

Implementasi Giant Map untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III SDN Balonggabus

Diterima:
22 September 2025
Revisi:
25 Oktober 2025
Terbit
1 November 2025

***Lintang Rahma Putri, Wahyu Maulida Lestari, Nur Hanum Mas'udah**
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Abstrak— Penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi bentang alam yang bersifat abstrak sehingga diperlukan bantuan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SDN Balonggabus melalui penerapan media pembelajaran Peta Raksasa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek 13 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1, aktivitas peserta didik hanya mencapai 39,2% dan ketuntasan hasil belajar 30,7%, masih jauh dari indikator keberhasilan yaitu 75%. Setelah dilakukan perbaikan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif, siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, dengan aktivitas peserta didik mencapai 77,5% dan ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 77%. Peningkatan ini didukung oleh strategi guru seperti pemberian motivasi, penggunaan ice breaking, dan bimbingan khusus. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Peta Raksasa efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik. Penerapan media Peta Raksasa juga mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif berinteraksi selama pembelajaran. Dengan demikian, media Peta Raksasa dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci— Media pembelajaran, peta raksasa, keaktifan, hasil belajar, sekolah dasar

Abstract— This research is based on the low level of students understanding of abstract landscape material requires the assistance of learning media. This study aims to improve the activeness and learning outcomes of third-grade students in science at SDN Balonggabus through the application of the Giant Map learning media. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with 13 students as subjects. Data were collected through observations of teacher and student activities, as well as learning outcome tests. The results showed that in cycle 1, student activity only reached 39.2% and the learning outcome completion was 30.7%, still far from the success indicator of 75%. After improvements were made through a more contextual and interactive learning approach, cycle II showed a significant increase, with student activity reaching 77.5% and the learning outcome completion increasing to 77%. This increase was supported by teacher strategies such as providing motivation, using ice breakers, and special guidance. These findings indicate that the Giant Map learning media is effective in increasing active participation and student learning outcomes. The application of the Giant Map media is also able to encourage students to think critically, creatively, and actively interact during learning. Thus, the Giant Map media can be a strategic alternative for improving the quality of science learning in elementary schools.

Keywords— Learning media, giant map, learning engagement, outcomes, elementary schools

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Lintang Rahma Putri,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo,
Email: lintangrahma1120@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengetahuan dalam proses belajar yang berlangsung seumur hidup di manapun dan kapanpun yang memberikan pengaruh positif pada tumbuh kembang masing-masing individu (Zaini dkk, 2024). Peran pendidik sangat diperlukan pada masa ini, guru sebagai penuntun masa depan anak didik generasi bangsa harus dapat menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan kondisi dan tingkat pemahaman peserta didik (Nurhidayani dkk, 2025). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memiliki peranan penting untuk membekali peserta didik dengan pemahaman menyeluruh mengenai lingkungan sekitar, termasuk aspek geografis. Materi ragam bentang alam merupakan landasan yang akan memicu rasa ingin tahu dan observasi peserta didik terhadap lingkungan tempat tinggal mereka.

Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN Balonggabus diketshui bahwa pembelajaran IPAS belum berjalan optimal karena masih menitikberatkan pada metode ceramah. Metode ini membuat peserta didik menjadi pasif dan bingung terhadap materi, dikarenakan pendekatan tersebut lebih sesuai untuk pembelajaran mandiri di jenjang kelas tinggi. Akibatnya kelas menjadi kurang menarik dan pemahaman peserta didik juga kurang optimal terhadap materi yang diajarkan guru. Permasalahan ini mencerminkan rendahnya motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar, sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Seorang pendidik harus memahami pendekatan dan strategi yang sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Salah satu tokoh sentral dalam kajian perkembangan kognitif adalah Jean Piaget, yang menekankan bahwa anak-anak berkembang melalui tahapan berpikir yang khas, dan masing-masing tahap tersebut memengaruhi cara mereka memahami dan menyelesaikan masalah (Juwantara, 2019). Dalam pembelajaran IPAS, materi yang bersifat abstrak seperti bentang alam akan sulit dimengerti oleh peserta didik jika hanya disampaikan secara verbal. Hal ini sejalan dengan penelitian Mifroh (2020) yang memaparkan bahwa usia sekolah dasar membutuhkan representasi visual dan nyata untuk membangun pemikiran yang kuat. Pemahaman terhadap tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget sangat penting agar rancangan pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kesiapan berpikir peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (Harefa dkk, 2023).

Jean Piaget adalah seorang tokoh penting dalam psikologi perkembangan yang awalnya berkecimpung dalam bidang biologi sebelum akhirnya menaruh perhatian pada perkembangan pengetahuan manusia (Babullah, 2022). Ia memperkenalkan konsep epistemologi genetis, yakni kajian tentang asal-usul dan perkembangan pengetahuan. Sejak tahun 1920, Piaget mulai fokus

meneliti perkembangan kognitif anak dan mengidentifikasi adanya kapasitas bawaan pada anak untuk berinteraksi dengan dunia sekitarnya melalui perilaku sensorimotorik dasar. Dalam perkembangannya, Piaget menguraikan lima mekanisme penting dalam proses berpikir anak: skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan ekuilibrasi (Babullah, 2022; Nuryati & Darsinah, 2021). Proses-proses ini membentuk dasar dari adaptasi intelektual, di mana anak secara aktif menyesuaikan pengetahuannya agar selaras dengan lingkungan eksternal.

Marinda (2020) dalam penelitiannya menjelaskan, Piaget mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak dalam empat tahap utama yang terkait dengan rentang usia tertentu dan mencerminkan pola pikir khas pada masing-masing tahap. Tahap sensorimotor (0–2 tahun) ditandai oleh koordinasi sensorik dan motorik serta munculnya representasi mental awal. Tahap praoperasional (2–7 tahun) memperlihatkan kemampuan simbolik, egosentrisme, dan pemikiran intuitif. Tahap operasional konkret (7–11 tahun) mencakup kemampuan berpikir logis terhadap hal konkret, seperti konservasi, klasifikasi, seriasi, dan transitivitas. Terakhir, tahap operasional formal (11–15 tahun) memungkinkan anak berpikir abstrak, sistematis, serta mampu melakukan penalaran hipotetik-deduktif (Marinda, 2020; Nuryati & Darsinah, 2021). Pemahaman terhadap keempat tahapan ini menjadi landasan penting dalam menyusun strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Salah satu alternatif strategi yang dinilai relevan adalah penggunaan media pembelajaran visual yang menarik. Penggunaan media pembelajaran ini membuat peserta didik terlibat aktif selama pembelajaran serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta membantu peserta didik memvisualisasi materi yang bersifat abstrak dan rumit (Husna dkk, 2025). Dengan menggunakan media selama proses pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan keaktifan peserta didik, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat mengubah suasana pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik (Dafia dkk, 2024). Tidak hanya itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat peraga yang menjembatani daya imajinasi peserta didik dengan realitas materi yang dipelajari (Fadilah dkk, 2023). Salah satu media pembelajaran yang dinilai sangat cocok untuk mencapai tujuan tersebut adalah media Peta Raksasa.

Media pembelajaran Peta Raksasa menjadi pilihan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS materi Ragam Bentang alam, karena akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Peta Raksasa ini akan membantu peserta didik menggambarkan bagaimana bentuk bentang alam yang sedang dijelaskan guru. Melalui penerapan Peta Raksasa ini peserta didik tidak perlu berangan-angan tentang bagaimana bentuk dan tata letak bentang alam yang sebenarnya. Gambar yang ada di dalam peta juga disesuaikan dengan bentang alam yang ada di Indonesia. Penggunaan

media ini akan membuat pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih menarik dan bermakna, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian terdahulu telah melakukan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya melalui penggunaan media peta dalam pembelajaran IPS yang dilakukan oleh Rasiman, dkk (2020) dengan judul penelitian “Pemanfaatan Media Peta dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Al-Muniroh 1 Ujung Pangkah” menunjukkan bahwa media peta dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman peserta didik dengan upaya guru dalam memberikan media visual dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Jannah, dkk (2025) dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Peta Kartu Puzzle (Meta Karpuz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bentang Alam Indonesia” membuktikan bahwa memodifikasi peta menjadi bentuk permainan puzzle interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kemudian Dafia, dkk (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Interaktif Berbasis Media Peta di Kelas V UPTD Sekolah Dasar Negeri 9 Merawang” juga menegaskan bahwa model pembelajarannya interaktif yang didukung oleh media peta efektif dalam memperbaiki pencapaian akademik peserta didik dengan tahapan tindakan kelas yang sistematis.

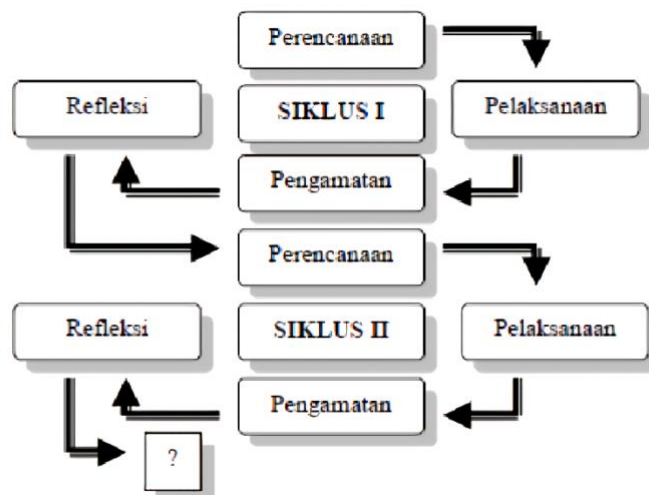
Namun, meskipun berbagai media telah digunakan, masih terdapat keterbatasan terkait penggunaan media pembelajaran yang mampu menampilkan bentang alam Indonesia secara menyeluruh dalam bentuk fisik dan berskala besar. Sebagian besar penelitian masih terfokus pada media visual berukuran kecil yang membatasi keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi tata letak geografis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penerapan media pembelajaran "Peta Raksasa" yang dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memetakan posisi geografis secara nyata dan tidak abstrak. Penggunaan media ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dengan membiarkan peserta didik bereksplorasi secara nyata menggunakan peta raksasa. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah terkait bagaimana guru dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam kelas III melalui media pembelajaran peta raksasa, serta untuk mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi media pembelajaran tersebut.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis & Mc. Taggart yang dilaksanakan dua siklus. Menurut Pahlevianur, dkk (2022) Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang bersifat reflektif yang melibatkan penerapan tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas

dengan cara yang lebih profesional. Sedangkan Menurut Awaliah, dkk (2023) PTK berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas dan dilakukan pada situasi yang sebenarnya (alami). Hal ini berarti bahwa tindakan tersebut merupakan suatu kegiatan yang sengaja dirancang untuk dilakukan oleh peserta didik dengan tujuan tertentu. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa PTK adalah penelitian reflektif yang dilakukan di situasi nyata di kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta praktik pembelajaran secara profesional dan terencana. Pada penelitian tindakan kelas ini yang menjadi peneliti adalah mahasiswa semester 7 yang sedang mengampu tugas Mata Kuliah Semester 7. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas secara kolaborasi dengan guru kelas III SDN Balonggabus.

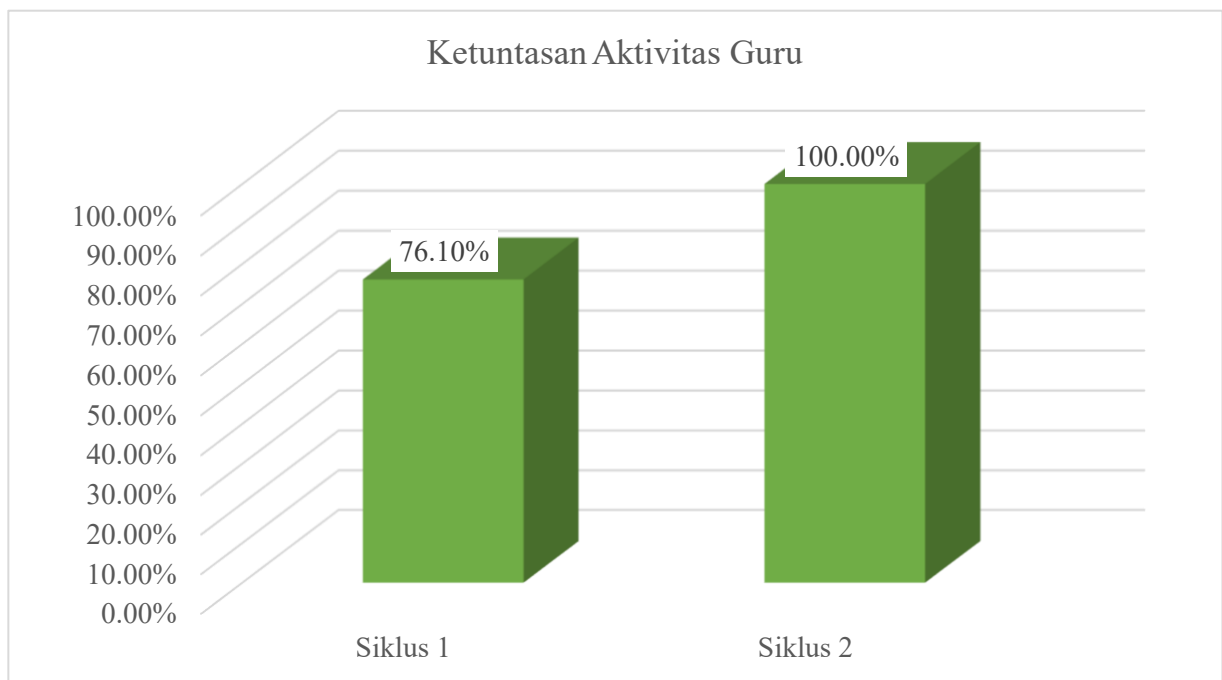
Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap melalui beberapa siklus. Dalam pelaksanaannya, dilakukan minimal dua siklus, dimana setiap siklus mencakup satu kali pertemuan pembelajaran. Apabila pada siklus pertama hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka akan dilakukan evaluasi dan perbaikan pada siklus berikutnya untuk mengatasi kendala yang muncul. Diharapkan pada siklus kedua, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif sehingga mencapai KKM. Setiap siklus dalam PTK model Kemmis & Mc. Taggart meliputi empat langkah utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis & Mc. Taggart (Astikajaya, 2022)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

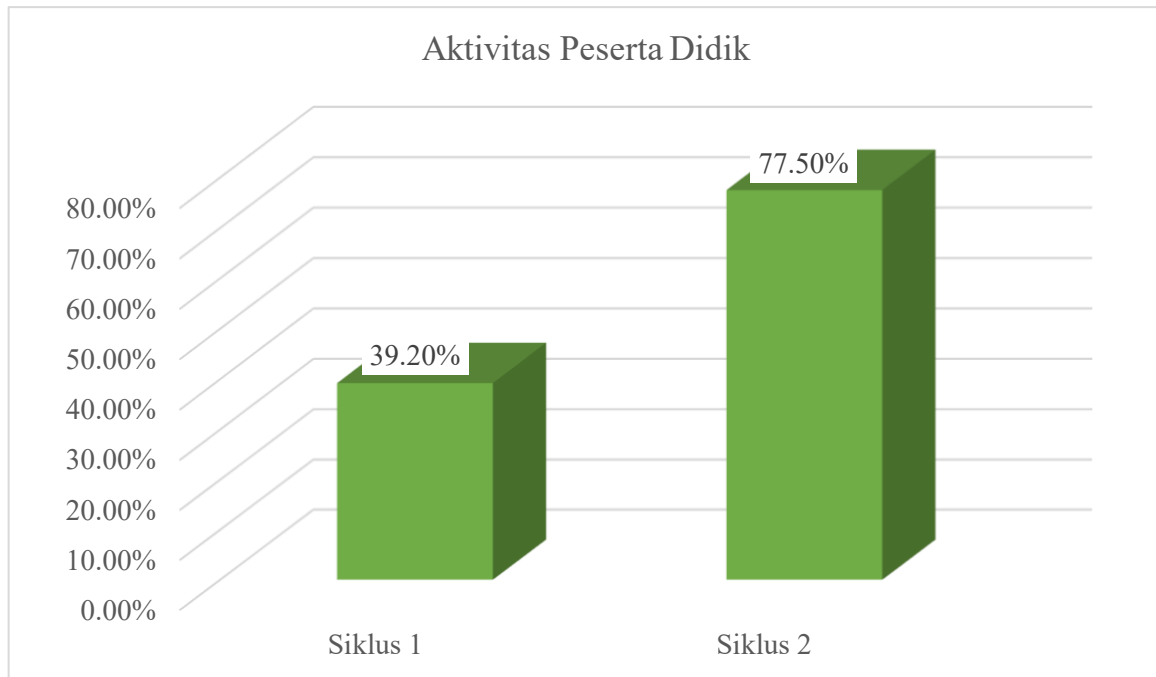
Pada bagian ini akan dipaparkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di SDN Balonggabus. Pembahasan difokuskan pada proses pelaksanaan tindakan, hasil yang diperoleh pada setiap siklus, serta analisis terhadap peningkatan kualitas aktivitas guru dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penyajian data dilakukan secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Untuk melihat perkembangan aktivitas guru selama pelaksanaan tindakan, data pada setiap siklus dirangkum dalam diagram 1 berikut:



Gambar 2. Diagram ketuntasan aktivitas guru siklus I & 2

Berdasarkan gambar 2 tersebut tampak bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam menggunakan media peta raksasa pada siklus I memperoleh presentase sebesar 76,10%. Hasil ketuntasan ini menunjukkan pelaksanaan aktivitas guru pada siklus I belum memenuhi standar indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu antara 85% hingga 100%. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam siklus I dapat dikategorikan cukup, namun belum memenuhi target keberhasilan karena masih terdapat kekurangan serta beberapa aktivitas yang belum terlaksana. Setelah dilakukan perbaikan, ketuntasan aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari kenaikan ketuntasan aktivitas guru, dari 76,10% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Beberapa aktivitas yang sebelumnya belum terlaksana pada siklus I, seperti meliputi mengecek kehadiran peserta didik, penyampaian tujuan pembelajaran, dan sesi tanya jawab dengan peserta didik telah berhasil dilaksanakan pada siklus II dan menunjukkan perbaikan yang nyata.

Peningkatan hasil ketuntasan aktivitas guru memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila guru mampu mengadakan berbagai inivasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, aktivitas guru pada tahap ini dinyatakan berhasil. Selain aktivitas guru, aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga memberikan pengaruh keberhasilan kegiatan pembelajaran. Aktivitas peserta didik mengalami peningkatan pada siklus II. Peningkatan aktivitas peserta didik dapat dilihat pada diagram berikut:

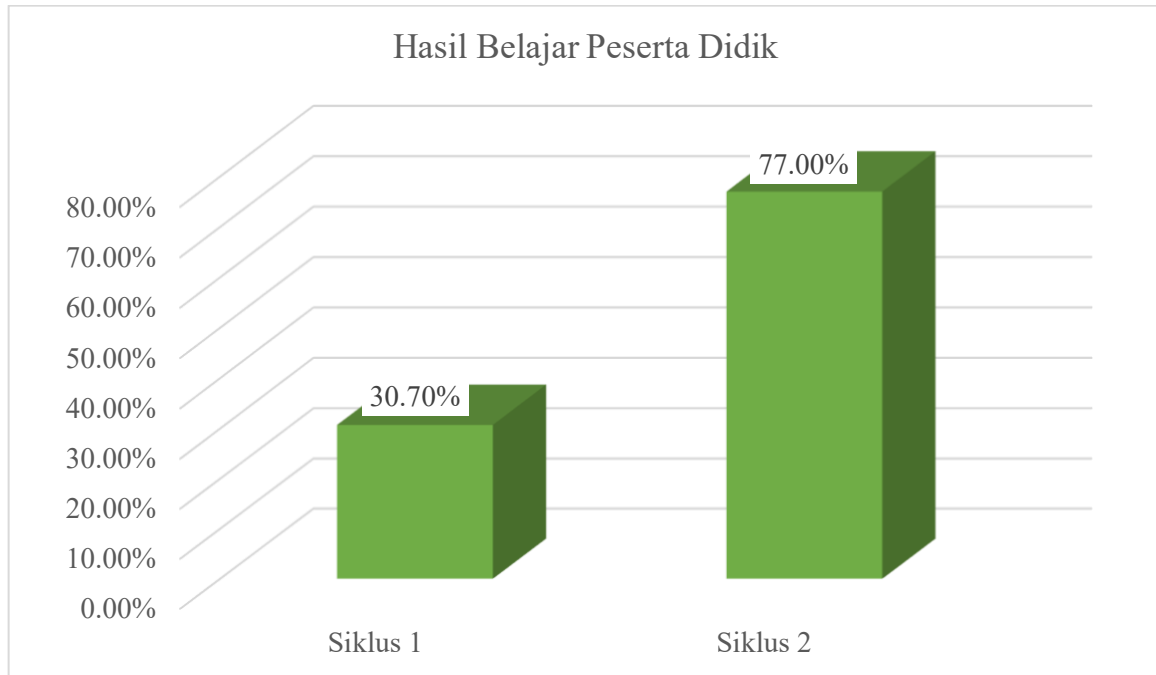


Gambar 3. Diagram ketuntasan aktivitas peserta didik Siklus I & 2

Berdasarkan gambar 3, terlihat bahwa aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam menggunakan media peta raksasa pada siklus I memperoleh 39,2% hal ini berarti aktivitas peserta didik pada siklus I belum mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yaitu 75% hal ini terjadi karena peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran, peserta didik susah berkomunikasi dengan guru dan juga teman kelasnya. Pada siklus I ini perilaku yang seharusnya tidak dilakukan masih cenderung banyak terjadi. Kekurangan dalam aktivitas peserta didik pada siklus I diberikan upaya perbaikan kualitas pembelajaran pada siklus II agar mengalami peningkatan. Guru memberi motivasi pada peserta didik untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan konsep kegiatan yang lebih menantang dan memunculkan keingin tahuan peserta didik dengan maksud meningkatkan keaktifan peserta didik dalam berkontribusi di pembelajaran.

Pada siklus II aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yaitu 77,5% peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran terbukti dari kegiatan peserta didik untuk bekerjasama dan saling melengkapi untuk menuntaskan semua tugas yang sudah diberikan. Peserta didik mulai

berani berpendapat, peserta didik juga mulai berani bertanya dan menanggapi jika memiliki argumen yang ingin disampaikan. Tidak hanya aktivitas guru dan aktivitas peserta didik yang mengalami peningkatan dan ketuntasan, namun hasil belajar dalam kegiatan belajar IPAS menggunakan media Peta Raksasa juga mengalami peningkatan dan ketuntasan. Ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat diamati pada diagram berikut:



Gambar 4. Diagram ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus I & 2

Dalam gambar 4 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan presentase sebesar 30,70% atau dari 13 peserta didik hanya 4 peserta didik yang telah tuntas belajar, sedangkan yang belum tuntas belajar sebanyak 9 peserta didik. Pada siklus II terlihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 77% dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%, yang dapat diartikan terdapat 10 dari 13 peserta didik telah tuntas belajar. ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran peta raksasa.

Pada siklus I persentase peserta didik yang tidak tuntas belajar masih tinggi, hal ini disebabkan karena peserta didik masih belum memahami konsep pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru, peserta didik cenderung malas mendengarkan dan beberapa bermain sendiri dengan alat tulisnya. Perlu dilakukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran agar peserta didik mampu menguasai materi pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan melalui beberapa cara, misalnya guru lebih mematangkan strategi menguasai kelas, memberi ice breaking di sela-sela pembelajaran, memberikan bimbingan ekstra kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran. Upaya-upaya ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, terbukti dari ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik yang dicapai pada siklus II, yaitu 77%.

Secara keseluruhan penerapan media Peta Raksasa pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan baik dari aktivitas guru, aktivitas peserta didik, maupun hasil belajar peserta didik sehingga memenuhi indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Dengan demikian, penerapan Media Peta Raksasa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam menggunakan media Peta Raksasa di kelas 3 SDN Balonggabus sudah efektif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rasiman, dkk (2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media peta mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran IPS. Peningkatan keterlibatan peserta didik yang tampak selama penelitian juga didukung oleh temuan Jannah, dkk (2025) yang membuktikan bahwa modifikasi peta menjadi puzzle dapat mendorong ketuntasan belajar peserta didik. Hal ini memperkuat pernyataan bahwa media yang menuntut aktivitas fisik dan kognitif secara bersamaan seperti Peta Raksasa dalam penelitian ini sangat efektif untuk peserta didik pada tahap operasional konkret. Selama pembelajaran, suasana kelas yang menjadi lebih berpusat pada peserta didik dalam penelitian ini memvalidasi temuan Dafia, dkk (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajarannya interaktif berbantuan media peta menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

IV. KESIMPULAN

Penerapan model media pembelajaran Peta Raksasa terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di Kelas 3 SDN Balonggabus. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan dalam aktivitas peserta didik dari 39,2% pada siklus I menjadi 77,5% pada siklus II, serta ketuntasan hasil belajar klasikal dari 30,7% menjadi 77%. Peningkatan ini dicapai melalui perbaikan strategi pembelajaran seperti pemberian motivasi, reward, dan pendekatan yang kontekstual dan menantang. Penerapan media Peta Raksasa membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Peta Raksasa tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, tetapi juga relevan diterapkan di sekolah dasar sebagai solusi atas keterbatasan fasilitas sekolah. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan. Keterbatasan penelitian ini adalah fokus subjek yang hanya mencakup satu kelas di tingkat sekolah dasar tertentu sehingga generalisasi temuan untuk lingkup wilayah yang lebih luas memerlukan kehati-hatian. Penggunaan media Peta Raksasa ini membutuhkan ruang kelas yang luas, serta kendala

waktu dalam durasi jam pelajaran juga menjadi tantangan dalam memastikan setiap kelompok peserta didik dapat mengeksplorasi seluruh bagian peta secara mendalam. Keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media serupa dengan jangkauan sampel yang lebih luas atau mengintegrasikannya dengan teknologi digital untuk mengefisiensi ruang dan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Astikajaya, I. M. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 499–504. <https://doi.org/10.32887/jear.v6i4.52109>
- Awaliah, I. R., Nurfauziah, A., Nizar S, A. M., Fauzan, F. A., & Mahfudin, D. (2023). Prinsip-Prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1).
- Babullah, R. (2022). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PENERAPANNYA DALAM PEMBELAJARAN. *EPISTEMIC: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN*, 1(2), 131–152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Dafia, S., Martahayu, V., & Arosyadi, M. I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Interaktif Berbasis Media Peta di Kelas V UPTD Sekolah Dasar Negeri 9 Merawang. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4). <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.712>
- Fadilah, A., Nurzakiah, Ki. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Harefa, D., Gaurifa, M., Rindu, N., Sarumaha, M., & Telaubanua, K. (2023). *Teori Perkembangan Peserta Didik* (B. Laila, F. Laia, & A. Tafonao (eds.); Edisi Digi). CV Jejak.
- Husna, B. Q., Kumala, F. N., & Suipna. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Peta Timbul. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 2(1).
- Jannah, M., Arini, I., & Sukamto. (2025). Penggunaan Media Peta Kartu Puzzle (Meta Karpuz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bentang Alam Indonesia. *Integration: Journal of Multidisciplinary Education*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.61079/integration.v1i1.127>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Guru MADrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematiknnya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1). <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(1). <https://doi.org/10.62159/jpt.v1i1.144>
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2).
- Pahlevianur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Oktoviana, V., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (F. Sukmawati & D. W. Mulyasari (eds.)). CV. Pradina Pustaka Grup.
- Rasiman, I., Taseman, Kartikasari, I., Laili, M. W., Muzdalifa, & Maryam, S. (2020). Pemanfaatan Media Peta dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Al-Muniroh 1 Ujung

- Pangkah. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.2>
- Zaini, M., Noorthaiban, & Julaiha, S. (2024). PENDIDIK DALAM PERSPEKTIF IMAM AL GHAZALI DAN RELEVANSINYA DI ERA SOCIETY 5.0. *EDUSAINTEK: Jurnal PEndidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 174–193.
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i1.1001>