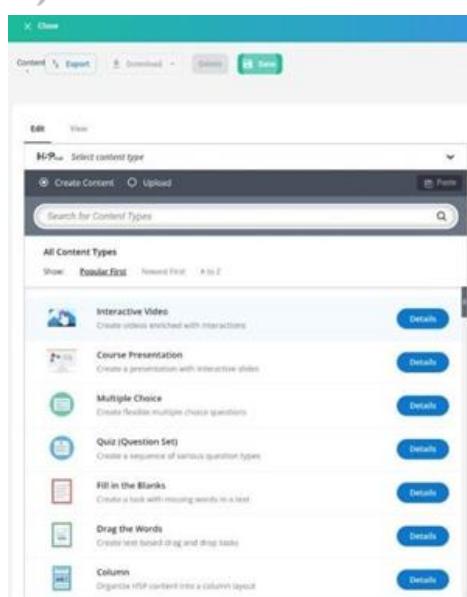
Gambar 2.5
Tampilan saat melakukan registrasi akun *Lumi Education*

e) Setelah *login* ke dalam aplikasi *Lumi Education*. Maka tampilan yang tertera di dalamnya yakni *my content* (konten saya), *create new content* (membuat konten baru), *upload your content* (mengunggah konten anda), dan *deployments* (penerapan).



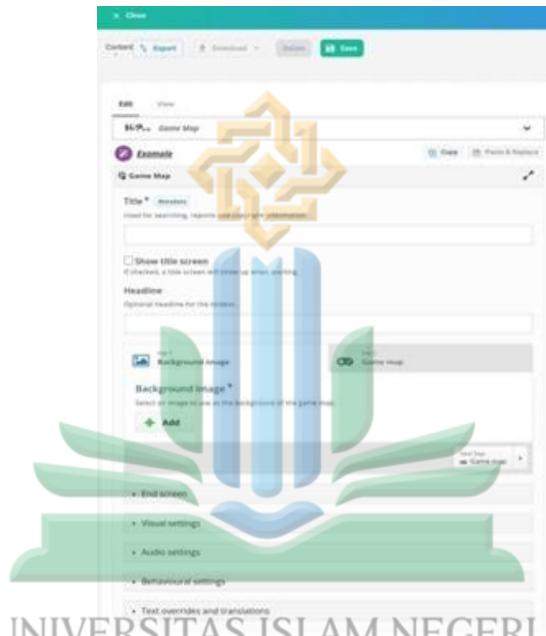
Gambar 2.6
Tampilan pada saat sudah berhasil *login* ke dalam aplikasi

- f) Setelah pada tampilan *handphone* terdapat pilih menu seperti gambar 2.6, pilihlah *create new content* (membuat konten baru). Maka akan muncul banyak fitur pada *Lumi Education* yang dapat digunakan.



Gambar 2.7
Tampilan fitur-fitur *Lumi Education*

g) Carilah fitur *Game Map* untuk membuat desain *Game Maps* yang akan dipakai untuk media pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.



Gambar 2.8
Tampilan desain fitur *Game Map*

3) Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Lumi Education*

a) Kelebihan Aplikasi *Lumi Education*

- (1) Aplikasi ini dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dengan fitur-fitur interaktif yang telah tersedia.³¹
- (2) Mudah digunakan bahkan bagi guru dan peserta didik yang mungkin tidak terlalu memahami teknologi.
- (3) Aplikasi ini membantu guru memantau kemajuan peserta didik

³¹ Setta Ramadaniati, Dian Akham Sani, dan Mohammad Firman Arif, “Rancang Bangun *Mobile Game Adventure Of Studies* Sebagai Media Pembelajaran,” *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6.1 (2021), 1–8 <<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>>.

dengan fitur pelacakan yang canggih.

- (4) Terdapat banyak pilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang di pakai pada tiap jenjang sekolah.
- (5) Aplikasi *Lumi Education* ini dapat di akses dimana saja.

b) Kekurangan Aplikasi Lumi Education

- (1) Aplikasi ini membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk mengoperasikannya.
- (2) Beberapa fitur juga memerlukan biaya langganan sehingga dapat memakan banyak biaya, bagi yang ingin mendapatkan fitur yang lebih dari yang telah disediakan.
- (3) Perlunya perangkat dengan spesifikasi yang memadai.
- (4) Beberapa materi ada yang belum tersedia apabila aplikasi ini tidak diperbarui secara berkala.³²

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Lumi Education* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik di kelas sehingga dapat mempermudah pendidik dalam memberikan pengalaman belajar yang interaktif terhadap peserta didik. Pendidik dan peserta didik dapat mengakses *Lumi Education* melalui *handphone* dengan mendaftar atau *login* pada *Google Chrome*. Aplikasi ini juga memiliki fitur yang dapat mengelola dan berbagi konten yang telah dibuat, sehingga hal tersebut dapat memudahkan para pendidik untuk berkolaborasi.

³² Setta Ramadaniati, Dian Akham Sani, dan Mochammad Firman Arif, “Rancang Bangun *Mobile Game Adventure Of Studies* Sebagai Media Pembelajaran,” *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6.1 (2021), 1–8 <<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>>.

c. Media Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education*

1) Pengertian Media *Game Maps* berbasis *Lumi Education*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan.

Game merupakan suatu bentuk permainan yang dirancang dengan metode dan teknik tertentu yang bertujuan untuk memberikan hiburan, kesenangan, serta kepuasan batin bagi pemainnya.³³ Game juga merupakan bentuk inovasi yang terus mengalami perkembangan dengan beragam jenis dan kategori, seperti *maze game*, *board game*, *card game*, *battle game*, *quiz game*, *puzzle game*, *shooting game*, *first-person shooting game*, *side-scrolling game*, *fighting game*, *racing game*, *simulation game*, *strategy game*, *role-playing game*, *adventure game*, *sport game*, hingga *edutainment game*.

Istilah *map* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “peta”. Kata tersebut berakar dari bahasa Yunani “*mappa*”, yang memiliki arti kain penutup meja atau taplak. Secara umum, peta diartikan sebagai representasi permukaan bumi yang digambarkan pada bidang datar menggunakan sistem proyeksi dan skala tertentu. Sementara itu, menurut Perhimpunan Kartografi Internasional (*International Cartographic Association*), peta merupakan representasi atau gambaran unsur-unsur abstrak yang dipilih dari permukaan bumi, baik yang berkaitan dengan wilayah di bumi maupun dengan benda-benda

³³ Bayu & Rondius, “*Game* Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Mager XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang,” *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012, 1–223.

langit.³⁴

Game Maps tergolong dalam jenis *adventure game* atau permainan petualangan. Jenis permainan ini menuntut pemain untuk menjelajahi berbagai tempat sambil menemukan beragam objek atau peralatan yang dapat dikumpulkan dan dimanfaatkan sepanjang perjalanan. Peralatan tersebut berfungsi sebagai bantuan maupun petunjuk untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Salah satu contoh dari jenis game ini adalah *Beyond Good and Evil*.³⁵

2) Keunggulan dan Kelemahan Media *Game Maps* Berbasis *Lumi*

Education

a) Keunggulan Media *Game Maps* berbasis *Lumi Education*

(1) Terjadinya pembelajaran dua arah

Media pembelajaran ini dapat menjadikan pembelajaran terjadi secara dua arah, tidak hanya berpusat pada pendidik saja. Melalui media pembelajaran *Game Maps* peserta didik dapat berperan lebih aktif di kelas dengan cara menyenangkan. Selain itu, adanya strategi TGT (*Teams Games Tournament*) menjadikan permainan dapat dimainkan secara menyeluruh oleh peserta didik.

³⁴ Kadek Putrawan, “Pengetahuan Dasar Peta,” *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1 (2020), 7–8 <https://repositori.kemendikbud.go.id/20631/1/Kelas_X_Geografi_KD_3.2.pdf>.

³⁵ Setta Ramadaniati, Dian Akham Sani, dan Mochammad Firman Arif, “Rancang Bangun *Mobile Game Adventure Of Studies* Sebagai Media Pembelajaran,” *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6.1 (2021), 1–8 <<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>>.

- (2) Dapat digunakan berulang kali

Pembuatan media *Game Maps* menggunakan fitur dari *Lumi Education* salah satunya yaitu *Game Map*, sehingga media ini dapat digunakan secara berkali-kali dan dapat di inovasikan menjadi lebih kreatif lagi.

- (3) Menampilkan gambar yang menarik

Media ini dapat menampilkan gambar yang unik dan menarik karena media ini menampilkan sebuah peta Indonesia yang diwarnai dengan warna-warna yang cerah sehingga membuat peserta didik tidak jemu dan juga pada terdapat elemen-elemen yang menarik yang terdapat di dalam peta Indonesia ini seperti *sticker*, figur kartun, dsb.

b) Kelebihan Media *Game Maps* berbasis *Lumi Education*

- (1) Tidak dapat diterapkan di kelas rendah (1-3)

Media ini memuat sejumlah permainan dan *level* di dalamnya, sehingga media ini akan lebih sesuai untuk diterapkan pada kelas tinggi (4-6).³⁶

- (2) Membutuhkan ruang yang luas

Media ini membutuhkan dukungan perangkat elektronik misalnya laptop, layar proyektor, dan proyektor untuk mengoperasikannya, sehingga memerlukan ruang yang cukup luas pada saat akan digunakan. Tidak hanya perangkat

³⁶ Setta Ramadaniati, Dian Akham Sani, dan Mochammad Firman Arif, “Rancang Bangun *Mobile Game Adventure Of Studies* Sebagai Media Pembelajaran,” *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6.1 (2021), 1–8 <<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>>.

elektronik saja yang diperlukan, media ini tetap memerlukan komponen fisik berupa Peta Indonesia. Sehingga media ini tidak dapat dengan mudah untuk dimainkan di mana saja tanpa membawa seluruh komponen fisik media tersebut.

(3) Membutuhkan internet yang stabil

Media ini membutuhkan internet yang stabil karena media ini pengoperasianya menggunakan *platform* ataupun aplikasi sehingga ketika ingin menggunakan media ini, pengguna harus dalam keadaan *online*³⁷.

3. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Menurut Rusman dalam jurnalnya, pembelajaran dipandang sebagai sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lain. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, serta evaluasi. Sementara itu, berdasarkan RUU Sisdiknas Pasal 1 ayat 11 Tahun 2022, “Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik, Pelajar, dan sumber belajar yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana berdasarkan Kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup serta benda mati di alam semesta beserta

³⁷ Setta Ramadaniati, Dian Akham Sani, dan Mochammad Firman Arif, “Rancang Bangun *Mobile Game Adventure Of Studies* Sebagai Media Pembelajaran,” *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6.1 (2021), 1–8 <<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>>.

interaksinya, sekaligus menelaah kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan dipahami sebagai kumpulan berbagai pengetahuan yang tersusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan hubungan sebab dan akibat. Sementara itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berfokus pada kajian mengenai peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang memiliki wawasan sosial luas, bersikap demokratis, bertanggung jawab, serta berperan sebagai warga dunia yang cinta damai. Dengan demikian, IPAS dapat dipahami sebagai ilmu yang menggabungkan kajian tentang alam dan kehidupan sosial manusia beserta interaksinya.³⁸

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan masing-masing diri sesuai dengan apa yang tercantum dalam Profil Pelajar Pancasila dan juga:

- 1) Mendorong munculnya rasa ingin tahu serta ketertarikan peserta didik untuk menelaah berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya, sehingga mampu memahami alam semesta beserta kaitannya dengan kehidupan manusia;

³⁸ Universitas PGRI Madiun, “Pembelajaran IPAS,” 2014, 1–23.

- 2) Berperan secara aktif dalam upaya pelestarian, perlindungan, serta pengelolaan sumber daya alam secara bijaksana.
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir inkuiri dalam mengidentifikasi, merumuskan, serta menyelesaikan permasalahan melalui tindakan nyata;
- 4) Memahami dan mengerti diri sendiri dan lingkungan di mana berada serta bagaimana memaknai kehidupan manusia yang berubah seiring berjalannya waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat serta makna menjadi bagian dari masyarakat, bangsa, dan dunia. Dengan pemahaman ini, peserta didik diharapkan dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar, sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep IPAS dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Indonesia adalah negara yang terdiri dari beragam suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap kelompok masyarakat memiliki budaya dan kebiasaan yang berbeda serta unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai positif yang diwariskan dari nenek moyang dan masih dijalankan dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai luhur yang diterapkan dalam tatanan kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengelola lingkungan

secara berkelanjutan. Bentuknya dapat berupa ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, metode bercocok tanam, atau bahkan hukum adat yang disepakati bersama.

Indonesia kaya akan keragaman budaya, dengan berbagai suku bangsa yang memiliki perbedaan dalam bahasa, pakaian, tempat tinggal, kuliner, serta kesenian. Keberagaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam di setiap pulau di Indonesia bisa berbeda-beda, dan perbedaan ini memengaruhi pola hidup, kebiasaan, serta budaya masyarakat setempat. Letak Indonesia sangat strategis karena berada di antara dua benua, Asia dan Australia, serta dua samudra, Hindia dan Pasifik. Posisi ini membuat Indonesia mudah dikunjungi oleh bangsa lain, sehingga budaya yang dibawa pendatang turut memengaruhi keanekaragaman budaya di Indonesia. Beberapa contoh pengaruh tersebut terlihat pada pakaian dan makanan tradisional. Bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia antara lain:

1) Baju Adat

Pakaian adat adalah busana khas yang biasanya dikenakan pada momen-momen tertentu. Di Indonesia, pakaian adat sering dipakai pada acara seperti perayaan Hari Kemerdekaan, ulang tahun sekolah atau instansi, pernikahan, upacara adat, dan berbagai kegiatan lainnya. Setiap daerah memiliki ciri khas pakaian adat yang berbeda, yang

berfungsi untuk mengekspresikan identitas dan kekhasan daerah tersebut.³⁹

Ada 34 macam pakaian adat yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia, antara lain:

- 1) Pakaian Adat Ulee Balang (Aceh)
- 2) Pakaian Adat Ulos (Sumatera Utara)
- 3) Pakaian Adat Bundo Kanduang (Sumatera Barat)
- 4) Pakaian Adat Riau
- 5) Pakaian Adat Teluk Belanga (Kepulauan Riau)
- 6) Pakaian Adat Melayu Jambi (Jambi)
- 7) Pakaian Adat Bengkulu (Bengkulu)
- 8) Pakaian Adat Aesan Gede (Sumatera Selatan)
- 9) Pakaian Adat Paksian (Kepulauan Bangka Belitung)
- 10) Pakaian Adat Tulang Bawang (Lampung)
- 11) Pakaian Adat Pangsi (Banten)
- 12) Pakaian Adat Kebaya (Jawa Barat)
- 13) Pakaian Adat Betawi (DKI Jakarta)
- 14) Pakaian Adat Kebaya (Jawa Tengah)
- 15) Pakaian Adat Kesatrian (DI Yogyakarta)
- 16) Pakaian Adat Pesa“an (Jawa Timur)
- 17) Pakaian Adat Bali (Bali)
- 18) Pakaian Adat Lombok (Nusa Tenggara Barat)

³⁹ Serviens Lumine Veritatis, “Pakaian Adat Indonesia,” 2020, 1–7.

- 19) Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur (NTT)
- 20) Pakaian Adat Dayak (Kalimantan Utara)
- 21) Pakaian Adat Perang (Kalimantan Barat)
- 22) Pakaian Adat Kalimantan Tengah (Kalimantan Tengah)
- 23) Pakaian Adat Bagajah Gamuling Baular Lulut (Kalimantan Selatan)
- 24) Pakaian Adat Kalimantan Timur (Kalimantan Timur)
- 25) Pakaian Adat Gorontalo (Gorontalo)
- 26) Pakaian Adat Laku Tepu (Sulawesi Utara)
- 27) Pakaian Adat Mandar (Sulawesi Barat)
- 28) Pakaian Adat Nggembe (Sulawesi Tengah)
- 29) Pakaian Adat Bodo (Sulawesi Selatan)
- 30) Pakaian Adat Suku Tolaki (Sulawesi Tenggara)
- 31) Pakaian Adat Manteren Lemo (Maluku Utara)
- 32) Pakaian Adat Baju Cele (Maluku)
- 33) Pakaian Adat Ewer (Papua Barat)
- 34) Pakaian Adat Ewer (Papua)⁴⁰

⁴⁰ Serviens Lumine Veritatis, “Pakaian Adat Indonesia,” 2020, 1–7.



Gambar 2.9
Macam-Macam Baju Adat Indonesia

2) Rumah Adat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rumah adat adalah bangunan yang digunakan untuk menyelenggarakan upacara adat dan tradisi. Rumah adat juga memiliki ciri khas tersendiri, berfungsi sebagai tempat tinggal, sekaligus menjadi representasi dari kebudayaan suatu masyarakat.

Macam-macam rumah adat di Indonesia antara lain:

- 1) Rumah Gadang (Minangkabau Sumatera Barat)
- 2) Rumah Bolon (Sumatera Utara)
- 3) Rumah Limas (Sumatera Selatan)
- 4) Rumah Selaso Jatuh Kembar (Riau)
- 5) Rumah Joglo (Jawa Tengah)
- 6) Rumah Kebaya (Jakarta)
- 7) Rumah Kasepuhan (Jawa Barat)
- 8) Rumah Dayak (Kalimantan)

- 9) Rumah Lamin (Kalimantan Timur)
- 10) Rumah Tongkonan (Sulawesi Selatan)
- 11) Rumah Dulohupa (Gorontalo)
- 12) Rumah Gapura Candi Bentar (Bali)
- 13) Rumah Lopo (Sumba)
- 14) Rumah Baileo (Maluku)
- 15) Rumah Honai (Papua)



Gambar 2.10
Macam-Macam Rumah Adat Indonesia

3) Makanan Tradisional

Makanan tradisional merupakan bagian dari budaya yang memiliki ciri khas daerah, beragam, dan mencerminkan potensi alam setempat. Selain berfungsi untuk memenuhi kebutuhan gizi, makanan tradisional juga berperan dalam menjaga hubungan sosial, serta dapat dijual atau dipromosikan untuk mendukung pariwisata dan

meningkatkan pendapatan daerah.⁴¹ Hal ini menunjukkan bahwa kekayaan Indonesia tidak hanya terletak pada sumber daya alamnya, tetapi juga pada keanekaragaman budaya dan kulinernya. Setiap wilayah maupun suku bangsa di Indonesia memiliki makanan tradisional yang berpotensi menjadi daya tarik daerah. Namun, tidak sedikit makanan tradisional yang meskipun potensial, keberadaannya kurang terjaga dan bahkan sudah mulai terlupakan oleh sebagian masyarakat.

Macam-macam makanan khas daerah antara lain:

- 1) Rendang (Sumatera Barat)
- 2) Pempek (Palembang Sumatera Selatan)
- 3) Gudeg (Yogyakarta)
- 4) Kerak Telor (Jakarta)
- 5) Ayam Betutu (Bali)
- 6) Coto Makasar (Sulawesi Selatan)
- 7) Karedok (Jawa Barat)
- 8) Nasi Padang (Sumatera Barat)
- 9) Martabak (Betawi)
- 10) Sate Madura (Madura)⁴²

⁴¹ Intan Muara, “Preferenzi Siswa SMK Terhadap Makanan Tradisional Di Kabupaten Bantul,” *Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2019, 133.

⁴² Intan Muara, “Preferenzi Siswa SMK Terhadap Makanan Tradisional Di Kabupaten Bantul,” *Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2019, 133.



Gambar 2.11
Macam-Macam Makanan Khas Nusantara

4) Tarian Daerah

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tradisional diartikan sebagai perilaku, pandangan, dan tindakan yang selalu berpedoman pada norma serta adat istiadat yang diturunkan secara turun-temurun. Menurut Soedarsono, tari yang telah mengalami proses sejarah panjang dan mengikuti pola tradisi masyarakat setempat dapat dikategorikan sebagai tari tradisional. Dalam tari tradisional terkandung pesan-pesan masyarakat, meliputi gagasan, kepercayaan, nilai, pengetahuan, hingga norma, yang menekankan ekspresi penjiwaan serta tujuan dari setiap gerakan.⁴³

Secara umum, seni tari berfungsi sebagai sarana atau wujud untuk mengekspresikan perasaan dan gagasan secara eksternal, baik kepada orang lain maupun lingkungan sekitar. Fungsi dari tari antara lain :

⁴³ Pengertian Seni, "Tinjauan Umum Pusat Kesenian Tari Tradisional," 12–56.

a) Tari sebagai sarana upacara

Tari memiliki fungsi untuk menyemarakkan berbagai upacara, baik keagamaan, adat, maupun yang terkait dengan peristiwa penting dalam kehidupan, seperti kelahiran, pernikahan, penobatan, hingga kematian.

b) Tari sebagai sarana hiburan

Tari berperan sebagai sarana untuk memberikan kepuasan dan menyalurkan kesenangan artistik bagi individu, tanpa mengacu pada tujuan tertentu.

c) Tari sebagai pertunjukan dan tontonan

Sebagai media pertunjukan, tari memiliki nilai seni dan keindahan yang tinggi yang ditujukan untuk menarik perhatian dan memberi kesan bagi penontonnya.

d) Tari sebagai media pendidikan

Dalam bidang pendidikan, seni dapat berfungsi sebagai edukasi untuk membentuk pribadi manusia seiring dengan perkembangan pribadinya dengan memperhatikan lingkungan sosial, budaya, serta hubungannya dengan sang pencipta.⁴⁴

Macam-Macam tarian daerah antara lain :

1) Tari Saman (Aceh)

2) Tari Kecak (Bali)

⁴⁴ Pengertian Seni, “Tinjauan Umum Pusat Kesenian Tari Tradisional,” 12–56.

- 3) Tari Jaipong (Jawa Barat)
- 4) Tari Reog Ponorogo (Ponorogo Jawa Timur)
- 5) Tari Gandrung (Banyuwangi Jawa Timur)
- 6) Tari Piring (Minangkabau Sumatera Barat)
- 7) Tari Tor-Tor (Sumatera Utara)
- 8) Tari Gambyong (Jawa Tengah)
- 9) Tari Legong (Bali)
- 10) Tari Serimpi (Yogyakarta)
- 11) Tari Bedhaya (Yogyakarta)⁴⁵



Gambar 2.13
Macam-Macam Tarian Daerah Indonesia

⁴⁵ Pengertian Seni, “Tinjauan Umum Pusat Kesenian Tari Tradisional,” 12–56.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian Media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* menggunakan model jenis *Research and Development* (R & D) atau disebut dengan penelitian dan pengembangan. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang cara membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris dan dapat digunakan dalam pembelajaran maupun non pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan kegiatan yang sangat penting untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Metode *Research and Development* (R&D) adalah istilah yang biasa digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan dan entitas lain seperti pengusaha perorangan untuk menciptakan produk dan proses baru atau yang lebih baik.⁴⁶

Research and Development menurut Borg dan Gall dalam Sugiono menyebutkan bahwa metode ini merupakan jenis metode penelitian yang berfokus pada validasi dan pengembangan produk. Produk yang dimaksud di sini tidak hanya berupa barang seperti buku, film serta komputer untuk pembelajaran. Melainkan juga termasuk metode, strategi ataupun program pembelajaran untuk mengatasi masalah yang terjadi di dunia pendidikan.

⁴⁶ Romi Mesra, Research & Development Dalam Pendidikan, [Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck](https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck), 2023.

Fungsi dari penelitian dan pengembangan ialah untuk menciptakan, atau memvalidasi atau mengembangkan sebuah produk. Menciptakan produk berarti membuat produk yang sebelumnya belum ada.

Memvalidasi produk berarti produk yang diteliti sudah ada, akan tetapi hanya menguji dari validitas atau efektivitas produk tersebut. Kemudian mengembangkan produk berarti peneliti berperan untuk memperbarui produk yang lama (menjadi lebih efisien, efektif, praktis atau menyesuaikan dengan perkembangan zaman).

Produk yang dikembangkan dalam judul penelitian ini yaitu Pengembangan Media Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember. Media *Game Maps* berbasis *platform Lumi Education* inilah yang akan peneliti kembangkan.

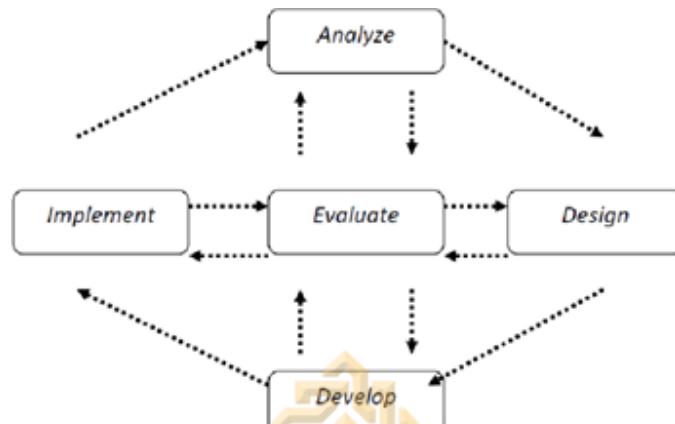
Model yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE model ini merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Developement, Implementation, Evaluation*. Model ini sering kali dipakai oleh para peneliti dikarenakan model ADDIE ini menggambarkan pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional.⁴⁷ Model penelitian dan pengembangan jenis ADDIE merupakan jenis model yang memiliki landasan pada pendekatan sistem yang efisien dan efektif. Proses dalam model penelitian ini sifatnya interaktif dan setiap fase menghasilkan evaluasi untuk pengembangan pada fase berikutnya.

⁴⁷ Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, “ADDIE Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie),” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15.2 (2018), 277–86.

Model ADDIE memiliki keunggulan jika dibanding dengan model penelitian dan pengembangan yang lain, yakni struktur tahapan yang sederhana dan tersistem sehingga memudahkan para peneliti untuk memecahkan suatu problematika dalam dunia pendidikan melalui penelitian pengembangan yang dilakukan. Dalam melaksanakan penelitian pengembangan model ADDIE terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

1. *Analyze* (A), yakni dengan mengidentifikasi problematika yang dihadapi lembaga setempat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan di kelas, baik peserta didik maupun pendidik
2. *Design* (D), yakni dengan mulai merancang dan melakukn pendesainan terkait produk apa yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pengujian yang sesuai.
3. *Development* (D), yakni melakukan pengembangan terkait produk yang telah didesain sedemikian rupa. Menciptakan sesuatu yang baru jika produk yang dipilih belum pernah ada atau digunakan sebelumnya. Juga dapat mengembangkan produk yang telah ada menjadi lebih baik disesuaikan dengan kondisi lapangan dan zaman.
4. *Implementation* (I), yakni menerapkan produk yang telah didesain dan dikembangkan setelah melalui revisi dari para ahli atau validator produk
5. *Evaluation* (E), yakni tahap untuk menilai kualitas dan mengukur sejauh mana produk tersebut berdampak pada pembelajaran.⁴⁸

⁴⁸ Romi Mesra, Research & Development Dalam Pendidikan, [Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck](https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck), 2023.



Gambar 3.1

Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Analisis (*Analyze*)

Analisis sebagai langkah pertama dalam model ADDIE memiliki tiga tahapan yakni dalam konteks penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Permasalahan

Dilakukan dengan melihat kesenjangan pembelajaran yang terjadi di lokasi penelitian yakni di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember yaitu melalui kegiatan observasi dan wawancara terhadap peserta didik terkait kendala yang mereka alami saat pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa saat pembelajaran mereka minim motivasi dan antusias serta sulit memahami dalam mata pelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia, disebabkan materi tersebut abstrak bagi peserta didik kelas IV.

b. Analisis Kinerja

Analisis metode, media serta strategi yang digunakan pendidik dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Hasil wawancara

dengan wali kelas IV yakni Ibu Indah Sulistyowati S.Pd., menyatakan bahwa kendala yang dialami pendidik salah satunya ialah pemanfaatan media yang kurang membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan alat peraga yang mumpuni. Sehingga pembelajaran sulit terserap bagi peserta didik. Hal tersebut disebabkan waktu yang tidak cukup untuk membuat media. Walaupun pendidik pernah menggunakan proyektor berupa video atau gambar, media tersebut belum cukup untuk memberikan pemahaman yang kompleks dan melibatkan peserta didik secara aktif serta kurangnya efisiensi dalam manegment waktu ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan kurangnya persiapan untuk menggunakan media tersebut.’

c. Analisis Kebutuhan

Selanjutnya tahapan menganalisis media apa yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Dengan tahap usia operasional konkret pada peserta didik jenjang sekolah dasar dan juga kebutuhan zaman yang tidak lepas dengan teknologi, kemudian dilakukan penentuan media yang cocok dengan hal tersebut sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwasannya peserta didik kelas IV di SDN Rambipuji 01 Jember memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas bermain. Mereka menuturkan bahwasannya jika pembelajaran diselipkan permainan tentunya akan lebih seru dan menantang, sehingga mereka tidak bosan duduk mengerjakan tugas-tugas yang ada di buku saja. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran

Game Maps berbasis *Lumi Education* merupakan media yang sesuai untuk mengatasi kendala pada materi kekayaan budaya Indonesia yang dihadapi pendidik dan peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap desain merupakan salah satu prosedur dalam merancang atau menyiapkan prototipe awal media yang hendak dikembangkan. Adapun fase yang terdapat dalam tahap ini meliputi:

- a. Pertama ialah melihat dan menyesuaikan antara Tujuan Pembelajaran (TP) pada Fase B (di kelas IV) yang akan dicapai dengan media yang akan dirancang. Adapun Tujuan Pembelajaran yang hendak dicapai ialah: 1.) Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing- masing; 2.) Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.
- b. Selanjutnya ialah mempertimbangkan dan memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk menerapkan media pembelajaran *Game maps* berbasis *Lumi Education*. Dalam hal ini, strategi TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan strategi yang sesuai untuk peserta didik lakukan saat bermain dan belajar di kelas.
- c. Perancangan media pembelajaran yang menyesuaikan materi kekayaan budaya di Indonesia dengan menggunakan sumber- sumber materi ajar yang tersedia dan kemudian disaring sebelum lanjut pada tahap pengembangan. Dalam pendesainan jalur permainan *Game maps*, *canva* digunakan sebagai alat bantu dalam berkreasi dalam membuat

background image yaitu Peta Indonesia . Sedangkan pada objek peta yang akan dioperasikan menggunakan alat elektronik (hp, laptop, ipad, notebook, dsb.) web <https://lumi.education/id> dimanfaatkan sebagai tempat untuk mendesain peta kekayaan budaya di Indonesia.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan tahap dalam merealisasikan rancangan konseptual media yang telah didesain menjadi bentuk nyata yang artinya proses dalam merakit dan membuat media berada pada tahap ini. Pengembangan media tentunya memerlukan instrumen yang divalidasi oleh para ahli dalam mengukur valid tidaknya media tersebut untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran. Uji validasi dari para ahli dalam media ini meliputi validasi media, validasi bahasa, validasi materi serta validasi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan tim validator ahli dapat memberikan masukan dan saran kepada peneliti untuk melakukan perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan sebelum pengimplementasian.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media yang telah dianggap valid kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran. Uji coba media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* dilaksanakan dengan uji coba dalam skala kecil terlebih dahulu secara terbatas pada kelas IV di SDN Rambipuji 01 Jember sejumlah 5 peserta didik untuk mendapatkan evaluasi awal dan tingkat keterbacaan media oleh peserta didik. Jika dibutuhkan revisi setelah uji skala kecil, maka media direvisi terlebih dahulu sebelum di uji pada skala besar. Kemudian media

diuji coba dengan skala besar dengan subjek penelitian 25 peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

5. Evaluation (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk merefleksikan dan mengevaluasi dari rangkaian tahapan yang telah dilakukan mulai dari proses analisis hingga pengimplementasian. Tahap ini juga meliputi proses mencatat apa saja kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *Game Maps* berbasis *Lumi Education* yang telah dikembangkan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dan memperbaiki kualitas media yang telah dibuat agar dapat membantu proses pembelajaran. Sebelum melakukan uji coba produk, maka perlu adanya validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Apabila media telah dikatakan valid, maka dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Begitu pula sebaliknya, apabila belum valid, maka direvisi hingga sampai benar-benar valid. Adapun beberapa aspek yang dikaji dalam uji coba produk meliputi: 1) desain uji coba, 2) subjek uji coba, 3) jenis data dan 4) instrumen pengumpulan data serta 5) teknik analisis data.

D. Desain Uji Coba

Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh validator ahli yang telah berkompeten pada bidang pengembangan media dengan tujuan mengetahui validasi media yang dikembangkan. Uji kelayakan dilaksanakan dengan menyerahkan media yang telah dirancang kemudian validator akan

menilai layak atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Setelah tervalidasi dilaksanakan pengujian pada peserta didik untuk mengetahui respons dan keefektifan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education*.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *Game maps* berbasis *lumi education* mencakup berbagai ahli, ya itu ahli, materi, pembelajaran, serta peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

a. Validator Ahli Media

Validator ahli media merupakan salah seorang yang ahli dalam media, media yang digunakan dalam pengembangan ini yakni media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Diharapkan dapat memenuhi standar kualitas serta mampu mendukung proses belajar mengajar yang menarik dan efektif. Pada validator ahli media merupakan dosen dari pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah yakni Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

b. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi yakni seseorang yang ahli dalam bidang materi, materi yang digunakan dalam pengembangan ini yakni mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan materi kekayaan budaya Indonesia. Dengan adanya ahli materi diharapkan media pembelajaran dapat memenuhi standar kualitas yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di lapangan. Pada validator ahli materi ilmu pengetahuan alam dan

sosial(IPAS) merupakan dosen dari tadris IPS yakni Ibu Rachma Dini Fitra, M.Si.

c. Validator Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran merupakan seorang ahli dalam pembelajaran, pembelajaran yang digunakan yakni ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dilaksanakan oleh guru kelas IV. Diharapkan dalam media pembelajaran ini mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik serta mampu mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Pada ahli validator pembelajaran merupakan guru kelas IV yakni Ibu Indah Sulistyowati, S.Pd.

d. Peserta Didik

Peserta didik yang menjadi subjek penelitian yakni kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember dengan jumlah 25 peserta didik.

2. Jenis Data

Pemilihan jenis data dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Data Kuantitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari mengumpulkan data dari saran dan kritik para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selain itu, selama uji lapangan data kualitatif juga diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap guru kelas sebagai ahli pembelajaran serta peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

b. Data Kualitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dan respon peserta didik untuk menilai pengembangan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*. Selain itu, data ini juga mencakup hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur sejauh mana pencapaian peserta didik dan apakah ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan peneliti dalam mengamati dan mengumpulkan data secara langsung subjek untuk memahami keadaan subjek di lapangan.⁴⁹ Observasi di SDN Rambipuji 01 Jember dilakukan dengan metode *non-partisipan*, yakni hanya berperan sebagai pengamat *independent*, tidak terlibat langsung dan hanya mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik selama pembelajaran IPAS. Tujuan dari kegiatan observasi ini ialah untuk mengetahui hal apa saja yang menjadi kebutuhan saat penelitian mencakup kondisi pada lembaga.

⁴⁹ Mahagiyani dan Sugiono, “Buku Ajar Metodologi Penelitian,” 1 (2024), 1–36.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses penggalian informasi yang dilakukan dengan percakapan dari pewawancara kepada yang diwawancarai.⁵⁰ Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember untuk memperoleh informasi terkait pengembangan media pembelajaran. Wawancara semi terstruktur hanya berisi poin-poin utama, sehingga peneliti dapat menyiapkan beberapa pertanyaan tetapi bisa fleksibel untuk menambahkan pertanyaan yang lain. Wawancara ini melibatkan guru kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember yakni Ibu Indah Sulistyowati, S.Pd., beliau menjabat sebagai wali kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember dan 25 peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

c. Angket

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Angket merupakan teknik dalam mengumpulkan data melalui penyebaran pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti yang kemudian disebarluaskan pada responden.⁵¹ Jenis angket yang digunakan angket tertutup, dalam bentuk daftar pernyataan dengan cara memberi tanda centang (checklist). Teknik ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*. Terdapat empat jenis angket penilaian, yaitu angket untuk ahli media, materi, pembelajaran, dan respon peserta didik. Penggunaan angket untuk

⁵⁰ Alvin Rivaldi, Fahrul Ulum Feriawan, dan Mutaqqin Nur, “Metode pengumpulan data melalui wawancara,” *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 2023, 1–89.

⁵¹ Andi Fitriani Djollong, “Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research),” *Istiqra'*, 2.1 (2014), 86–100.

validasi didistribusikan kepada ahli media yakni pada Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., ahli materi pada Ibu Rachma Dini Fitria, M.Si, dan ahli pembelajaran pada Indah Sulistyowati S.Pd, serta angket respon yang diberikan pada peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

d. Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan soal latihan berupa *PretestPosttest* dengan bentuk pilihan ganda. Tes ini diberikan kepada peserta didik untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kekayaan budaya Indonesia.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aktivitas pengumpulan dan pengelolaan data dari berbagai sumber, baik dalam bentuk gambar, tulisan, prasasti, majalah dan sebagainya.⁵² Dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data dengan menggunakan bukti dalam melakukan penelitian berupa foto-foto secara langsung. Adapun foto-foto yang meliputi kegiatan dokumentasi meliputi: observasi, wawancara, hasil validasi para validator ahli, angket respon peserta didik dan lain sebagainya.

⁵² Zuchri Abdussamad, S.I.K., *Metode Penelitian Kualitatif, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021 <http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf> http://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm <http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf> <https://direitoufma2010.files.wordpress.com/2010/>>.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Adapun penjabarannya sebagai berikut:⁵³

a. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini berfokus pada konsep Miles dan Huberman, yakni melalui tahap:

- 1) Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi di kelas IV Rambipuji 01 Jember serta wawancara terhadap wali kelas dan peserta didik.
- 2) Reduksi data, yakni data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis/dipilah untuk memfokuskan bagaimana kondisi dan kebutuhan pembelajaran di kelas.
- 3) Penyajian data, dengan menghubungkan sebab dan akibat terjadinya sebuah problematika dalam pembelajaran.
- 4) Menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah diperoleh.

b. Analisis Data Kuantitatif Deskriptif

Analisis data kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini menggunakan hasil dari angket validator ahli dan respon peserta didik untuk menguji kelayakan pengembangan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* :

⁵³ Springer-verlag Berlin Heidelberg, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2016.

1) Analisis Kelayakan

a) Analisis Data Angket Validator Ahli

Analisis data yang diperoleh dari angket ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran kemudian diolah menggunakan skala Likert.

Tabel 3.1
Kategori Skala Likert

SKOR	KETERANGAN
5	Sangat Layak, Sangat Baik, Sangat Setuju
4	Layak, Baik, Setuju
3	Cukup Layak, Cukup Baik, Ragu-Ragu
2	Kurang Layak, Kurang Baik, Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Layak, Sangat Tidak Baik, Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan pada tabel kategori skala *Likert* tersebut, maka untuk menghitung persentase rata-rata hasil angket validasi dari para ahli dapat menggunakan rumus:

J E M B E R

$$V_{ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validitas Ahli

TSe = Total Skor Empirik

TSh = Total Skor Maksimal

Setelah penghitungan persentase tiap aspek, kemudian tahap berikutnya yakni pengambilan keputusan terkait kualitas kelayakan dari media *Game maps* berbasis *Lumi Education* dengan kategori persentase kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kategori Presentase Kelayakan

NO.	PRESENTASE	KATEGORI
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup Baik
4.	21-40%	Kurang Baik
5.	$\leq 20\%$	Sangat Tidak Baik

b) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Hasil angket respon peserta didik kemudian dipersentasekan dengan memakai rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase

Σ : Jumlah
N : Jumlah Responden

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Respon Peserta Didik

NO.	PRESENTASE	TINGKAT KEMENARIKAN
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup Baik
4.	21-40%	Kurang Baik
5.	$\leq 20\%$	Sangat Kurang Baik

2) Analisis Keefektifan

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest Posttest* dalam menguji keefektifan media *Game maps* berbasis *Lumi*

Education. Adapun model dari *One Group Pretest Posttest Design* berikut:⁵⁴

Tabel 3.4
One Group Pretest Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest*

O₂ = *Posttest*

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Game Maps* berbasis *Lumi Education*

Perolehan data sebelum dan setelah penggunaan media kemudian dianalisis melalui uji normalitas, *t-test* dan uji *N-Gain* dengan bantuan software IBM SPSS 22 untuk melihat keefektifan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education*.

a) Uji Normalitas J E M B E R

Penggunaan Uji Normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal atau tidak dan meningkatkan objektivitas dalam penilaian. Jenis uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah Shapiro Wilk karena sampel yang kurang dari 50. Data dikatakan terdistribusi secara normal jika nilai pada Sig. (signifikansi) Shapiro Wilk di atas 0,05.

⁵⁴ Springer-verlag Berlin Heidelberg, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2016.

Data yang sifatnya normal ialah syarat mutlak sebelum melaksanakan analisis parametrik yakni berupa uji *t-test*.⁵⁵

b) Uji *t-test*

Penggunaan uji *t-test* dilaksanakan untuk menghitung rata-rata pretest-postest dengan *Paired Sample t-test* karena data yang digunakan satu individu atau satu objek penelitian yang dikenai dua perlakuan yang berbeda. Dengan uji *t-test* dapat diketahui perbedaan antara sebelum dengan setelah menggunakan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* yakni dengan membandingkan antara *t-table* dengan taraf 5% atau 0,05.⁵⁶

c) Uji *N-Gain*

Setelah melakukan uji *t-test*, maka langkah selanjutnya ialah uji *N-Gain*. Penggunaan uji *N-Gain* dilaksanakan untuk mengetahui pada kategori mana peningkatan antara sebelum dengan setelah penggunaan media *Game Maps* berbasis *Lumi Education*. Adapun kategori perolehan skor *N-Gain* sebagai berikut:

⁵⁵ Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Uji Homogenitas Data dengan SPSS, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2021 <<https://poltekkes-solo.ac.id/cni-content/uploads/modules/attachments/20210902152251-2-Buku Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data.pdf>>.

⁵⁶ Linda Rosalina dkk., Buku Ajar Statistika, (Padang: CV Muharikah Rumah Ilmiah, 2023).

Tabel 3.5
Kategori Skor N-Gain⁵⁷

SKOR	KATEGORI
$g \geq 0,7$	Tinggi
0,30 - 0,70	Sedang
0,00 - 0,29	Rendah

Kemujdian sejauh mana efektivitas media *Game Maps* berbasis *Lumi Education* dalam pembelajaran dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Keefektifan N-Gain

PRESENTASE	TINGKAT KEEFEKTIFAN
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
<76	Efektif

⁵⁷ Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember

1. Profil Sekolah

SDN Rambipuji 01 merupakan satuan pendidikan dasar yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Jember. Sekolah ini berlokasi di Kecamatan Rambipuji dan menyelenggarakan pendidikan pada jenjang kelas I hingga kelas VI. Sebagai lembaga pendidikan formal, SDN Rambipuji 01 berperan dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai kebijakan kurikulum nasional, baik Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka sesuai implementasi bertahap di sekolah.⁵⁸

SDN Rambipuji 01 memiliki beberapa fasilitas yang sangat cukup salah satunya fasilitas perangkat teknologi pendidikan. Dengan kelengkapan berbagai fasilitas tersebut sehingga SDN Rambipuji 01 memiliki akreditasi dengan nilai "A". SDN Rambipuji 01 memiliki visi yaitu "*Terwujudnya peserta didik yang berkarakter, cerdas, kreatif, dan berwawasan lingkungan dalam bingkai Profil Pelajar Pancasila*" dan misi SDN Rambipuji 01 diantaranya sebagai berikut:

- a. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berpihak pada peserta didik.
- b. Mengembangkan potensi akademik dan non-akademik melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

⁵⁸ 'Profil Pendidikan SDN Rambipuji 01 Jember', 2025.

- c. Menanamkan nilai-nilai religius, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian sosial sebagai bagian dari pendidikan karakter.
- d. Meningkatkan kompetensi pendidik melalui kegiatan pengembangan profesi berkelanjutan dan pemanfaatan teknologi pendidikan.
- e. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, aman, sehat, dan ramah anak.
- f. Memperkuat kolaborasi dengan orang tua, komite sekolah, dan masyarakat untuk mendukung keberhasilan pendidikan.

Kegiatan belajar di SDN Rambipuji 01 Jember diselenggarakan pada pagi hari pukul 07.00-12.00. Sangat disadari bahwa terciptanya peserta didik yang baik dan berkualitas serta keberhasilan dalam suatu pembelajaran tidak jauh dari mutu guru itu sendiri, maka dari itu dalam hal memilih dan memilih untuk tenaga pendidik lembaga ini sangatlah ketat dalam menyeleksi.⁵⁹

2. Data Tenaga Pendidik

Sekolah Dasar Negeri Rambipuji 01 Jember memiliki tenaga pendidik yang tentunya sudah profesional. Masing-masing tenaga pendidik yang ada di SDN Rambipuji 01 Jember diantaranya ada yang suka bernyanyi, berolahraga, berbahasa Inggris, dan seni keterampilan lainnya. Maka dengan keterampilan tersebut tenaga pendidik di SDN Rambipuji 01 mampu memberikan kontribusi dan membantu peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri.

⁵⁹ ‘Profil Pendidikan SDN Rambipuji 01 Jember’, 2025.

Hari aktif di SDN Rambipuji 01 yakni selama 6 hari dari hari Senin sampai dengan hari Sabtu. SDN Rambipuji 01 selalu mengupayakan menciptakan pendidikan yang berkualitas. SDN Rambipuji 01 memiliki sumber daya manusia yang berkompeten dan berdedikasi tinggi dalam menciptakan lingkungan pendidikan kondusif. Tenaga pendidik di sekolah ini terdiri dari guru-guru yang berpengalaman dan memiliki kualifikasi akademik yang sesuai dengan bidangnya.⁶⁰ Selain itu, para guru juga rutin mengikuti pelatihan dan workshop untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar dan mendidik. Berikut adalah beberapa kategori SDM di SDN Rambipuji 01 Jember:

- a. Pengurus inti : kelompok ini bertanggung jawab atas pengambilan keputusan strategis, perencanaan program, dan pengelolaan keseluruhan SD biasanya terdiri dari pemimpin, sekretaris, dan bendahara.
- b. Petugas kebersihan dan pemeliharaan : SDM dalam kategori ini berfokus pada menjaga kebersihan dan kenyamanan fasilitas. Mereka bertugas menjaga agar lingkungan SD selalu rapi dan nyaman.
- c. Tenaga administrasi : mereka mengelola administrasi dan dokumentasi yang diperlukan dalam operasional sehari-hari termasuk pencatatan kegiatan, keuangan, dan komunikasi dengan pihak eksternal.

⁶⁰ ‘Profil Pendidikan SDN Rambipuji 01 Jember’, 2025.

d. Petugas keamanan : bertugas menjaga ketertiban dan keamanan di lingkungan Rambipuji 01 khususnya selama kegiatan-kegiatan dasar berlangsung.

Guru-guru di SDN Rambipuji 01 tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga pembimbing yang mampu memberikan perhatian khusus kepada siswa. Pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan personal dimana setiap siswa didorong untuk mengembangkan potensi masing-masing. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman inklusif dan mendukung perkembangan akademik maupun karakter siswa. Di SDN Rambipuji 01 Jember kepemimpinan kepala sekolah juga menjadi kunci utama dalam manajemen sumber daya manusia.⁶¹ Adapun profil guru kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember, beliau bernama Ibu Indah Sulistyowati, S.Pd., beliau merupakan lulusan S1 Universitas Jember dengan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan beliau juga sudah lulus sertifikasi sehingga dengan begitu ibu Indah Sulistyowati, S.Pd. dikatakan telah memenuhi standar profesionalisme dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Rambipuji 01 Jember.

3. Data Peserta Didik

SDN Rambipuji 01 Jember kelas IV memiliki 27 peserta didik. Diantaranya 13 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Peneliti berfokus pada kelas IV sebagai subjek penelitian ini. Berikut daftar nama-nama peserta didik kelas IV :

⁶¹ ‘Profil Pendidikan SDN Rambipuji 01 Jember’, 2025.

Tabel 4.1
Data Peserta Didik Kelas IV

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Aiko Wellysha Fidellya	P
2.	Alfattah Zulfadhl Ilyas	L
3.	Ananda Sholihah	P
4.	Anindita Keisha Zahra	P
5.	Azril Ramadhani	L
6.	Chavali Fredella Adia Azzahra	P
7.	Enji Andika	L
8.	Faiza Khanza Azzahra	P
9.	Farah Najwa Khumairoh	P
10.	Hadirotul Ummul Qois	P
11.	Haidar Hafiz Safaraz	L
12.	Ibnu Bisma Wijaksono	L
13.	Karunia Widya Yasssarr	P
14.	M. Nuril Ardi Mubarroh	L
15.	Moch. Ridho Al Ghodzali	L
16.	Mohammad Ardiansyah Hidayat	L
17.	Mohammad Dimas Prayudha	L
18.	Muhammad Agung Ramadhani	L
19.	Muhammad Kenzo Imam Alvaro	L
20.	Muhammad Oky Setiawan	L
21.	Nathania Arba Zerlina	P
22.	Nabilla Purghania	P
23.	Rafa Maulana Afandi	L
24.	Shaqilla Al Marwah Firdausi	P
25.	Silfiyah Putri Agnio Kumalasari	P
26.	Tristy Selvianggi Mayra	P
27.	Alya Magziyad Ghulmas	P
	Laki-Laki	13
	Perempuan	14
	Jumlah	27

Berdasarkan tabel di atas, kelas IV di SDN Rambipuji 01 Jember memiliki 27 peserta didik. Diantaranya 13 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Peserta didik kelas IV pada jenjang Sekolah Dasar biasanya senang bermain, bergerak, dan belajar bersama teman-temannya. Mereka mulai bisa memahami hal-hal konkret dengan lebih baik dan suka

mencoba hal baru secara langsung. Peserta didik kelas IV juga mulai bisa berkomunikasi dengan baik dan menyampaikan pendapat mereka, serta belajar bekerja sama dalam kelompok. Peserta didik kelas IV membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan cara mereka belajar misalnya lewat permainan dan kegiatan yang melibatkan gerak serta kreativitas.

4. Sarana dan Prasarana

Untuk mendukung kualitas dalam proses pembelajaran, SDN Rambipuji 01 menyediakan berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran. Diantaranya terdapat ruang kelas untuk seluruh jenjang, ruang guru dan ruang kepala sekolah, perpustakaan, lapangan olahraga, area bermain dan taman sekolah, serta fasilitas sanitasi yang memadai.⁶² Adapun sarana dan prasarana di kelas IV diantaranya terdapat ruang kelas yang berukuran $6m \times 4m = 42m^2$, terdapat 1 papan tulis, 2 kipas angin, 14 meja dan 14 kursi panjang untuk peserta didik, dan 1 kursi dan 1 meja untuk guru, 1 tempat pojok baca yang menyediakan berbagai macam buku-buku yang ada.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di SDN Rambipuji 01 Jember. Proses

⁶² ‘Profil Pendidikan SDN Rambipuji 01 Jember’, 2025.

pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu:

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV, Ibu Indah Syulistiyowati, S.Pd, serta beberapa dari siswa kelas IV. Kegiatan ini dilakukan pada 18 November 2024 pada kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Dalam proses analisis, peneliti mengamati langsung kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan melakukan wawancara untuk mengetahui mengenai pemanfaatan media pembelajaran, sumber belajar yang digunakan, metode pembelajaran, serta berbagai hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan metode ceramah yang cenderung monoton. Guru hanya mengandalkan buku paket, latihan soal, dan juga media pembelajaran yang ada disekitar saja. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif. Akibatnya, antusias siswa dalam belajar khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia menjadi rendah karena materi hanya disajikan dalam bentuk teks dan juga poster, tanpa adanya media interkatif yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dijelaskan, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang masih kurang variatif, pembelajaran yang dilakukan kurang interaksi dengan siswa. Bahan ajar patokan guru adalah buku paket.

Wawancara dilakukan oleh peneliti guna mendapat informasi yang faktual di SDN Rambipuji 01 Jember. Wawancara dengan guru wali kelas IV dilakukan pada 18 November 2024. Hasil wawancara tersebut didapatkan informasi terkait kegiatan pembelajaran, media yang digunakan dan karakteristik siswa.⁶³

Guru mengatakan bahwa materi dalam IPAS terlalu padat, kondisi pembelajaran *hybird*, keterbatasan media yang digunakan, waktu pembelajaran yang terbatas. Guru mengalami kesulitan dalam materi kekayaan budaya Indonesia, karena minimnya media pembelajaran dan waktu pembelajaran yang terbatas. Penggunaan media gambar dan juga poster-poster di dinding seringkali dihiraukan oleh siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Setelah mempelajari literatur penelitian terlebih dahulu dan mengetahui masalah yang ada, peneliti mengembangkan sebuah media yang dapat membantu kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* sebagai alternatif bahan ajar dalam kegiatan

⁶³ Indah Sulistyowati, “diwawancara oleh Penulis,” Jember, 18 November, 2024, 1–2.

pembelajaran. Media ini berbentuk sebuah permainan interaktif audio visual yang mengandalkan *platform Lumi education* dengan menampilkan *game* jelajah nusantara yang memuat start, video pembuka, aturan permainan, *stage level*, kartu soal, dan juga *finish*. Terdapat beberapa kuis dan jawaban yang sesuai dengan materi kekayaan budaya Indonesia yang akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

2. Hasil Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan merupakan tahap kedua dalam proses pengembangan. Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan pembelajaran dan merancang media yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan Tujuan Pembelajaran
Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran serta memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka, dengan mengambil topik kekayaan budaya Indonesia yang disesuaikan pada buku paket Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas IV penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayan, Riset, dan Teknologi. Peneliti juga menyiapkan model produk media meliputi *Storyboard*, konsep visual, serta alur permainan

yang diperlukan untuk membuat media *Game Maps*. Selain itu peneliti menyusun soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi kekayaan budaya Indonesia.

b. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps*

Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* adalah konsep visual *game* yang digunakan sebagai asset *Game Maps* diantaranya *layout* seperti didalam kelas yakni papan tulis, dan desain karakter menggunakan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Karakter visual *game* ini menggunakan gambar dua dimensi dengan tampilan tampak depan yang memiliki resolusi 1280x800px. Gaya penggambaran yang digunakan adalah Peta Indonesia serta kartun yang disesuaikan dengan tema jelajah nusantara. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi kekayaan budaya di Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Media ini digunakan melalui kegiatan bermain, yaitu dengan bagi peserta didik kelas IV menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok memiliki perwakilan yang bergiliran untuk menjawab kartu-kartu soal yang berada di seluruh *stage* yang tersebar di seluruh daerah. Kelompok yang berhasil mengumpulkan banyak poin maka akan menjadi pemenang dan berhak mendapat apresiasi dari guru.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam proses pengembangan. Adapun tahapan hasil pengembangan pada media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ini meliputi:

a. Bentuk Produk

Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* merupakan hasil inovasi dalam pengembangan sumber belajar digital yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* ini dikembangkan dengan bentuk 2 dimensi yang beroperasi menggunakan perangkat lunak khusus untuk mendesain aset yang diperlukan, perancangan aset *game* dilakukan menggunakan aplikasi *canva*. *Game Maps* berbasis *Lumi education* memiliki musik dan *sound effect*, sedangkan dalam proses penggabungan aset menggunakan *platform Lumi education*. *Platform Lumi Education* dipilih sebagai basis pengembangan media ini karena kemampuannya menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis, video, animasi, serta integrasi umpan balik otomatis.

Pembuatan media ini disesuaikan dengan materi pembelajaran IPAS kelas IV, khususnya pada materi kekayaan budaya di Indonesia. Desain konsep awal media ini disusun oleh peneliti, kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan divalidasikan oleh tim ahli media. Dalam penelitian ini, terdapat tiga validator yang terlibat, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.



Gambar 4.1
Desain Media Interaktif *Game Maps*

b. Komponen-Komponen Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps*

Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* merupakan media yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini disusun berdasarkan materi yang sesuai dengan kurikulum serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas. Selain itu, elemen-elemen yang digunakan untuk menyusun media ini mudah untuk disusun. Adapun elemen-elemen yang perlu disiapkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* antara lain:

- | | |
|--|-----------------------|
| 1) <i>Story Board</i> | 4) Video Pembuka |
| 2) <i>Background Image</i> (Peta Visual) | 5) Petunjuk Permainan |
| 3) <i>Background Music</i> | |

Untuk membuat media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1) Penyusunan Materi

Peneliti merancang materi yang akan digunakan didalam media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Penyusunan materi disesuaikan dengan buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV “Kekayaan Budaya Indonesia”. Peneliti membuat PPT interaktif yang mencakup materi yang dicocokkan dengan capaian pembelajaran terkait materi kekayaan budaya Indonesia yang dilengkapi dengan contoh gambar yang konkret.



Gambar 4.2
Desain PPT Interaktif Materi Kekayaan Budaya Indonesia

2) Penyusunan *Storyboard*

Peneliti membuat rancangan jalan cerita yang ada *dalam Game Maps*. Setelah itu peneliti menentukan peletakan tiap *stage* yang akan digunakan.

3) Penyusunan Konsep Media

Konsep visual *game* yang digunakan *Game Maps* diantaranya *layout* seperti didalam kelas yakni papan tulis, dan desain Peta

Indonesia. Karakter visual ini menggunakan gambar dua dimensi dengan tampilan tampak depan memiliki resolusi 1280x800px. Gaya penggambaran yang digunakan adalah Peta Indonesia yang dilengkapi dengan gambar-gambar kartun yang telah disesuaikan dengan tema jelajah peta, peneliti juga menentukan warna dan juga *font* yang akan digunakan. Penggambaran Peta Indonesia ini menggunakan aplikasi *canva*.



Gambar 4.3
Desain Visual *Game Maps* Menggunakan *Canva*

4) Penyusunan Alur Permainan

Penyusunan alur permainan ini menggunakan *platform Lumi Education*. *Game* ini dijalankan oleh siswa dan memiliki alur yang runtut untuk menyelesaikan. Pertama, siswa harus menyimak materi pada PPT interaktif yang telah dilengkapi dengan gambar-gambar kekayaan budaya di Indonesia terlebih dahulu. Kedua, siswa harus menyelesaikan misi dengan cara menjawab kartu soal yang terdapat

pada tiap stage dengan benar, siswa akan mengetahui skor mereka ketika telah selesai mengerjakan *quiz* hingga akhir.



Gambar 4.4
Alur Permainan *Game Maps* Meenggunakan *Lumi Education*

c. Validasi Kelayakan Produk

Validasi produk dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga orang validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Validator ahli media Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., validator ahli materi Ibu Rachma Dini Fitria, M.Si., validator ahli pembelajaran Ibu Indah Sulistyowati, S.Pd. guru kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember. Proses dari validasi para ahli dilakukan guna mengetahui kelayakan pada media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* untuk diterapkan pada saat proses belajar mengajar terutama pada mata pembelajaran IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia. Proses validasi dilakukan dengan cara memberikan angket kepada masing-masing validator untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis

Lumi education. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV.

1) Validasi Ahli Media

Validasi media dilaksanakan pada 25 September 2025 Guna untuk mengetahui kesesuaian produk dengan materi atau yang lainnya, berikut ini hasil dari validasi media pembelajaran:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor		
		Skor diperoleh	Skor maksimum	%
Aspek Tampilan Desain				
1	Tampilan media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	5	5	100%
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami	5	5	100%
3	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> tahan lama	5	5	100%
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai	4	5	80%
5	Teks yang digunakan harus dapat dibaca dengan jelas dan mudah dipahami.	4	5	80%
6	Warna yang digunakan harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran.	5	5	100%
7	Elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan. ditampilkan secara jelas	5	5	100%
8	Buku panduan/petunjuk dalam penggunaan media mudah difahami dan membantu mempermudah pengaplikasian media	5	5	100%
Aspek Isi Materi				

9	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	5	5	100%
10	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi	4	5	80%
11	Kelengkapan komponen media <i>Interaktif Game Maps Berbasis Lumi Education</i> sesuai dengan materi	4	5	80%
Aspek Kebermanfaatan				
12	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV	5	5	100%
13	Penggunaan media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	5	5	100%
14	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> aman dan diaplikasikan secara praktis dalam dimensi ruang dan waktu	4	5	80%
15	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	5	5	100%
16	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah	4	5	80%
17	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi pada peserta didik dengan cara yang baru	4	5	80%
	Jumlah	80	85	
	Presentase	94.1%		

$$V = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$V = \frac{80}{85} \times 100\% = 94.1\%$$

Berdasarkan pada hasil validasi media pembelajaran interaktif

Game Maps berbasis *Lumi Education* oleh ahli media diperoleh 80

dari skor maksimal 85. Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan

sebesar 94.1%. Sehingga dalam hal ini aspek media dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran perbaikan mencetak buku panduan cara penggunaan dan pemakaian dari media.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilaksanakan pada 24 September 2025 guna untuk mengetahui kesesuaian produk dengan materi pada media dan buku panduan berikut ini hasil dari validasi materi:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor		
		Skor diperoleh	Skor maksimal	%
Aspek Ketepatan Materi				
1	Kesesuaian media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dengan identitas: kelas, mata pelajaran, bab, topik yang akan diajarkan	4	5	80%
2	Kesesuaian materi dalam media <i>Interaktif Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dengan karakteristik peserta didik kelas IV	5	5	100%
3	Kesesuaian ilustrasi/gambar yang disajikan	5	5	100%
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	5	5	100%
5	Kelengkapan pembahasan materi dalam media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia.	5	5	100%
6	Kesesuaian soal dan materi	5	5	100%
Aspek Penyajian				
7	Pertanyaan dalam media disajikan secara menarik	5	5	100%
8	Penggabungan media digital dapat menarik peserta didik dalam memahami materi	5	5	100%
9	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik	5	5	100%

10	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman materi kekayaan budaya Indonesia kepada peserta didik	5	5	100%
	Jumlah	49	50	
	Presentase	98%		

$$V = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$V = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan pada hasil validasi media pembelajaran interaktif

Game Maps berbasis *Lumi Education* oleh ahli materi diperoleh 49 dari skor maksimal 50. Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan sebesar 98% . Sehingga dalam hal ini aspek materi dalam media ini dikatakan layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli materi berupa komentar dan saran perbaikan pada aplikasi perlu ditambahkan identitas kelas yang meliputi mapel, bab, dan juga topik yang diajarkan.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi pembelajaran dilaksanakan 25 September 2025 guna untuk mengetahui kesesuaian mengenai media pembelajaran, materi, modul ajar, soal pretest dan posttest berikut ini hasil dari validasi pembelajaran:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Indikator	Skor		
		Skor diperoleh	Skor maksimal	%
1	Media pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	5	5	100%
2	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> memiliki bentuk dan tampilan yang menumbuhkan antusias peserta didik	5	5	100%
3	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> disertai panduan penggunaan sehingga mempermudah dalam penggunaannya	5	5	100%
4	Media ini cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV	5	5	100%
5	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat membantu guru dalam mengaktifkan pembelajaran di kelas.	5	5	100%
6	Penggunaan media ini efektif untuk menunjang hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta <i>support</i> strategi TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) pada materi ini juga dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar	5	5	100%
7	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia.	5	5	100%
8	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> memiliki daya tahan lama	4	5	80%
9	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> yang disertai strategi TGT sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV.	5	5	100%
10	Penggunaan media ini disertai dengan strategi TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar	5	5	100%
	Jumlah	74	75	
	Presentase	98,6%		

$$V = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$V = \frac{74}{75} \times 100\% = 98,6\%$$

Berdasarkan pada hasil validasi media pembelajaran *interaktif Game Maps* berbasis *Lumi Education* oleh ahli pembelajaran diperoleh nilai 74 dari 75, dengan rata-rata persentase 98,6%. Sehingga dalam hal ini aspek pembelajaran dalam media ini dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan bagian di mana peneliti mulai menguji coba media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* yang telah dinyatakan valid, media ini diuji coba dalam dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dalam membantu pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rambipuji 01 Jember pada siswa kelas IV dengan materi kekayaan budaya Indonesia. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama dua pertemuan. Pada tanggal 27 September 2025 peneliti melaksanakan *pretest* sekaligus melakukan uji coba skala kecil, berikut adalah dokumentasi pelaksanaan kegiatan tersebut:



Gambar 4.5
Siswa Mengerjakan *Preetest*



Gambar 4.6
Uji Skala Kecil

Pada gambar 4.5 menunjukkan siswa mengerjakan *pretest* sebelum media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* diterapkan. Pada gambar 4.6 peneliti meminta lima orang siswa untuk melakukan uji coba skala kecil dan menjelaskan langkah-langkah penggunaan sebelum media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Dari 5 siswa tersebut berhasil memperoleh 55 *point*. Saat uji coba sebagian besar siswa terlihat aktif tertarik dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa media ini menarik membantu mereka lebih cepat memahami materi serta membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Tanggapan positif tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar. Peneliti kemudian melaksanakan uji skala besar pada 30 September 2025, disertai *post test* dan pengisian angket respons peserta didik.



Gambar 4.7
Uji Skala Besar



Gambar 4.8
Penerapan Media

Pada gambar 4.7 memperlihatkan peneliti sedang menyampaikan materi kepada siswa. Materi yang disampaikan adalah tentang kekayaan budaya yang ada di Indonesia dalam pelajaran IPAS. Seluruh siswa tampak memperhatikan penjelasan dengan baik. Pada gambar 4.8 menunjukkan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Adapun langkah-langkah penggunaan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok.
- b. Tiap kelompok berunding untuk menentukan posisi anggota kelompok yang akan bermain pada setiap daerah yang ada pada peta permainan.
- c. Di dalam satu pulau terdapat 5 kartu soal yang wajib dijawab oleh perwakilan anggota kelompok yang telah dipilih.
- d. Peserta didik yang dapat menjawab soal dengan benar akan melaju pada tahap berikutnya dan dapat berkumpul kembali dengan teman kelompoknya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
L E M B E R

- e. Bagi peserta didik yang tidak dapat menjawab soal dengan benar maka tidak dapat berkumpul dengan anggota kelompok yang lain.
- f. Peserta didik diberikan waktu 1 menit untuk menjawab soal.
- g. Pada tahap finish seluruh kelompok wajib berebut menjawab soal untuk menambah poin yang telah terkumpul.
- h. Setelah semua kelompok bermain poin masing-masing kelompok dijumlahkan.
- i. Peneliti memberikan apresiasi khusus kepada kelompok dengan poin tertinggi.



Gambar 4.9
Pengisian Lembar *Respond* Peserta Didik

Setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* selesai dilaksanakan, siswa diminta untuk mengisi angket guna mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang telah diterapkan. Berikut ini merupakan hasil dari kedua tes tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.5
Hasil *Respond* Peserta Didik

No	Responden	Skor diperoleh	Skor maksimal	Presentase
1.	Aiko Wellysha F.	49	50	98%
2.	Al Fatah Zulfadli Ilyas	48	50	96%
3.	Ananda Sholihah	48	50	96%
4.	Anindita Kaisha Zahra	47	50	94%
5.	Azril Ramadhani	48	50	96%
6.	Chavali Fredella Adla	48	50	96%
7.	Enji Andika	48	50	96%
8.	Faiza Khanza Azzahra	49	50	98%
9.	Farah Najwa	49	50	98%
10.	Hadirotul Ummul qois	48	50	96%
11.	Haidar Hafiz Safaraz	47	50	94%
12.	Karunia Widya Yasar	48	50	96%
13.	M. Nuril Ardi Mubarok	47	50	94%
14.	Moch Ridho Alghodzali	47	50	94%
15.	Mohammad Ardiansyah	47	50	94%
16.	Mohammad Dimas Prayudha	47	50	94%
17.	Muhammad Agung Ramadhani	48	50	96%
18.	Muhammad Kenzo Imam	47	50	94%
19.	Muhammad Oky Setiawan	48	50	96%
20.	Nabila Purgania	49	50	98%
21.	Rafa Maulana Afandi	48	50	96%
22.	Shakila Al Marwah Firdausi	48	50	96%
23.	Silvia Putri Angni	48	50	96%
24.	Tristy Selvi Anggi mayra	49	50	98%
25.	Alya Magdi Ziyad Ghumlas	49	50	98%
Jumlah		1.199	1.250	96%

$$P = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.199}{1.250} \times 100\% = 96\%$$

Keterangan :

P : Presentase

Σ : Jumlah

N : Jumlah Responden

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas, data hasil respond peserta didik terhadap keefektifan media yang dikembangkan pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang menjadi responden, diperoleh presentase rata-rata sebesar 96%. Presentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* termasuk dalam kategori tingkat keefektifan yang sangat memuaskan.



Adapun pada gambar 4.5 siswa mengerjakan soal *pretest* sedangkan gambar 4.10 siswa mengerjakan soal *posttest*. Hasil dari kedua tes tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil *Preestest* dan *Posttest* Peserta Didik Kelas IV

No	Nama Peserta Didik	Pres-test	Post-test
1.	Aiko Wellysha F.	65	100
2.	Al Fatah Zulfadli Ilyas	75	100
3.	Ananda Sholihah	60	95
4.	Anindita Kaisha Zahra	75	95
5.	Azril Ramadhani	60	90
6.	Chavali Fredella Adla	65	90
7.	Enji Andika	50	85

8.	Faiza Khanza Azzahra	50	95
9.	Farah Najwa	45	85
10.	Hadirotul Ummul qois	40	80
11.	Haidar Hafiz Safaraz	55	95
12.	Karunia Widya Yasar	50	80
13.	M. Nuril Ardi Mubarok	55	85
14.	Moch Ridho Alghodzali	65	95
15.	Mohammad Ardiansyah	60	90
16.	Mohammad Dimas Prayudha	80	100
17.	Muhammad Agung Ramadhan	50	90
18.	Muhammad Kenzo Imam	70	95
19.	Muhammad Oky Setiawan	55	85
20.	Nabila Purgania	45	85
21.	Rafa Maulana Afandi	60	95
22.	Shakila Al Marwah Firdausi	65	90
23.	Silvia Putri Angni	60	100
24.	Tristy Selvi Anggi mayra	80	100
25.	Alya Magdi Ziyad Ghumlas	50	95
Jumlah		1485	2295
Rata-rata		59,4	91,8

Berdasarkan hasil implementasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game Maps* berbasis *Lumi Education* efektif digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media berdasarkan hasil angket *respond* peserta didik dan peningkatan hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Pengujian terhadap peningkatan hasil belajar dilakukan dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest*, dimulai dengan uji normalitas, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan *N-Gain Score* dan *N-Gain Prsesnt*. Sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* rata-rata nilai *pretest* peserta didik kelas IV adalah 59,4. Setelah pembelajaran menggunakan media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,8.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam proses pengembangan model ADDIE. Tujuannya untuk mengetahui keberhasilan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* pada materi kekayaan budaya Indonesia dalam pelajaran IPAS dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil pengumpulan dan melalui angket yang melibatkan ahli media ahli materi guru dan siswa serta melalui hasil pretest dan post test yang menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Analisis Data

1. Analisis Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dilakukan melalui 5 tahap dalam model ADDIE, yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Peneliti mengikuti tahapan ini sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam model ADDIE.

Tahap pertama dalam pengembangan adalah tahap analisis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Rambipuji 01 masih dilakukan secara konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Kurangnya penggunaan media interaktif

membuat siswa menjadi kurang aktif dan tidak antusias dalam belajar. Karena itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Solusinya peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan cara lebih santai dan menyenangkan.

Tahap kedua adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* secara sistematis dengan memperhatikan tujuan pembelajaran karakteristik siswa dan kesesuaian materi. Media *Game Maps* ini merupakan media yang berbentuk interaktif dengan menggunakan media digital sebagai alat pengoperasiannya. Media ini berisikan video pembelajaran, Peta Indonesia, dan 25 kartu soal yang tersebar pada seluruh stage level *Game Maps*.

J E M B E R

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahapan ini mencakup pembuatan media serta proses validasi oleh para ahli. Peneliti menguji kelayakan media melalui 3 validator, yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd. sebagai ahli media, Ibu Rachma Dini Fitria, M.Si. sebagai ahli materi, dan juga Ibu Indah Sulistyowati, S. Pd. sebagai ahli pembelajaran. Masukan, kritik, serta saran dari para ahli digunakan sebagai bahan perbaikan sebelum media diterapkan di kelas IV. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 94%, ahli materi 98%, dan ahli pembelajaran 98,6%. Dengan demikian media



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dikategorikan sebagai media yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat adalah tahap implementasi, yaitu tahap penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* diuji coba dalam skala kecil dan skala besar. Peneliti mengumpulkan data melalui pemberian *pretest* dan *posttest* kepada siswa kelas IV. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui seberapa efektif media ini dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi yang bertujuan untuk melihat keberhasilan penggunaan media. Penilaian terhadap media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dilakukan berdasarkan dua aspek yaitu kelayakan dan keefektifan. Aspek kelayakan diperoleh dari hasil penilaian 3 validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Sedangkan aspek keefektifan dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *post test*. Berdasarkan data yang diperoleh dari seluruh tahapan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dinyatakan telah memenuhi kedua aspek tersebut yaitu layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember

Analisis kelayakan media diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Dalam penelitian ini, Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd. sebagai ahli media, Ibu Rachma Dini Fitria, M.Si. sebagai ahli materi, dan juga Ibu Indah Sulistyowati, S. Pd. sebagai ahli pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga validator tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Para Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	94,1%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	98%	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	98,6%	Sangat Layak
	Nilai Rata-Rata	96,9%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.7, diketahui bahwa hasil penilaian dari ketiga validator menunjukkan presentase sebesar 96,9% dengan kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan beberapa revisi sesuai saran dari para validator. Oleh karena itu peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Kritik dan saran dari validator digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* agar lebih baik pada saat diterapkan di kelas.

3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember

Analisis keefektifan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dilakukan melalui dua cara, yaitu dengan

memberikan angket respond peserta didik dan menganalisis hasil belajar siswa melalui nilai *pretest* dan *posttest*.

a. Analisis *Respond* Peserta Didik

Analisis respon peserta didik dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket untuk menilai *respond* mereka terhadap media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Nilai rata-rata respon peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor	Kategori
Ketertarikan Siswa	96%	sangat memuaskan

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik pada tabel 4.8, media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* memperoleh respon yang sangat memuaskan dari 25 peserta didik kelas IV. Persentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat memuaskan. Nilai ini diperoleh menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot pilihan})}{2 \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.199}{1.250} \times 100\% = 96\%$$

Keterangan :

P : Presentase

Σ : Jumlah

N : Jumlah Responden

Selain melalui angket respon peserta didik juga diamati secara langsung saat uji coba media. Saat menggunakan media pembelajaran interaktif di *Game Maps* berbasis *Lumi education* peserta didik tampak sangat antusias dalam mempraktikkannya dan bersemangat mengumpulkan poin. Mereka juga menunjukkan ketertarikan saat menjawab kartu soal yang ada pada tiap stage sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

b. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis kasus belajar peserta didik diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini *pretest* dan *post test* masing-masing terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Analisis data dilakukan menggunakan *Uji-T* dengan perhitungan *N-Gain score*. Hasil perbandingan nilai *pretest* dan protes yang dihitung dengan *N-Gain score* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Uji Normalitas *N-Gain Score*

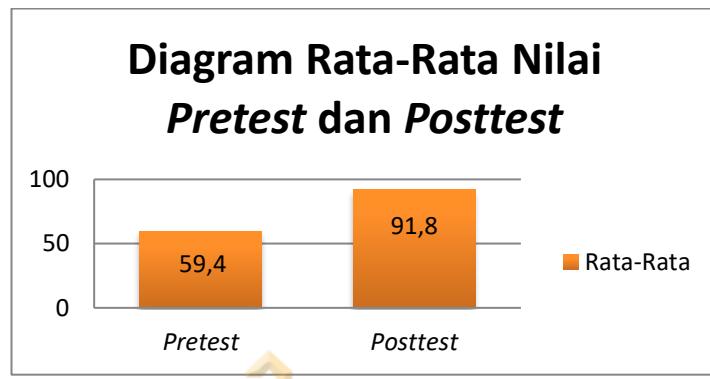
No	Nama Peserta Didik	Pre-test	Post-test	Pre-Post	Skor Ideal Pretest	N-Gain Score	N-Gain Persen
1	Aiko Wellysha F.	65,00	100,00	35,00	35,00	1,00	100,00
2	Al Fatah	75,00	100,00	25,00	25,00	1,00	100,00

No	Nama Peserta Didik	Pre-test	Post-test	Pre-Post	Skor Ideal Pretest	N-Gain Score	N-Gain Persen
	Zulfadli Ilyas						
3	Ananda Sholihah	60,00	95,00	35,00	40,00	0,88	87,50
4	Anindita Kaisha Zahra	75,00	95,00	20,00	25,00	0,80	80,00
5	Azril Ramadhani	60,00	90,00	30,00	40,00	0,75	75,00
6	Chavali Fredella Adla	65,00	90,00	25,00	35,00	0,71	71,43
7	Enji Andika	50,00	85,00	35,00	50,00	0,70	70,00
8	Faiza Khanza Azzahra	50,00	95,00	45,00	50,00	0,90	90,00
9	Farah Najwa	45,00	85,00	40,00	55,00	0,73	72,73
10	Hadirotul Ummul qois	40,00	80,00	40,00	60,00	0,67	66,67
11	Haidar Hafiz Safaraz	55,00	95,00	40,00	45,00	0,89	88,89
12	Karunia Widya Yasar	50,00	80,00	30,00	50,00	0,60	60,00
13	M. Nuril Ardi Mubarok	55,00	85,00	30,00	45,00	0,67	66,67
14	Moch Ridho Alghodzali	65,00	95,00	30,00	35,00	0,86	85,71
15	Mohammad Ardiansyah	60,00	90,00	30,00	40,00	0,75	75,00
16	Mohammad Dimas Prayudha	80,00	100,00	20,00	20,00	1,00	100,00
17	Muhammad Agung Ramadhani	50,00	90,00	40,00	50,00	0,80	80,00
18	Muhammad Kenzo Imam	70,00	95,00	25,00	30,00	0,83	83,33
19	Muhammad Oky Setiawan	55,00	85,00	30,00	45,00	0,67	66,67
20	Nabila Purgania	45,00	85,00	40,00	55,00	0,73	72,73
21	Rafa Maulana Afandi	60,00	95,00	35,00	40,00	0,88	87,50
22	Shakila Al Marwah	65,00	90,00	25,00	35,00	0,71	71,43

No	Nama Peserta Didik	Pre-test	Post-test	Pre-Post	Skor Ideal Pretest	N-Gain Score	N-Gain Persen
	Firdausi						
23	Silvia Putri Angni	60,00	100,00	40,00	40,00	1,00	100,00
24	Tristy Selvi Anggi mayra	80,00	100,00	20,00	20,00	1,00	100,00
25	Alya Magdi Ziyad Ghumlas	50,00	95,00	45,00	50,00	0,90	90,00
<i>Mean</i>						0,8172	81,6504

Hasil perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0.8172 yang termasuk dalam kategori sangat baik, serta *N-Gain persent* sebesar 81.6504 dengan kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*, dengan persentase peningkatan sebesar 81%.

Analisis terhadap skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dalam pembelajaran IPAS. Perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar peserta didik di kelas IV dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.11
Diagram Rata—Rata Nilai Pretest dan Posttest

Diketahui bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar peserta didik kelas IV adalah 59,4. Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*, rata-rata nilai *post test* meningkat menjadi 91,8. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dengan demikian media ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

D. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilakukan, media kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Reaksi ini bertujuan untuk menyempurnakan desain media yang telah dikembangkan sesuai dengan komentar dan juga saran dari para validator. Berikut ini merupakan hasil revisi produk mulai dari sebelum hingga sesudah perbaikan yang dilakukan sesuai arahan para validator:

Tabel 4.10
Hasil Revisi Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps*

Validator	Keterangan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ahli Media	Membuat buku panduan cara penggunaan media	Sebelum menggunakan buku panduan penggunaan, media hanya menggunakan tampilan tata cara bermain	Setelah buku panduan penggunaan media dibuat dan dicetak
Ahli Materi	Menambahkan identitas (kelas, mapel, bab, dan topik yang disajikan)	Sebelum menambahkan identitas (kelas, mapel, bab, dan topik) pada tampilan media.	Setelah menambahkan identitas (kelas, mapel, bab, dan topik) pada tampilan media.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember

Menurut Duta Cendikia Amatullah media pembelajaran interaktif merupakan sarana penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik yang memfasilitasi komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem serta infrastruktur berbasis aplikasi dengan memanfaatkan media elektronik sebagai bagian dari proses pembelajaran disebut interaktif karena media ini dirancang untuk melibatkan partisipasi aktif pengguna dalam proses belajar.⁶⁴ Dalam merancang sebuah media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan pembelajaran serta karakter dari peserta didik. Khususnya pada kelas IV dibutuhkannya media digital yang menarik agar peserta didik lebih bersemangat dan lebih mudah dalam memahami suatu materi terutama pada materi kekayaan budaya Indonesia. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*.

Menurut Sanaky media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi guru dan peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang

⁶⁴ Duta Cendikia Amatullah dan Joko Sutrisno, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang,” *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5.2 (2023), 142–49 <<https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>>.

menyenangkan, membantu peserta didik memahami materi secara terstruktur melalui penyajian media pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar.⁶⁵

Media ini dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, serta kekompakan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Pada media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* terdapat 25 pertanyaan yang akan dijawab oleh setiap perwakilan kelompok yang telah terpilih secara bergantian, jika kelompok berhasil menjawab 1 soal dengan benar maka akan mendapatkan 4 poin, kelompok yang berhasil mendapatkan poin terbanyak maka akan memenangkan permainan ini dan berhak mendapatkan apresiasi dari guru.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis *Lumi Education* memberikan hasil yang signifikan dalam konteks pendidikan. Yulia Widayanti (2021) mengembangkan suatu media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran kimia dengan hasil uji keefektifan mencapai 87%. Selain itu, media video interaktif berbasis *lumi education* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari perbandingan hasil pre-test dimana hanya 70% peserta didik yang memperolah nilai diatas KKM, yang kemudian meningkat menjadi 88% pada hasil *post-test*.⁶⁶ Putri Dea Depany (2023) juga

⁶⁵ Andrews.

⁶⁶ Yulia Widayanti, “Proceedings Series of Educational Studies National Conference from Magister of Education Management Penerapan Video Interaktif Berbasis ‘Lumi Education’ Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” 2021, 135.

membuktikan bahwa *Lumi education* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi dengan masing-masing peningakatan sebesar 0,59 dan 0,46 dalam kategori sedang.⁶⁷

Penelitian lain yang dilakukan Febi Indriany (2021) meneliti pengembangan media peta timbul pada mata pelajaran IPAS dinyatakan layak melalui pernyataan ahli media peta timbul mendapatkan persentase 93%, ahli materi mendapatkan persentase 95,3% dan ahli mata pelajaran mendapatkan persentase 95% dengan catatan direvisi sesuai saran. Dari keseluruhan persentase ahli media dan ahli ahli media mendapatkan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS, dan data uji coba pada peserta didik mendapatkan skala kecil 92,5% skala besar 94,4% Hasil persentase perhitungan dari validator ahli media, materi, ahli pembelajaran dan respon siswa menunjukkan nilai 94,6% yang berarti media peta timbul kekayaan budaya Indonesia telah memenuhi kategori sangat layak.⁶⁸

Produk ini berhasil menyempurnakan produk penelitian terdahulu yang terletak pada aspek media. Dalam aspek desain, media penelitian terdahulu hanya menggunakan video interaktif dan juga media visual, sehingga keterlibatan peserta didik pada pembelajaran masih sedikit dan kurangnya interaksi yang aktif antara peserta didik dan juga guru. Media yang dirancang oleh peneliti ini mengkombinasikan antara media visual dan juga media interaktif berupa video menjadi satu kesatuan yang dikemas

⁶⁷ Putri Dea Depany, “Penerapan Media Pembelajaran Fisika Lumi Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi,” *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10.1 (2023), 60–71.

⁶⁸ Febi Indriany, “Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember,” April, 2021.

dalam bentuk *game* pada media interaktif *Game Maps* dengan mengandalkan *platform Lumi education* sebagai alat untuk merancang media ini dengan memanfaatkan fitur-fitur didalamnya. Media ini memuat tampilan Peta Indonesia, video pembelajaran, dan juga kartu-kartu soal yang tersebar pada seluruh *stage level*, dengan menjawab soal yang ada pada tiap *stage* untuk memperebutkan poin, maka akan menumbuhkan semangat dan kekompakan peserta didik dalam berinteraksi. Sebagai penambah motivasi belajar peserta didik, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan.

Untuk mengembangkan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan metode penelitian metode R&D (*Researc and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup menganalisis permasalahan, mendesain media pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, implementasi, evaluasi.⁷⁷ Peneliti menggunakan model ini agar produk media yang dikembangkan menjadi sebuah media yang layak digunakan oleh peserta didik. Berikut penjelasan dari beberapa tahapan tersebut :

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SDN Rambipuji 01 masih didominasi metode ceramah, sehingga peserta didik kurang aktif, mudah bosan, dan kurang termotivasi. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan

keterlibatan siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*, yang menggabungkan konsep visual Peta Indonesia dengan konsep interaktif menggunakan aplikasi canva dan *platform Lumi Education* sebagai bahan pengeditan dalam terciptanya media interaktif.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan *design* merupakan langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE setelah analisis kebutuhan dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep dan bentuk media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* yang akan dikembangkan. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal (*blueprint*) media, meliputi perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penyusunan instrumen penilaian, serta perancangan bentuk fisik dan digital dari media yang akan digunakan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan (*development*) merupakan tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk mewujudkan rancangan media pembelajaran menjadi produk nyata yang siap diuji dan divalidasi. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan hasil rancangan dari tahap *design* menjadi bentuk fisik dan digital dari media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* melakukan proses validasi ahli untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan di kelas.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE, yang dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak dan valid berdasarkan hasil uji validasi oleh para ahli. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* ketika diterapkan dalam proses pembelajaran sebenarnya di kelas.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan model ADDIE, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan pengembangan media serta menentukan apakah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis kelayakan, efektivitas, dan tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* sangat efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Validasi tinggi dan respon positif dari guru serta siswa menunjukkan potensi besar untuk dikembangkan lebih luas dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan Pengembangan *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember.

Untuk mengukur dan mengetahui kelayakan pada media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* ini, peneliti melakukan beberapa proses validasi yang dilakukan oleh para ahli sebelum aplikasi media pembelajaran ini diterapkan di dalam kelas. validasi yang dilakukan adalah validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli pembelajaran. Adapun hasil uji kelayakan pada aplikasi media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* yaitu sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media ini dilakukan oleh Bapak M.Sholahuddin Amrullah, M.Pd yang merupakan dosen pada ahli bidang media pembelajaran. Berdasarkan pada hasil validasi media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* oleh ahli media diperoleh 80 dari skor maksimal 85. Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan sebesar 94,1%, sehingga dalam hal ini aspek media dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran perbaikan pertama membuat buku cara penggunaan media pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu. Rachma Dini Fitria, M.Si. yang merupakan dosen pada ahli bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan pada hasil validasi materi, media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* oleh ahli materi diperoleh 49 dari skor maksimal 50. Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan

sebesar 98%. Sehingga dalam hal ini aspek materi dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli materi berupa komentar dan saran perbaikan yaitu menambahkan identitas seperti kelas, mapel, bab, dan topik.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Pada validasi ahli pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu Indah Suliatyowati, S.Pd. Yang merupakan wali kelas IV SDN Rambipuji 01. Berdasarkan pada hasil validasi media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* oleh ahli pembelajaran 74 dari 75 dengan rata-rata persentase 98,6%. Sehingga dalam hal ini aspek pembelajaran dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran perbaikan.

Dari hasil ketiga validator tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata validasi mencapai 96,9% sehingga media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* dikategorikan sangat layak.

3. Keefektifan pembelajaran *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember

Analisis keefektifan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dilakukan dengan dua cara yaitu memberikan angket respon kepada peserta didik dan menganalisis hasil belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*.

a. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket untuk menilai respon mereka terhadap media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* memperoleh respon yang sangat memuaskan dari 25 peserta didik kelas IV. Persentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat memuaskan. Nilai ini diperoleh menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase

Σ : jumlah

N : jumlah responden

Selain melalui angket, respon peserta didik juga diamati secara langsung saat uji coba media. Saat menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* peserta didik tampak sangat antusias dalam mempraktikkannya dan bersemangat mengumpulkan poin. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan saat bersama-sama mencari jawaban dalam jelajah peta keberagaman budaya Indonesia.

b. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia serta untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini *pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Analisis data dilakukan menggunakan *Uji T* dengan menggunakan *N-Gain Score*.

Hasil perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,8172 yang termasuk dalam kategori sangat baik, serta *N-Gain Present* sebesar 81,6504 dengan kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dengan presentase peningkatan sebesar 81%.

Analisis terhadap skor *pretest* dan *post test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dalam pembelajaran IPAS. Perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *post test* menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember. Diketahui bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran rata-rata nilai *pretest* hasil belajar peserta didik kelas IV adalah 59,4.

Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Game maps* berbasis *Lumi Education*, rata-rata nilai *post test* meningkat menjadi 91,8. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, media ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Yulia Widayanti pada tahun 2021. Penelitian ini berjudul “Penerapan Video Interaktif Berbasis *Lumi Education* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kimia Peserta Didik”.⁶⁹

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa setelah implementasi media video interaktif berbasis *Lumi Education* peserta, didik mengalami perkembangan dari segi pemahaman pada materi yang diajarkan menggunakan media tersebut. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan melihat hasil *post-test* yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre-test*, di mana hanya 70% peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM, yang kemudian meningkat menjadi 88% pada hasil *post-test*.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* sangat

⁶⁹ Yulia Widayanti, “Proceedings Series of Educational Studies National Conference from Magister of Education Management Penerapan Video Interaktif Berbasis ‘*Lumi Education*’ Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” 2021, 135.

layak dan sangat membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Maka peneliti mendukung kebutuhan peserta didik dengan mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini untuk mengembangkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia .

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan Produk

- a. Guru dapat memvariasikan kuis pada *Game Maps* agar sesuai dengan yang diinginkan dan dapat menyesuaikan dengan tingkat kesulitan peserta didik.
- b. Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dan dapat menjaga ketertiban selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Diseminasi Produk

Diseminasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mempublikasikan media pembelajaran interaktif *game maps* berbasis *lumi education* yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan dan dikenal secara lebih luas oleh para pendidik maupun peserta didik. Desiminasi dilakukan melalui dua cara, yaitu secara *offline* dan *online* diantaranya sebagai berikut:

a. Diseminasi *Offline*

Penyebaran produk secara *offline* dilakukan dengan cara memperkenalkan media pembelajaran secara langsung kepada guru dan peserta didik SDN Rambipuji 01. Kegiatan ini dilaksanakan melalui

penggunaan media pada saat proses pembelajaran serta uji coba di kelas IV sebagai bagian dari implementasi media.

b. Diseminasi *Online*

Desiminasi online dilakukan melalui penggunaan beragam *platform* media sosial untuk menggapai khalayak umum yang lebih menyeluruh.

Produk dipublikasikan dalam bentuk postingan konten berupa video penjelasan singkat mengenai langkah-langkah pengembangan dan cara penggunaan serta pembuatan media *game maps* berbasis *lumi education*.

Adapun pranala media sosial yang digunakan dalam penyebaran produk adalah sebagai berikut:

1) TikTok :

https://www.tiktok.com/@septi_pitri/video/7565321138486758677?is_from_webapp=1&sender_device=pc

2) Youtube : https://youtu.be/i9XJI4SnUtY?si=E6D_NpfVZFabo1-N

Dengan adanya desiminasi ini, diharapkan media *game maps* berbasis *lumi education* dapat digunakan secara lebih menyeluruh, memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran, dan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media serupa di masa depan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Dalam penerapan media pembelajaran *game maps* berbasis *lumi education*, peneliti mengahapi beberapa kendala terhadap ruangan yang digunakan. Ruangan yang digunakan cukup sempit, sehingga terbatasnya ruang gerak pendidiik maupun peserta didik ketika penerapan

media ini berlangsung. Akibatnya, seluruh kelompok berdesakan pada saat menjawab kuis sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif. Untuk itu, pada pengembangan selanjutnya peneliti diharapkan untuk melakukan peninjauan ruangan terlebih dahulu.

- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember. Kedepannya, media interaktif *game maps* berbasis *lumi education* ini dapat dikembangkan serta diterapkan di kelas lain dan juga di sekolah lain, dengan penyesuaian terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik di berbagai tempat.
- c. *Game maps* berbasis *lumi education* telah melewati beberapa tahap pengembangan dan uji coba pada materi keberagaman budaya Indonesia, dan menunjukkan hasil yang positif. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut supaya dapat digunakan pada materi pada pelajaran lainnya.
- d. Kepada seluruh pihak yang berencana mengembangkan media interaktif *game maps* berbasis *lumi education* lebih lanjut, disarankan untuk merancang media yang lebih kreatif dan inovatif, dengan menggunakan desain dan juga fitur-fitur yang dapat memikat perhatian peserta didik untuk memudahkan memahami materi pada pembelajaran.

C. Kesimpulan

Hasil kesimpulan penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Game Maps* berbasis *Lumi Education* sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* dikembangkan melalui tahapan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS kelas IV SDN Rambipuji 01 masih bersifat konvensional, sehingga siswa kurang aktif dan motivasi belajar rendah. Berdasarkan kondisi ini, dikembangkan media *Game Maps* berbasis *Lumi education* agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Pada tahap desain, dibuat *blueprint* media yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penyusunan instrumen penilaian, dan rancangan bentuk media. Tahap pengembangan mewujudkan rancangan tersebut menjadi produk nyata dan diuji kelayakan oleh ahli media materi dan pembelajaran. Tahap implementasi menguji media dalam pembelajaran nyata di kelas, sementara tahap evaluasi menilai keberhasilan media dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, proses pengembangan media dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.
2. Pada kelayakan, media pembelajaran hasil dari validasi media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Validasi ahli media memperoleh skor 94,1%, ahli materi 98%, dan ahli pembelajaran 98,6%, sehingga rata-rata kelayakan media mencapai 96,9%. Penilaian kualitatif dari para ahli menunjukkan bahwa media sudah mendukung pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan

inovatif dengan catatan saran perbaikan seperti penambahan identitas pada media pembelajaran seperti kelas, mapel, bab, dan topik yang disajikan serta membuat buku panduan cara penggunaan media. Dengan validasi ini, media dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember.

3. Keefektifan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat peserta didik. Analisis respon peserta didik melalui angket menunjukkan rata-rata 96%, yang termasuk kategori sangat memuaskan. Observasi langsung juga menunjukkan antusiasme peserta didik saat mempraktikkan media interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Analisis hasil belajar melalui *pretest* dan *post test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari rata-rata nilai *pretest* 59,4 Menjadi *post test* 91,8 Nilai *N-Gain* sebesar 0,8172 (81%) termasuk kategori efektif, menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep materi kekayaan budaya Indonesia secara signifikan.

Kesimpulan umum berdasarkan hasil pengembangan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* merupakan media yang valid sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mendorong kreativitas interaksi dan motivasi peserta didik secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Niken laras, "Tafsir Al-Misbah," *Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, 13 (2019), 1–566
- Amatullah, Duta Cendikia, dan Joko Sutrisno, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang," *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5.2 (2023), 142–49 <<https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>>
- Andrews, "Konsep Dasar Visualisasi," *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2016), 1689–99
- AR, H. Sujono, "Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20.1 (2022), 25–42 <<https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>>
- Bintang, S C, dan L Usriyah, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Peserta didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Psikologi Perkembangan Peserta didik," ... : *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5.April (2024) <<https://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/view/646%0Ahttps://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/download/646/70>>
- Depany, Putri Dea, "Penerapan Media Pembelajaran Fisika Lumi Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi," *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10.1 (2023), 60–71
- Desita, Yustia Ayu, "Macam-Macam Media Visual," *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2021), 1689–99
- Djollong, Andi Fitriani, "Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research)," *Istiqla'*, 2.1 (2014), 86–100
- Dony Novaliendry, "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)," *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6.2 (2013), 106–18
- Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si, *Metode Penelitian Kualitatif, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021 <http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf%0Ahttps://direitoufma2010.files.wordpress.com/2010/>
- Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum KTSP & K-13*, IAIN Jember Press, 2019

Hanania, Sausan, "Pengaruh Media Fotografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Min 40 Aceh Besar," 2022, 10–11

Heidelberg, Springer-verlag Berlin, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2016

INAYAH, NAILY, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember.," 2024

Indah Sulistsyowati, "diwawancara oleh Penulis," *Jember, 18 November, 2024*, 1–2

Indriany, Febi, "Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah(MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember," April, 2021

Khotimah, Khusnul, dan Daniy Miftahul Ula, "Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial," *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01.11 (2023), 40–50

Madiun, Universitas PGRI, "Pembelajaran IPAS," 2014, 1–23

Mahagiyani, dan Sugiono, "Buku Ajar Metodologi Penelitian," 1 (2024), 1–36

Mesra, Romi, *Research & Development Dalam Pendidikan*, <Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>, 2023

Muara, Intan, "Preferensi Siswa SMK Terhadap Makanan Tradisional Di Kabupaten Bantul," *Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2019, 133

Muina, Siti, dan Arfada Rifda, *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially pada materi sumber energi kelas iii madrasah ibtidaiyah negeri 3 jember skripsi*, 2024

Nurfadhillah, Septy, Kholis Nurfalah, Mega Amanda, Nadhiyatul Kauniyah, Reza Wanda Anggraeni, dan Universitas Muhammadiyah Tangerang, "Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3.2 (2021), 227 <<Https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>

"Observasi di SDN Rambipuji 01," *Jember, 18 November, 2024*, 2–4 <<Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&isAllowed=y%0A><Http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0A>Https://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari>

Ogris, Andre, "Improving Distance Learning in an Object Oriented Modeling

Lecture by Enhancing Digital Media with H5P Software & Information Engineerin,” 2022, 6 <www.tuwien.at>

Prahasari, Megaocvi Akhira, “Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya,” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 05.01 (2014), 206–2016 <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/6367/7181>>

Putrawan, Kadek, “Pengetahuan Dasar Peta,” *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1 (2020), 7–8 <https://repository.kemdikbud.go.id/20631/1/Kelas_X_Geografi_KD_3.2.pdf>

Ramadaniati, Setta, Dian Ahkam Sani, dan Mohammad Firman Arif, “Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran,” *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6.1 (2021), 1–8 <<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>>

RI, DEPARTEMEN AGAMA, “AL-Qur'an dan Terjemahan,” 2007, 981

Rivaldi, Alvin, Fahrul Ulum Feriawan, dan Mutaqqin Nur, “Metode pengumpulan data melalui wawancara,” *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 2023, 1–89

Rondius, Bayu &, “Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan RolePembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang,” *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012, 1–223

Rosalina, Linda, Rahmi Oktarina, Rahmiati, dan Indra Saputra, “Buku Ajar STATISTIKA,” *FEBS Letters*, 185.1 (2023), 1–132

Sagita, L, dan P M UPY, “Pendampingan Pembuatan Permainan Matematika Edukatif Sd Di Upt Ppd Kecamatan Piyungan,” *Prodi Pendidikan Matematika UPY*, Query date: 2022-09-26 22:27:22, 2017 <<http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1420>>

Sahira, Safinaz, Rejeki Rejeki, Miftahul Jannah, Rinda Gustari, Yuli Asnita Nasution, Sulis Windari, dkk., “Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar,” *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6.1 (2022), 54–62 <<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>>

Seni, Pengertian, “Tinjauan Umum Pusat Kesenian Tari Tradisional,” 12–56

Setyawan, Dodiet Aditya, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Uji Homogenitas Data dengan SPSS, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2021 <<https://poltekkes-solo.ac.id/cni-content/uploads/modules/attachments/20210902152251-2-Buku Petunjuk>>

Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data.pdf>

Sugihartini, Nyoman, dan Kadek Yudiana, “Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie),” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15.2 (2018), 277–86

Supriadi, Gito, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021)

T. Saiful Akbar, “Manusia Dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibn Khaldun dan John Dewey,” *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15.2 (2015), 222–43

Usriyah, L, “Psikologi Anak dan Pendidikan Karakter di MI Darul Falah Wirowongso Jember,” *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4 (2023), 50–60

<<https://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/view/650>> <https://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/download/650/72>

Veritatis, Serviens Lumine, “Pakaian Adat Indonesia,” 2020, 1–7

Widayanti, Yulia, “Proceedings Series of Educational Studies National Conference from Magister of Education Management Penerapan Video Interaktif Berbasis ‘Lumi Education’ Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Yulia Widayanti,” 2021, 135

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Septie Putri Ismanti

NIM : 211101040009

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak ada unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain kecuali yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan siapapun.

Jember, 3 November 2025
saya yang menyatakan



Septie Putri Ismanti
NIM. 211101040009



Lampiran 2 : Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember	1. Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> 2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV	1. Produk Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> 2. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> 3. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i>	1. Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dirancang sesuai dengan peserta didik 2. Media Mudah digunakan guru dan peserta didik 3. Aspek kelayakan materi, desain, dan penggunaan media sudah dinilai baik oleh para ahli 4. Peserta didik menunjukkan peningkatan setelah penggunaan media	1. Kepustakaan 2. Validasi Ahli: Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pembelajaran 3. Informan: Guru dan Peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember 4. Subjek Penelitian: Peserta didik kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember	1. Jenis penelitian R&D 2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) 3. Metode Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Tes e. Dokumentasi 4. Metode Analisis Data Kualitatif dan Analisis Data Kuantitatif	1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember? 2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember? 3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember?

Lampiran 3 : Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:[www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-13496/ln.20/3.a/PP.009/09/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN RAMBIPUJI 01 JEMBER

Jl. Mangunsarkoro, Curahancar, Rambipuji, Kec. Rambipuji, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68136

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101040009

Nama : SEPTIE PUTRI ISMANTI

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Maps Berbasis Lumi Education Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Abdul Rosid

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Jember, 26 September 2025

Dekan,

Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 4 : Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV

INSTRUMEN WAWANCARA

Identitas guru

Nama Sekolah : SDN Rambipuji 01 Jember

Nama Guru : Indah Sulistyowati, S.Pd.

Guru Kelas : IV

Hari/Tanggal : 18 November 2024

Waktu Wawancara : 10.00 – selesai

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ibu Indah pernah menggunakan media pembelajaran digital pada saat melaksanakan pembelajaran?	Iya pernah, media yang digunakan seperti menayangkan video pembelajaran yang sudah tersedia di youtube atau juga terkadang menampilkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi.
2.	Bagaimana metode yang diterapkan oleh ibu Indah saat melaksanakan pembelajaran?	Pada pembelajaran IPAS biasanya 60% digunakan untuk menyampaikan materi dengan metode ceramah sedangkan untuk yang 40% digunakan untuk melakukan praktek atau pengamatan diluar kelas.
3.	Apakah ibu Indah pernah menerapkan strategi TGT saat pembelajaran berlangsung? Dan bagaimana respond peserta didik?	Iya pernah, tetapi tidak sering dilakukan dan untuk respond peserta didik Alhamdulillah mereka semua antusias dan lebih bersemangat.

4.	Apakah ada kendala yang dialami ibu Indah saat pembelajaran IPAS dilaksanakan?	Kendala yang saya alami yaitu pengaturan waktu saat membuat/menerapkan media pembelajaran dan juga kemampuan peserta didik berbeeda-beda sehingga ada anak yang bersemangat dalam pembelajaran dan ada juga siswa yang mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
5.	Apakah di sekolah ini tersedia fasilitas yang bisa digunakan untuk menerapkan media digital?	Untuk saat ini fasilitas di sekolah sudah memadai seperti tersedianya proyektor serta adanya pengeras suara(<i>sound</i>) yang biasa digunakan guru lain saat mengajar.
6.	Apakah ibu Indah mengetahui atau pernah menggunakan <i>platform Lumi Education</i> ?	Tidak pernah mendengar dan baru tahu hari ini.

Lampiran 5 : Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV

Wawancara Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu Guru pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar IPAS?	Pernah, tetapi tidak selalu ada media pembelajaran saat mengajar
2.	Apakah sebelumnya kalian pernah mendengar atau pernah belajar menggunakan <i>Lumi Education</i> ?	Belum pernah
3.	Apakah ibu Indah pernah mengajak kalian belajar sambil bermain saat pembelajaran?	Pernah, namun juga tidak sesering itu
4.	Menurut kalian, lebih mudah belajar menggunakan media pembelajaran atau tanpa adanya media?	Lebih mudah dan lebih seru menggunakan media pembelajaran
5.	Bagaimana perasaan kalian ketika mengetahui media pembelajaran <i>Game Maps</i> (Permainan Jelajahi Peta)?	Senang sekali, sepertinya menyenangkan belajar menggunakan media itu

Lampiran 6 : Hasil Observasi Penelitian**LAPORAN OBSERVASI PENELITIAN**

Nama : Septie Putri Ismanti
Produk : Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education*
Tempat Penelitian : Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember
Subjek Penelitian : 25 peserta didik (Kelas IV)
Tanggal pelaksanaan : 27 dan 30 September 2025

Penelitian berlangsung pada tanggal 27 dan 30 September 2025 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV dengan jumlah 25 peserta didik. Pada uji coba media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education* di kelas IV SDN rambipuji 01 Jember materi kekayaan budaya Indonesia dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 27 September 2025, peneliti melakukan uji coba skala kecil serta pelaksanaan *pretest* yang dilakukan kepada seluruh peserta didik. Pertemuan kedua dilakukan uji coba skala besar dan pelaksanaan *posttest* serta pengisian angket respon peserta didik. Berikut ini dokumentasi dari kegiatan pertemuan pertama:



Gambar 1
Peserta didik Mengerjakan *Pretest*



Gambar 2
Uji Coba Skala Kecil

Pada gambar 1 menunjukkan 25 peserta didik mengerjakan *pretest* sebelum penerapan skala kecil pada media pembelajaran interaktif *game Maps* berbasis *Lumi education* diterapkan. Pada gambar 2 dilakukan uji coba skala kecil di mana penelitian hanya memilih 5 peserta didik, kemudian peneliti meminta dari 5 peserta didik tersebut menjadi satu kelompok. Peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan sebelum media interaktif *game Maps* berbasis *Lumi education* diterapkan. Selama uji coba skala kecil berlangsung peserta didik terlihat antusias.

Dari 20 pertanyaan berhasil dijawab dengan benar sebanyak 11 pertanyaan dan memperoleh 55 point. Dari 20 pertanyaan 11 pertanyaan terjawab dengan benar dan 9 terjawab dengan salah. Saat uji coba sebagian besar peserta didik terlihat aktif, tertarik, dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Peserta didik mengungkapkan bahwa media ini sangat menarik karena membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan. Tanggapan positif tersebut menunjukkan bahwa media interaktif *game Maps* berbasis *Lumi education* layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar. Peneliti kemudian melaksanakan uji skala besar pada 30 September 2025 disertai dengan *post test* dan pengisian angket respon peserta didik.



Gambar 3
Proses Pembelajaran



Gambar 4
Penerapan Media

Pada gambar 3 memperlihatkan bahwa peneliti sedang menyampaikan materi kepada peserta didik. Materi yang disampaikan adalah materi kekayaan budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Seluruh peserta didik tampak memperhatikan penjelasan dengan baik. Pada gambar 4 menunjukkan bahwa pelaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi education*. Adapun langkah-langkah penggunaan media pembelajaran ini sebagai berikut:

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ L E M B E R

1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok.
2. Tiap kelompok berunding untuk menentukan posisi anggota kelompok yang akan bermain pada setiap daerah yang ada pada peta permainan.
3. Di dalam satu pulau terdapat 5 kartu soal yang wajib dijawab oleh perwakilan anggota kelompok yang telah dipilih.
4. Peserta didik yang dapat menjawab soal dengan benar akan melaju pada tahap berikutnya dan dapat berkumpul kembali dengan teman kelompoknya.
5. Bagi peserta didik yang tidak dapat menjawab soal dengan benar maka tidak dapat berkumpul dengan anggota kelompok yang lain.

6. Peserta didik diberikan waktu 1 menit untuk menjawab soal.
7. Pada tahap *finish* seluruh kelompok wajib berebut menjawab soal untuk menambah poin yang telah terkumpul.
8. Setelah semua kelompok bermain poin masing-masing kelompok dijumlahkan.

Setelah melakukan uji coba skala besar peserta didik antusias. Dari 25 pertanyaan, kelompok 1 berhasil menjawab sebanyak 4 pertanyaan dengan benar dan berhasil mengumpulkan 80 poin, kelompok 2 berhasil menjawab 5 soal dengan benar sehingga berhasil mengumpulkan 100 poin, kelompok 3 berhasil menjawab 3 pertanyaan dengan benar sehingga berhasil mengumpulkan 60 poin, kelompok 4 berhasil menjawab 5 pertanyaan dengan benar sehingga berhasil mengumpulkan 100 poin, dan kelompok 5 berhasil menjawab 5 soal dengan benar sehingga berhasil mengumpulkan 100 poin. Pada saat uji coba skala besar peserta didik terlihat lebih aktif, tertarik dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran.



Gambar 5
Pengisian Lembar Respond Peserta Didik

Setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Game Maps* berbasis Lumi Education selesai dilaksanakan, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon guna untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *game Maps* berbasis Lumi education.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 : Modul Ajar**MODUL AJAR IPAS**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penulis	: Septie Putri Ismanti
Instansi	: SDN Rambipuji 01 Jember
Tahun	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Fase/Kelas	: B/IV (Empat)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Bab	: Indonesia Kaya Budaya
Materi	: Kekayaan Budaya Indonesia
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik dapat memahami bahwa masyarakat memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Peserta didik dapat mengenal beberapa aspek budaya seperti bahasa, pakaian adat, makanan khas, dan tradisi yang dilingkungan sekitar.
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1x pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Capaian Pembelajaran (CP)	
1. Peserta didik dapat memahami bahwa masyarakat memiliki kebudayaan yang berbeda-beda.	
2. Peserta didik dapat mengenal beberapa aspek budaya seperti bahasa, pakaian adat, makanan khas, dan tradisi yang dilingkungan sekitar.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlaq mulia,	
2. Berkebhinekaan global (CRT),	
3. Bergotong royong,	
4. Mandiri,	
5. Bernalar kritis, dan	
6. Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana:	
1. Alat dan bahan	
a. LKPD	
b. Laptop, Speaker, Internet	

<p>2. Media</p> <ol style="list-style-type: none"> PPT interaktif tentang materi keberagaman budaya di indonesia. Media pembelajaran interaktif <i>game maps</i> berbasis <i>lumi education</i> <p>3. Sumber Buku</p> <p>Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV Edisi Revisi.</p> <p>Prasarana:</p> <p>Ruang Kelas</p>
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik Audio Peserta didik Audio Visual Peserta didik kinestetik
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
25 Peserta didik
G. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan : Pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching (CRT)</i> Model Pembelajaran : Model <i>Cooperative Learning</i> Metode Pembelajaran : Tatap muka, tanya jawab, diskusi, penugasan
MATERI POKOK
Kekayaan Budaya Indonesia
KOMPONEN INTI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran
Melalui kegiatan diskusi diharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman Budaya di lingkungan sekitar dengan benar.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya dalam memahami keberagaman budaya Indonesia baik di lingkungan sekolah maupun di daerahnya masing-masing.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> Apakah kalian pernah mempelajari tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia? Sebutkan apa saja keberagaman budaya di Indoensia yang kalian ketahui!
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> Persiapan Mengajar <ol style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan ruang kelas agar tertata rapi sehingga peserta didik nyaman dan senang dalam belajar, Guru mempersiapkan media pembelajaran antara lain buku atau bahan ajar, proyektor untuk menampilkan media <i>game maps</i> berbasis <i>lumi education</i>, dan buku absen.

2. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran, dan kesiapan peserta didik).
- 2) Peserta didik memulai pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas.
- 3) Guru menanyakan suasana hati peserta didik apakah senang, sedih, atau sakit? (Asesmen Awal)
- 4) Guru memulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas proyek yang akan dilakukan tentang jelajah budaya.
- 5) Peserta didik diberikan motivasi sebelum memulai pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (45 Menit)

- 1) Guru menampilkan PPT dan Video pembelajaran mengenai budaya Indonesia (terlampir dimedia), video keberagaman budaya di lingkungan sekitar
<https://drive.google.com/file/d/1i6P31VGZ0VNeJch76dXzl9EkcbEaV28h/view?usp=drivesdk>
- 2) Peserta didik diajak untuk mengamati dan mendiskusikan hal-hal menarik yang mereka temui.
- 3) Guru mengajukan pertanyaan pemandik seperti:
 - a.) Apa saja budaya yang ada dilingkungan sekitar?
 - b.) Mengapa penting untuk mengenal dan menghargai budaya orang lain? (CRT)
 - c.) Bagaimana cara kita menjaga dan melestarikan budaya disekitar kita? (CRT)
- 4) Guru membagi satu kelas menjadi 5 kelompok dan pada setiap kelompok memiliki 5 anggota.
- 5) Guru menjelaskan kepada peserta didik petunjuk untuk memainkan permainan yang bernama “*GAME MAPS*”.
- 6) Peserta didik diharapkan untuk mengikuti serta menjawab kuis yang tertera pada permainan tersebut dan mengumpulkan point sebanyak-banyaknya.
- 7) Setelah bermain, guru mengarahkan peserta didik untuk duduk dibangkunya seperti semula.
- 8) Guru menyiapkan soal-soal pilihan ganda dan membagikannya ke seluruh peserta didik guna untuk menergetahui apakah semua peserta didik telah memahami materi tersebut atau belum.
- 9) Guru memberikan waktu selama 10 menit untuk peserta didik mengerjakan soal-soal tersebut lalu dikumpulkan kembali.

c. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- 1) Guru menanyakan kembali kepada peserta didik “apakah sudah memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia?”
- 2) Guru mengapresiasi peserta didik karena bersikap baik selama mengikuti pembelajaran.
- 3) Peserta didik diminta untuk mempelajari materi selanjutnya tentang “kearifan lokal”.
- 4) Guru menguatkan kembali bahwa berdoa, mendengarkan guru ketika menjelaskan, mengikuti pembelajaran dengan sikap yang baik adalah bagian dari nilai beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- 5) Guru juga menguatkan bahwa menyimak, memperhatikan, mengingat dan mencatat adalah bagian dari sikap mandiri dan berpikir kritis.

E. ASESMEN PEMBELAJARAN

Assesmen Pengetahuan (Civic Knowledge)

Tabel 1.1

Soal	Kunci Jawaban	Skor
 <p>1. Berasal dari manakah pakaian adat seperti gambar di samping?</p>	Jawa Tengah dan Jawa Timur	20
 <p>2. Berasal dari manakah tarian adat seperti gambar di samping?</p>	Tari Burung Enggang yang berasal dari Kalimantan Timur	20
 <p>3. Berasal dari manakah makanan tradisional seperti gambar di samping?</p>	Kota Yogyakarta	20
<p>4. Bagaimana cara kamu menyikapi apabila ada teman yang berbeda suku, ras, bahasa, dan agama? (CRT)</p>	Menghargai perbedaan mereka dengan sikap saling menghormati	20
<p>5. Mengapa sekolah mengharuskan kita</p>	Memupuk rasa bangga	20

memakai baju batik?	terhadap warisan budaya dan untuk melestarikan budaya	
---------------------	---	--

Assesmen Sikap (*Civic Disposition*)

Tabel 1.2

NO	Indikator Assesmen	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejujuran dalam mengerjakan tugas				
2.	Kesungguhan dalam mengerjakan tugas				
3.	Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas				
4.	Ketepatan dalam mengerjakan tugas				

Keterangan Skor :

skor 4 = sangat baik, skor 3 = baik, skor 2 = kurang baik, skor 1 = tidak baik

Asesmen sikap dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Asesmen sikap dilakukan agar Guru dapat melihat sikap yang ditunjukkan peserta didik dalam menjadi bagian dari lingkungan rumah sebagai anak Indonesia. Pedoman Asesmen yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut:

Tabel 1.3

NO	Aktivitas Pembelajaran	Indikator Refleksi	Skor				Ket
			1	2	3	4	
1.	Perencanaan	Guru menguasai konten materi pembelajaran					
		Kemampuan mendesain media					
		Kemampuan guru memanfaatkan lingkungan belajar					
		Ketepatan guru dalam mengembangkan nilai dan sikap sesuai capaian pembelajaran					
		Kesesuaian media pembelajaran dengan capaian pembelajaran					

2.	Pelaksanaan	Kecakapan guru dalam membangun motivasi peserta didik						
		Kecakapan guru dalam menjelaskan materi						
		Keterampilan guru mengaplikasikan media dan melibatkan peserta didik						
		Keterampilan guru menanamkan nilai dan membentuk nilai pada diri peserta didik dari aktivitas yang sesuai dengan capaian pembelajaran (output)						
		Kecakapan guru dalam berusaha membuat peserta didik belajar aktif dan mandiri sesuai dengan kaidah pendekatan ilmiah.						
3.	Asesmen	Ketepatan dalam menentukan instrumen Asesmen						
		Kesesuaian dalam menyusun indikator Asesmen dengan capaian pembelajaran						
		Kesesuaian indikator dan instrumen Asesmen berdasarkan perkembangan kognitif, psikologis, dan nilai moral						
Skor								
Jumlah Skor								

Keterangan :

Skor 1 = Kurang, Skor 2 = Cukup, Skor 3 = Baik, Skor 4 = Baik Sekali

Nilai Akhir (NA) : $\frac{\text{Jumlah yang dicapai}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

1. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

1. Peserta didik dapat membuat rangkuman lebih mendalam tentang budaya yang dipelajari.
2. Mengundang narasumber dari masyarakat untuk berbagi pengalaman tentang budaya mereka. (CRT)

Remidial

1. Guru memberikan bimbingan tambahan bagi peserta didik yang kesulitan memahami konsep keberagaman budaya.
2. Membantu peserta didik mengulang kembali eksplorasi dengan cara yang lebih sederhana, seperti mencari informasi melalui buku atau internet.

2. REFLEKSI

Dalam setiap pembelajaran, guru harus selalu introspeksi diri atas apa yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran dengan peserta didik. Tujuannya agar ada kemajuan dan pembaruan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. Berikut daftar pernyataan yang menjadi acuan guru dalam refleksi:

Tabel 1.4

Tabel Refleksi Untuk Guru

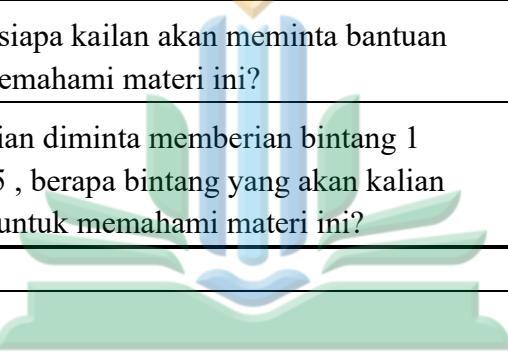
NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peserta didik aktif dalam melakukan eksplorasi budaya?	
2.	Bagaimana pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya setelah setelah melakukan pembelajaran ini?	
3.	Apa tantangan yang dihadapi peserta didik dalam menyelesaikan proyek?	

Tabel 1.5**Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik**

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana materi yang kalian rasa paling sulit?	
2.	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3.	Apaah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4.	Kepada siapa kailan akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5.	Jika kaaian diminta memberian bintang 1 sampai 5 , berapa bintang yang akan kalian berikan untuk memahami materi ini?	

LAMPIRAN

1. Materi Ajar
2. Media
3. LKPD
4. Soal Asesmen
5. Penilaian


**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

GLOSARIUM

- Keberagaman Budaya : Perbedaan budaya yang ada dalam suatu masyarakat.
- Eksplorasi : Kegiatan menjelajahi atau meneliti sesuatu secara mendalam.
- Tradisi : Kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, A., Kusumawardhani, A., Fatimah, K., Setianingsih, N. I., Nursya'bani, K. K., & Rasa, A. A. (2023a). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)* (M. R. Suryanita, ed). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

LAMPIRAN

APA ITU KEBERAGAMAN BUDAYA?

Kebudayaan adalah perbedaan yang ada dalam budaya suatu masyarakat, wilayah, atau negara. Perbedaan ini meliputi adat, bahasa, kesenian, makanan, dan kebiasaan antar daerah.

BAHASA DAERAH

Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat di suatu daerah tertentu sebagai alat komunikasi sehari-hari, yang menjadi identitas dan ciri khas daerah tersebut.

Contoh bahasa daerah di Indonesia:

- Bahasa Jawa (Jawa Tengah, DIY, Jawa Timur)
- Bahasa Sunda (Jawa Barat, Banten)
- Bahasa Madura (Madura, Jawa Timur)
- Bahasa Bugis (Sulawesi Selatan)
- Bahasa Bali (Bali)

PAKAIAN ADAT

Pakaian adat adalah pakaian khas yang dimiliki oleh suatu daerah atau suku tertentu yang menjadi identitas budaya serta mencerminkan nilai-nilai, norma, adat istiadat, dan kepercayaan masyarakat setempat.

Pakaian Adat/Tradisional di Indonesia

Beskap dan ketaya (Jawa Tengah)

Demang (Betawi)

Payas Alt/Nista (Bali)

Peopadan (Lampung)

Pesa'an dan Rancangan (Jawa Timur)

Ulos (Batak)

Sapei Sapaq dan Ta'a (Dayak)

TARIAN DAERAH

Tarian adat adalah tarian tradisional yang berasal dari suatu daerah atau suku tertentu dan mencerminkan budaya, adat istiadat, serta nilai-nilai kehidupan masyarakat setempat.

Tari Cokek

Tari Merak

Tari Sajoja

Tari Gambyong

Tari Tor-tor

Tari Topeng

Tari Reog Ponorogo

Tari Legong

RUMAH ADAT

Rumah adat adalah rumah tradisional yang mencerminkan identitas budaya, adat istiadat, dan cara hidup suatu suku atau daerah di Indonesia.

RUMAH GADANG
Sumatera Barat

RUMAH KEBAYA
DKI Jakarta

RUMAH JOGLO
Jawa Tengah

MBARU NIANG
Nusa Tenggara Timur

RUMAH BALOV
Kalimantan Utara

SULAH NVANDA
Banten

HONAI
Papua

RUMAH PANGUNG
Jawa Barat

MAKANAN KHAS DAERAH

Makanan khas daerah adalah makanan atau minuman yang menjadi ciri khas suatu daerah tertentu, dibuat dengan resep turun-temurun, menggunakan bahan yang biasanya berasal dari daerah tersebut, dan sering disajikan pada acara adat atau tradisi.

Ciri-ciri makanan khas daerah:

1. Memiliki rasa dan cara penyajian yang berbeda dengan daerah lain.
2. Dibuat dari bahan lokal yang mudah ditemukan di wilayah tersebut.
3. Menjadi identitas budaya dan daya tarik daerah.
4. Sering disajikan pada acara adat, perayaan, atau untuk tamu.

Aceh
Mie Aceh

Sumatra Selatan
Pempek

Sumatra Barat
Rendang

Jakarta
Soto Betawi

Bandung
Batagor

Jawa Timur
Rawon

Bali
Sate Lilit

NTB
Agam Taliwang

Kalimantan Selatan
Soto Banjar

Salawesi Selatan
Pisang Ijo



Disetujui Pembimbing

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP .197807162023212017

Jember, 01 Oktober 1995
PK. Kepala Sekolah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1.

Soal *Preetest*

Berilah tanda silang (X) a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Tarian tradisional dari Bali yang terkenal adalah...
 - a. Jaipong
 - b. Saman
 - c. Legong
 - d. Reog
2. Pakaian adat khas Jawa Tengah disebut...
 - a. Baju Bodo
 - b. Ulos
 - c. Kebaya dan Batik
 - d. Songket
3. Makanan tradisional Indonesia yang terbuat dari ketan dan dibungkus daun pisang adalah...
 - a. Rendang
 - b. Lemper
 - c. Soto
 - d. Pempek
4. Tari Saman berasal dari provinsi...
 - a. Jawa Barat
 - b. Aceh
 - c. Papua
 - d. Bali
5. Rumah adat khas Papua yang sering disebut “Honai” biasanya digunakan untuk...
 - a. Tempat ibadah
 - b. Rumah tinggal suku setempat
 - c. Tempat penyimpanan hasil panen
 - d. Balai pertemuan
6. Rumah adat dengan atap berbentuk tajam seperti pelana kuda disebut...
 - a. Rumah Panggung
 - b. Rumah Batak
 - c. Rumah Joglo
 - d. Rumah Limas
7. Alat musik bambu yang digoyang disebut...
 - a. Angklung
 - b. Gamelan
 - c. Rebana
 - d. Kendang
8. Bahasa daerah yang dipakai di Jawa Barat adalah...
 - a. Sunda
 - b. Jawa
 - c. Madura
 - d. Banjarese
9. Gamelan umumnya berasal dari daerah...
 - a. Bali dan Jawa
 - b. Kalimantan
 - c. Sumatera
 - d. Papua
10. Bahasa daerah dari Sulawesi Selatan yang terkenal adalah...
 - a. Bugis
 - b. Batak
 - c. Minang
 - d. Sasak
11. Kain khas yang biasa dipakai sebagai pakaian adat di Sumatera Utara adalah...

Lampiran 2.

Kunci Jawaban *Preetest*

1. C

2. B

3. B

4. B

5. B

6. A

7. A

8. A

9. A

10. A

11. B

12. B

13. B

14. B

15. A

16. D

17. B

18. D

19. A

20. C



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3.

PERTEMUAN 1

Rubrik Penilaian *Preetest*

NO	Nama Peserta Didik	Nilai

$$Nilai = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Cukup baik = 2

Kurang baik = 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Rumus kategori hasil belajar

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

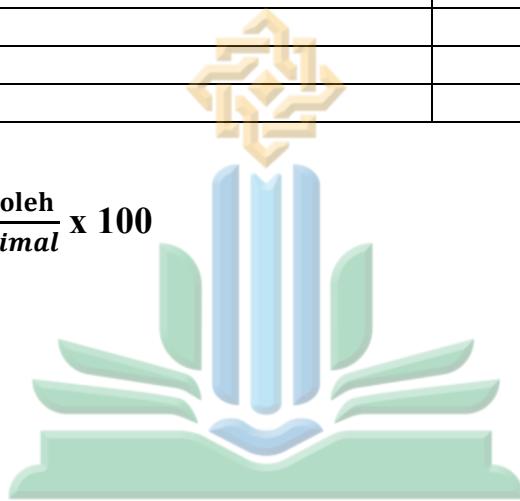
P : Hasil belajar dalam presentase

n : Siswa yang tuntas

N : Keseluruhan jumlah siswa

Kategori Hasil Belajar

Interval Nilai	Kategori
86 - 100	Sangat Baik
71 - 85	Baik
56 - 70	Cukup
41 - 55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang



Lampiran 4.**Soal Posttest**

Berilah tanda silang (X) a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Tarian tradisional dari Bali yang terkenal adalah...
 - a. Jaipong
 - b. Saman
 - c. Legong
 - d. Reog
2. Pakaian adat khas Jawa Tengah disebut...
 - a. Baju Bodo
 - b. Ulos
 - c. Kebaya dan Batik
 - d. Songket
3. Makanan tradisional Indonesia yang terbuat dari ketan dan dibungkus daun pisang adalah...
 - a. Rendang
 - b. Lemper
 - c. Soto
 - d. Pempek
4. Tari Saman berasal dari provinsi...
 - a. Jawa Barat
 - b. Aceh
 - c. Papua
 - d. Bali
5. Rumah adat khas Papua yang sering disebut “Honai” biasanya digunakan untuk...
 - a. Tempat ibadah
 - b. Rumah tinggal suku setempat
 - c. Tempat penyimpanan hasil panen
 - d. Balai pertemuan
6. Rumah adat dengan atap berbentuk tajam seperti pelana kuda disebut...
 - a. Rumah Panggung
 - b. Rumah Batak
 - c. Rumah Joglo
 - d. Rumah Limas
7. Alat musik bambu yang digoyang disebut...
 - a. Angklung
 - b. Gamelan
 - c. Rebana
 - d. Kendang
8. Bahasa daerah yang dipakai di Jawa Barat adalah...
 - a. Sunda
 - b. Jawa
 - c. Madura
 - d. Banjarese
9. Gamelan umumnya berasal dari daerah...
 - a. Bali dan Jawa
 - b. Kalimantan
 - c. Sumatera
 - d. Papua
10. Bahasa daerah dari Sulawesi Selatan yang terkenal adalah...
 - a. Bugis
 - b. Batak
 - c. Minang
 - d. Sasak
11. Kain khas yang biasa dipakai sebagai pakaian adat di Sumatera Utara adalah...
 - a. Batik
 - b. Ulos
 - c. Songket
 - d. Tenun Ikat

Lampiran 5.**Kunci Jawaban *Posttest***

1. C

2. B

3. B

4. B

5. B

6. A

7. A

8. A

9. A

10. A

11. B

12. B

13. B

14. B

15. A

16. D

17. B

18. D

19. A

20. C



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6.

PERTEMUAN 2

Rubrik Penilaian *Posttest*

NO	Nama Peserta Didik	Nilai

$$Nilai = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

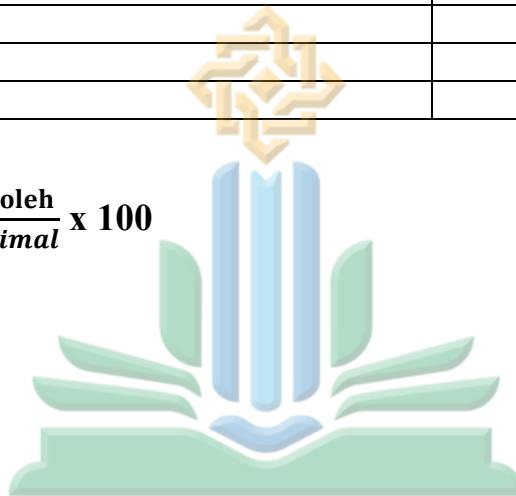
Keterangan:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Cukup baik = 2

Kurang baik = 1



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Hasil belajar dalam presentase

n : Siswa yang tuntas

N : Keseluruhan jumlah siswa

Kategori Hasil Belajar

Interval Nilai	Kategori
86 - 100	Sangat Baik
71 - 85	Baik
56 - 70	Cukup
41 - 55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

Lampiran 8 : Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps*
 Berbasis *Lumi Education* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember
 Dosen Validator : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
 Peneliti : Septie Putri Ismanti
 Tanggal : 25 September 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Setuju/Baik
 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melengkapi kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAIKU ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Desain						
1	Tampilan media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV					✓
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami					✓
3	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> tahan lama					✓
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai				✓	
5	Teks yang digunakan harus dapat dibaca dengan jelas dan mudah dipahami.				✓	
6	Warna yang digunakan harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran.					✓
7	Elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan, ditampilkan secara jelas					✓
8	Buku panduan/petunjuk dalam penggunaan media mudah difahami dan membantu mempermudah pengaplikasian media					✓
Aspek Isi Materi						
9	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran					✓
10	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi				✓	
11	Kelengkapan komponen media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan materi				✓	
Aspek Kebermanfaatan						
12	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV					✓

13	Penggunaan media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan				✓
14	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> aman dan diaplikasikan secara praktis dalam dimensi ruang dan waktu			✓	
15	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik				✓
16	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah			✓	
17	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi pada peserta didik dengan cara yang baru			✓	

C. Komentar dan Saran

.....

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
TAUFIQUDDIN ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 28 - 09 - 2025
Ahli Media

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
NIP. 199210132019031006



Lampiran 9 : Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember
 Dosen Validator : Rachma Dini Fitria, M.Si.
 Peneliti : Septie Putri Ismanti
 Tanggal : 24 September 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education*. Dimohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap materi melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Setuju/Baik
 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Ibu menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Ibu untuk melengkapi kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Ketepatan Materi						
1	Kesesuaian media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dengan identitas: kelas, mata pelajaran, bab, topik yang akan diajarkan				✓	
2	Kesesuaian materi dalam media <i>Interaktif Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dengan karakteristik peserta didik kelas IV					✓
3	Kesesuaian ilustrasi/gambar yang disajikan					✓
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan					✓
5	Kelengkapan pembahasan materi dalam media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia.					✓
6	Kesesuaian soal dan materi					✓
Aspek Penyajian						
7	Pertanyaan dalam media disajikan secara menarik					✓
8	Penggabungan media digital dapat menarik peserta didik dalam memahami materi					✓
9	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik					✓
10	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman materi kekayaan budaya Indonesia kepada peserta didik					✓



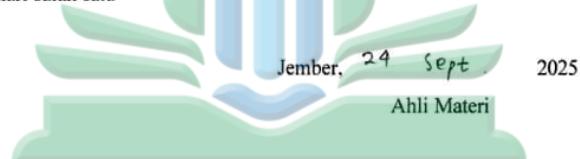
C. Komentar dan Saran

.....
 pada aplikasi perlu ditambahkan referensi : kebut, mapel,
 bab topik yg diajarkan.



D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Rachma Dini Fitria, M.Si.
 NIP. 199403032020122005

Lampiran 10 : Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Maps* Berbasis *Lumi Education* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember
 Sasaran : Indah Sulistyowati, S.Pd
 Peneliti : Septie Putri Ismanti
 Tanggal : 30 September 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Interaktif *Game Maps* berbasis *Lumi Education* melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Setuju/Baik
 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Dimohon Ibu untuk melengkapi kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran					✓
2	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> memiliki bentuk dan tampilan yang menumbuhkan antusias peserta didik					✓
3	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> disertai panduan penggunaan sehingga mempermudah dalam penggunaannya					✓
4	Media ini cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV					✓
5	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat membantu guru dalam mengaktifkan pembelajaran di kelas.					✓
6	Penggunaan media ini efektif untuk menunjang hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta <i>support</i> strategi TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) pada materi ini juga dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar					✓
7	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia.					✓
8	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> memiliki daya tahan lama				✓	
9	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> yang disertai strategi TGT sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV.					✓
10	Penggunaan media ini disertai dengan strategi TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar					✓

11	Bahasa yang digunakan dalam media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan EYD			✓
12	Pertanyaan dalam Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan materi kekayaan budaya Indonesia.			✓
13	Penggunaan kalimat dalam media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> mudah dipahami guru			✓
14	Materi dalam media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> sesuai dengan buku yang dimiliki peserta didik dan guru			✓
15	Media Interaktif <i>Game Maps</i> Berbasis <i>Lumi Education</i> disertai strategi TGT dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan			✓

C. Komentar dan Saran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
*) Lingkari salah satu

Jember, 30 September 2025

Ahli Pembelajaran

✓ *Eric G.W.*

Indah Sulistyowati, S.Pd

19860322 2022212004

Lampiran 11 : Media Pembelajaran

The screenshot shows a Microsoft PowerPoint slide with the following details:

- Title:** Presentasi Keberagaman Budaya Indonesia _20250917_105554_0000 - Microsoft PowerPoint (Product Activation Failed)
- Slide Content:**
 - Section:** BAHASA DAERAH
 - Text:** Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat di suatu daerah tertentu sebagai alat komunikasi sehari-hari, yang menjadi identitas dan ciri khas daerah tersebut.
 - Text:** Contoh bahasa daerah di Indonesia:
 - Bahasa Jawa (Jawa Tengah, DIY, Jawa Timur)
 - Bahasa Sunda (Jawa Barat, Banten)
 - Bahasa Madura (Madura, Jawa Timur)
 - Bahasa Bugis (Sulawesi Selatan)
 - Bahasa Bali (Bali)
 - Image:** A group of people in traditional Indonesian clothing (Baju Adat) standing in a field with a large tree in the background.
- Navigation:** The slide is the 11th of 24 in the presentation. The top navigation bar shows 0/7 stars and 0/25 slides.
- Background:** The background of the slide features a map of Indonesia with various regions labeled and illustrated with traditional icons and figures.

Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian**Wawancara Wali Kelas IV****Uji Coba Skala Kecil****Mengerjakan *Preetest*****Proses Pembelajaran**



Penerapan Media



Mengerjakan *Posttest*



Mengisi Lembar Angket

Respon Pesera Didik

Lampiran 13 : Angket Respond Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPOND PESERTA DIDIK

Nama : muhammat oky setiawan
 No. Absen : 20

(48)

A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah data diri anda pada kolom yang telah disediakan!
2. Bacalah angket penelitian ini dengan teliti!
3. Berilah tanda Checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia!. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1 = Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2 = Tidak Setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Cukup	
4. Apabila telah selesai mengerjakan angket, mohon segera kumpulkan!
5. Selamat telah mengisi angket dan terimakasih atas partisipasi anda dalam penelitian ini.

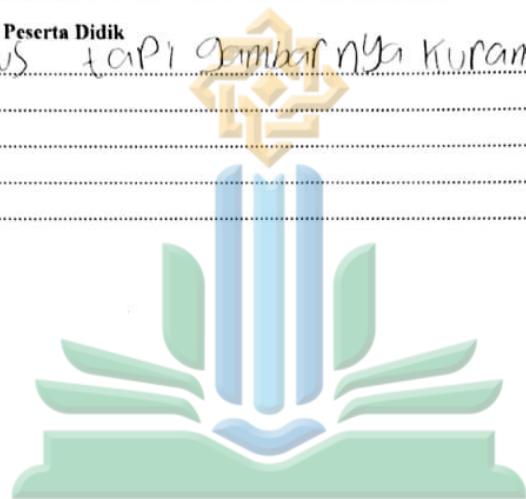
B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education					✓
2.	Saya menyukai tampilan media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education			✓		
3.	Saya lebih bersemangat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education secara TGT (Teams Game Tournament = bermain secara berkelompok)					✓
4.	Gambar objek yang ada dalam media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education jelas dan warnanya menarik			✓		
5.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education disertai TGT				✓	
6.	Saya merasa mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education			✓		
7.	Saya merasa ingin tahu materi dalam pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education					✓

8.	Saya tidak merasa kesulitan saat belajar dan menggunakan media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education					✓
9.	Belajar terasa seru dan menyenangkan saat belajar dengan media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education secara TGT					✓
10.	Melalui kartu soal dalam media pembelajaran interaktif Game Maps berbasis Lumi Education dapat meningkatkan motivasi belajar					✓

C. Komentar Peserta Didik

baikus tapa qimbar nya kurang



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14 : Hasil Pretest dan Posttest

Nama : Hadiyatul Ummi Pois
 No. Absen: 1010

Berilah tanda silang (X) a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

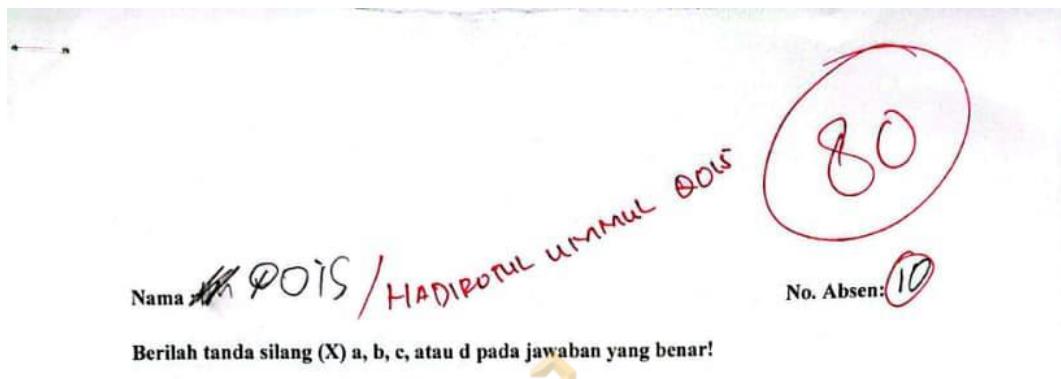
1. Tarian tradisional dari Bali yang terkenal adalah...
 a. Jaipong b. Saman c. Legong d. Reog
 2. Pakaian adat khas Jawa Tengah disebut...
 a. Baju Bodo b. Kebaya dan Batik c. Ulos d. Songket
 3. Makanan tradisional Indonesia yang terbuat dari ketan dan dibungkus daun pisang adalah...
 a. Rendang b. Lemper c. Soto d. Pempek
 4. Tari Saman berasal dari provinsi...
 a. Jawa Barat b. Aceh c. Papua d. Bali
 5. Rumah adat khas Papua yang sering disebut "Honai" biasanya digunakan untuk...
 a. Tempat ibadah b. Rumah tinggal suku setempat c. Tempat penyimpanan hasil panen d. Balai pertemuan
 6. Rumah adat dengan atap berbentuk tajam seperti pelana kuda disebut...
 a. Rumah Panggung b. Rumah Joglo c. Rumah Batak d. Rumah Limas
 7. Alat musik bambu yang digoyang disebut...
 a. Angklung b. Gamelan c. Rebana d. Kendang
 8. Bahasa daerah yang dipakai di Jawa Barat adalah...
 a. Sunda b. Jawa c. Madura d. Banjarese
 9. Gamelan umumnya berasal dari daerah...
 a. Bali dan Jawa b. Sumatera c. Kalimantan d. Papua
 10. Bahasa daerah dari Sulawesi Selatan yang terkenal adalah...
 a. Bugis b. Batak c. Minang d. Sasak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KHALIL ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

S = 12
 B = 8

1. Kain khas yang biasa dipakai sebagai pakaian adat di Sumatera Utara adalah...
- a. Batik b. Ulos c. Songket d. Tenun Ikat
2. Makanan khas Padang yang terkenal pedas dan berbahan daging sapi adalah...
- a. Soto b. Rendang c. Pempek d. Gudeg
3. Pakaian adat asal Bali biasanya digunakan dalam acara...
- a. Pernikahan b. Upacara keagamaan c. Festival musik d. Kegiatan sehari-hari
4. Salah satu ciri khas pakaian adat Betawi adalah...
- a. Berwarna merah mencolok b. Menggunakan kopiah dan baju koko c. Terbuat dari kain tenun d. Memiliki kain songket
5. Alat musik petik yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- a. Sasando b. Gamelan c. Rebana d. Kendang
6. Kesenian pertunjukan yang memakai topeng dari Jawa Timur adalah...
- a. Wayang Kulit b. Barong c. Ondel-Ondel d. Reog Ponorogo
7. Salah satu cara menghargai perbedaan budaya adalah...
- a. Mengolok-olok kebiasaan orang lain b. Membuka pikiran menerima keberagaman c. Menolak acara budaya lain d. Menganggap budaya sendiri paling benar
8. Menghargai perbedaan budaya bisa membuat kita...
- a. Semakin egois c. Menjadi tidak sopan b. Membenci sesama d. Bijaksana dan terbuka
9. Apa manfaat menghargai perbedaan budaya?
- a. Menghormati dan belajar dari kebiasaan itu b. Memaksanya seperti kita c. Mengolok-oloknya d. Menghindarinya
10. Makanan khas Jawa Tengah yang berupa nasi dan lauk-pauk disebut...
- a. Nasi Goreng b. Gudeg c. Nasil liwet d. Sate

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KALIWAJI ACHMAD SIDDIQ



Berilah tanda silang (X) a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Tarian tradisional dari Bali yang terkenal adalah...
 - a. Jaipong
 - b. Saman
 - c. Legong
 - d. Reog
2. Pakaian adat khas Jawa Tengah disebut...
 - a. Baju Bodo
 - b. Kebaya dan Batik
 - c. Ulos
 - d. Songket
3. Makanan tradisional Indonesia yang terbuat dari ketan dan dibungkus daun pisang adalah...
 - a. Rendang
 - b. Lemper
 - c. Soto
 - d. Pempek
4. Tari Saman berasal dari provinsi...
 - a. Jawa Barat
 - b. Aceh
 - c. Papua
 - d. Bali
5. Rumah adat khas Papua yang sering disebut "Honai" biasanya digunakan untuk...
 - a. Tempat ibadah
 - b. Rumah tinggal suku setempat
 - c. Tempat penyimpanan hasil panen
 - d. Balai pertemuan
6. Rumah adat dengan atap berbentuk tajam seperti pelana kuda disebut...
 - a. Rumah Panggung
 - c. Rumah Batak
 - b. Rumah Joglo
 - d. Rumah Limas
7. Alat musik bambu yang digoyang disebut...
 - a. Angklung
 - b. Gamelan
 - c. Rebana
 - d. Kendang
8. Bahasa daerah yang dipakai di Jawa Barat adalah...
 - a. Sunda
 - b. Jawa
 - c. Madura
 - d. Banjarese
9. Gamelan umumnya berasal dari daerah...
 - a. Bali dan Jawa
 - b. Sumatera
 - c. Kalimantan
 - d. Papua
10. Bahasa daerah dari Sulawesi Selatan yang terkenal adalah...
 - a. Bugis
 - b. Batak
 - c. Minang
 - d. Sasak

$$5 = 4$$

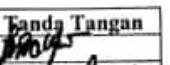
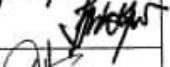
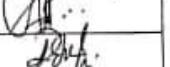
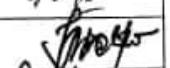
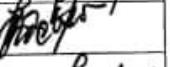
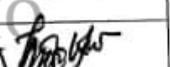
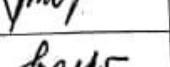
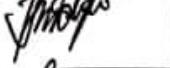
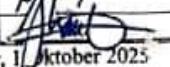
$$B = 160$$

11. Kain khas yang biasa dipakai sebagai pakaian adat di Sumatera Utara adalah...
- a. Batik b. Ulos c. Songket d. Tenun Ikat
12. Makanan khas Padang yang terkenal pedas dan berbahan daging sapi adalah...
- a. Soto b. Rendang c. Pempek d. Gudeg
13. Pakaian adat asal Bali biasanya digunakan dalam acara...
- a. Pernikahan b. Upacara keagamaan c. Festival musik d. Kegiatan sehari-hari
14. Salah satu ciri khas pakaian adat Betawi adalah...
- a. Berwarna merah mencolok b. Menggunakan kopiah dan baju koko c. Terbuat dari kain tenun d. Memiliki kain songket
15. Alat musik petik yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- a. Sasando b. Gamelan c. Rebana d. Kendang
16. Kesenian pertunjukan yang memakai topeng dari Jawa Timur adalah...
- a. Wayang Kulit b. Barong c. Ondel-Ondel d. Reog Ponorogo
17. Salah satu cara menghargai perbedaan budaya adalah...
- a. Mengolok-olok kebiasaan orang lain b. Membuka pikiran menerima keberagaman c. Menolak acara budaya lain d. Menganggap budaya sendiri paling benar
18. Menghargai perbedaan budaya bisa membuat kita...
- a. Semakin egois c. Menjadi tidak sopan b. Membenci sesama d. Bijaksana dan terbuka
19. Apa manfaat menghargai perbedaan budaya?
- a. Menghormati dan belajar dari kebiasaan itu b. Memaksanya seperti kita c. Mengolok-oloknya d. Menghindarinya
20. Makanan khas Jawa Tengah yang berupa nasi dan lauk-pauk disebut...
- a. Nasi Goreng b. Gudeg c. Nasi liwet d. Sate

Lampiran 15 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Septie Putri Ismanti
 Nim : 211101040009
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Maps Berbasis Lumi Education Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rambipuji 01 Jember
 Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Negeri Rambipuji 01 Jember
 Guru Kelas : Indah Sulistyowati S.Pd.

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	13 November 2024	Pra Observasi di SDN Rambipuji 01 Jember	
2.	18 November 2024	Interview dengan guru kelas IV SDN Rambipuji 01 Jember	
3.	25 Sept 2025	Validasi media pembelajaran oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.	
4.	24 Sept 2025	Validasi materi pembelajaran IPAS oleh Ibu Rachma Dini Fitria, M.Si.	
5.	30 Sept 2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas IV oleh Ibu Indah Sulistyowati S.Pd.	
6.	27 Sept 2025	Menyerahkan surat izin penelitian ke SDN Rambipuji 01 Jember	
7.	27 Sept 2025	Uji skala kecil / kelas eksperimen tentang media pembelajaran Game Maps berbasis Lumi Education pada pembelajaran IPAS kelas IV	
8.	30 Sept 2025	Uji skala besar 7 kelas kontrol tentang media pembelajaran Game Maps berbasis Lumi Education pada pembelajaran IPAS kelas IV	
9.	30 Sept 2025	Pengambilan angket respon peserta didik tentang penerapan media pembelajaran Game Maps berbasis Lumi Education pada pembelajaran IPAS kelas IV	
10.	30 Sept 2025	Interview dengan guru kelas tentang penerapan media Game Maps berbasis Lumi Education pada pembelajaran IPAS kelas IV	
11.	1 Oktober 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 1 Oktober 2025

Mengetahui

Disetujui Pembimbing

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP. 19780716203212017



Lampiran 16 : Surat Selesai Penelitian



Lampiran 17 : Biodata Penulis**BIODATA PENULIS**

Nama	:	Septie Putri Ismanti
Nim	:	211101040009
Tempat, Tanggal Lahir	:	Jember, 26 September 2002
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	:	Desa Pecoro, Kec. Rambipuji, Kab. Jember, Jawa Timur
Telp	:	0895414206304
Email	:	septiepuriismanti@gmail.com

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Riwayat Pendidikan

- | | | | |
|---------------------|---|------------------------------------|-------------|
| 1. PG | : | PG Ar-Risalah | (2005-2007) |
| 2. TK | : | TK Ar-Risalah | (2007-2009) |
| 3. SD | : | SDN Rambipuji 02 | (2009-2015) |
| 4. SMP | : | SMPN 01 Rambipuji | (2015-2018) |
| 5. SMA | : | SMAN 01 Rambipuji | (2018-2021) |
| 6. Perguruan Tinggi | : | UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember | (2021-2025) |