

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MYSTEQUEST UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Sahria Putri Botutihe<sup>1</sup>, Gamar Abdullah<sup>2</sup>, Rifda Mardian Arif<sup>3</sup>, Isnanto<sup>4</sup>, Nurfadliah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: [sahriabotutihe@gmail.com](mailto:sahriabotutihe@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### **Riwayat Artikel:**

Received :16-02-2025

Revised :02-03-2025

Accepted :07-03-2025

**Keywords:** *Mystequest, Learning Outcomes, IPAS*

**DOI:** <https://doi.org/10.62335>

### ABSTRACT

*The aim of this research is to develop Mystequest learning media that meets the criteria for feasibility, practicality and effectiveness in science and science learning in order to improve student learning outcomes on Metamorphosis of Living Creatures material in class III at SDN No. 62 Kota Timur. This research is a research method (Research and Development) using the ADDIE development research model, which includes the stages of analysis, design, development, Implement, and Evaluate. Based on validation results from experts and users, Mystequest media obtained an average score of 96.25%, which is considered very suitable for use by teachers and students in elementary schools. To test practicality, researchers used teacher observation sheets, which showed a total score of 47 out of a maximum score of 48, thus reaching an average of 97.91% which is considered very practical. In the aspect of effectiveness, the application of media in class III of SDN No. 62 Kota Timur was measured through pretest and posttest. As a result, the total pretest score was 31.88 which increased to 81.88 in the posttest. The N-Gain calculation shows a score of 0.72, which is in the "medium" category. In conclusion, Mystequest media effectively improves student learning outcomes and is suitable for use in elementary schools.*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Mystequest yang memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Metamorfosis MakhluK Hidup di kelas III SDN No 62 Kota Timur. Penelitian ini

merupakan metode penelitian (Research and Development) dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan analyze, design, development, Implement, dan Evaluate. Berdasarkan hasil validasi dari ahli dan pengguna, media Mystequest memperoleh skor rata-rata sebesar 96,25%, yang dikategorikan sebagai sangat layak digunakan oleh guru dan siswa di SD. Untuk menguji kepraktisan, peneliti menggunakan lembar observasi guru, yang menunjukkan total skor 47 dari skor maksimal 48, sehingga mencapai rata-rata 97,91% yang dikategorikan sangat praktis. Dalam aspek efektivitas, penerapan media di kelas III SDN No 62 Kota Timur diukur melalui pretest dan posttest. Hasilnya, total nilai pretest sebesar 31,88 meningkat menjadi 81,88 pada posttest. Perhitungan N-Gain menunjukkan skor 0,72, yang tergolong dalam kategori "sedang." Kesimpulannya media Mystequest secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan di SD.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang paling penting didalam kehidupan manusia. (Redhana, 2019) Pendidikan adalah pendekatan metodis untuk mengembangkan sumber daya manusia berkualitas tinggi. Sumber daya manusia (SDM) dapat diperbaiki dan ditingkatkan melalui pendidikan. Meningkatkan kecepatan proses belajar mengajar adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang pada hakikatnya merupakan hubungan dua arah antara guru dan siswa. Menurut Isnanto et al,(2023)Pendidikan telah menjadi bagian integral dari perkembangan manusia sepanjang sejarah peradaban. Meskipun bentuk dan fokusnya telah berubah seiring waktu, prinsip dasar pendidikan yaitu mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada generasi berikutnya tetap konsisten. Inovasi pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar merupakan solusi dari permasalahan siswa yang kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan inovasi dalam pembelajaran yaitu berupa penerapan ide-ide kreatif yang sangat berguna dan dibutuhkan dalam setiap pembelajaran termasuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal itu dikarenakan pembelajaran IPAS merupakan kumpulan pengetahuan yang berisikan konsep, fakta serta prinsip-prinsip yang dikaitkan dengan segala fenomena alam dan lingkungan sekitar yang ada dikehidupan sehari-hari. Agar Pembelajaran IPAS di sekolah dasar (SD) dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran diperlukan pendekatan yang konkret dan nyata agar dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang abstrak dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran konkret, seperti benda-benda fisik atau alat peraga, telah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik. Anak usia sekolah dasar berada pada jenjang operasional konkret atau dapat disederhanakan dengan adanya pembelajaran konkret.

Media pembelajaran konkrit dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan membangun fondasi konseptual yang kuat. Dalam mata pelajaran IPAS, yang berfokus pada proses pembelajaran aktif, ini memerlukan media pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa media pembelajaran harus melibatkan siswa dalam proses pembelajaran aktif. Media Pembelajaran yang sangat optimal dalam memancing keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah media permainan.

Pada tanggal 13 Mei 2024, Sebuah studi pendahuluan dan wawancara dilakukan di jenjang sekolah dasar tepatnya di SDN No 62 Kota Timur dengan Ibu Zulfita Laebo, S.Pd wali kelas III. Hasilnya menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi tentang Metamorfosis Perubahan Makhluk Hidup. Kesulitan ini disebabkan karena kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan minimnya penggunaan media berbasis konkret yang dapat menarik perhatian siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Metamorfosis Makhluk Hidup kurang optimal meskipun beberapa siswa telah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah.

Peneliti melakukan observasi media pada guru kelas III, guru mengakui kebanyakan hanya menggunakan media pembelajaran digital contohnya PowerPoint dan Pemutaran Video Pembelajaran menggunakan liquid crystal display (LCD). Dan guru mengakui bahwa jarang sekali menggunakan media kongkrit berbasis permainan. Terkhusus, pada pelajaran IPAS pada materi Metamorfosis Perubahan Makhluk Hidup yang terbilang sulit dipahami siswa ini sebenarnya menjadi prioritas utama dalam pengadaan media pembelajaran.

Wawancara dengan guru kelas III di SDN No 62 Kota Timur, terungkap bahwa mereka menghadapi hambatan dalam penggunaan media konkret karena media konkret yang disimpan di dalam kelas sering rusak. Selain itu, sekolah tidak memiliki tempat penyimpanan khusus untuk media pembelajaran, yang membuat para guru jarang menggunakan media konkret dalam kegiatan belajar-mengajar. akibatnya, guru-guru lebih mengandalkan media pembelajaran digital seperti LCD. Kondisi ini mempengaruhi keanekaragaman metode pengajaran dan mengurangi kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis.

Pada saat observasi berlangsung peneliti pula menyempatkan waktu untuk mewawancarai salah satu siswa di kelas III SDN No 62 Kota Timur. Siswa itu sendiri sering menggunakan media saat belajar di rumah, akan tetapi media yang digunakan hanyalah media yang berbasis digital yaitu (video pembelajaran melalui youtube) yang dikirimkan oleh guru, sedangkan media yang nyata atau kongkrit jarang digunakan. Sementara itu butuh kolaborasi antara penggunaan media kongkrit dan digital sehingga siswa mudah untuk memahami materi secara langsung maupun tidak langsung.

Mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan alat bantu yang dapat mengolah informasi materi pembelajaran. Salah satu alat bantu tersebut adalah Media Mystequest. Pada umumnya, di dalam media pembelajaran puzzle hanya terdapat satu gambar saja. Akan tetapi, Peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Mystequest dengan menggabungkan beberapa

gambar dan mengembangkannya menggunakan tambahan buku panduan yang didalamnya berisikan langkah-langkah penggunaan media Mystequest, Materi dan daftar pertanyaan serta jawaban. Buku panduan tersebut dilampirkan melalui Qr Code yang terdapat di dalam media mystiquest. Media Mystiquest adalah jenis media permainan berbasis puzzle yang menjadi salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru disekolah. Kata "Mystequest" menggambarkan bahwa pengguna akan memasuki sebuah perjalanan yang penuh misteri untuk memecahkan teka-teki dan mengeksplorasi konsep-konsep yang menarik dalam pelajaran tertentu. Media pembelajaran Mystiquest dapat digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan pemecahan gambar menjadi potongan-potongan kecil yang harus disusun menjadi suatu gambar puzzle yang utuh.

Media Mystequest ini sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Hal ini menjadikan media berbasis Puzzle sebagai alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran aktif, dimana siswa dapat memahami dengan mudah, melatih daya ingat siswa atau bermain dengan komponen media untuk memahami konsep media. Dalam dunia pendidikan yang semakin beragam, media berbasis puzzle mampu memenuhi gaya belajar siswa dan menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan sebagai media inovatif.

Hal ini didukung oleh Penelitian relevan, penelitian pertama oleh (Nurchayani & Budiyo, 2023) penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Kelas 3 Sekolah Dasar". Pada penelitian ini menggunakan potongan puzzle pecahan yang terbuat dari styrofoam. Hasil aspek kelayakan Media puzzle pecahan tersebut dapat dikatakan layak pada nilai 72 untuk kelayakan materi dan mendapatkan nilai 89 untuk kelayakan media. Sedangkan pada nilai keefektifan media yang dikembangkan sudah dikatakan efektif, hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata ketuntasan 83 dengan selisih nilai sebelumnya sebesar 14 dengan nilai rata-rata 69, presentase siswa yang tuntas pada materi tersebut juga naik secara signifikan yakni dari 46% menjadi 89% siswa yang lulus. Pada aspek kepraktisan media puzzle juga mendapatkan nilai yang baik. Nilai tersebut dilihat dari hasil penilaian guru dan siswa dengan nilai sebesar 91,7 dan 92.

Penelitian Kedua oleh (Made Intan Asri Devi, 2020) pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan". Berdasarkan Hasil uji coba terhadap validator ahli materi dengan persentase skor 73,00% yang termasuk dalam kategori baik dengan keterangan layak. Validator ahli desain media pembelajaran dengan persentase skor 92,50% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Respon penggunaan produk dari lima orang guru kelompok B dengan persentase 90,80% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan sangat cocok dan dapat digunakan di sekolah dasar sebagai media pembelajaran, serta mempermudah belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan penelitian relevan di atas agar proses pembelajaran lebih

menyenangkan, dibutuhkan pengembangan dalam media pembelajaran salah satunya media Mystiquest.

Peneliti dalam hal ini akhirnya ingin mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mystiquest Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar” Pengembangan media pembelajaran Mystiquest didasarkan pada kebutuhan untuk membantu proses pembelajaran IPAS menjadi lebih maksimal. Dalam Penelitian kali ini, peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu : tahap analysis (analisis), tahap design (perancangan), tahap development (pengembangan), tahap implementation (implementasi), dan tahap evaluation (evaluasi).

### **METODE PELAKSANAAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, atau yang dikenal dengan penelitian R&D (Research and Development). Menurut Mulyatiningsih (2012: 161) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran. Model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini pun dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan presentasi kelayakan yang kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan sebagai panduan untuk melihat posisi kelayakan dari media pembelajaran mystiquest.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran monopoli yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada materi perkembangbiakan tumbuhan. Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu tahap analisis (Analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Tahapan awal dari penelitian ini adalah tahap analisis yang dilakukan dengan observasi langsung yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SDN No 62 Kota Timur. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN No 62 Kota Timur Kota Gorontalo pada tanggal 13 Mei 2024, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi tentang Metamorfosis Makhluk Hidup. Hal itu

disebabkan karena kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan minimnya penggunaan media berbasis konkret yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Amelia W.,2023:3930) Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru,membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran digital contohnya PowerPoint dan Pemutaran Video Pembelajaran menggunakan liquid crystal display (LCD).

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Mystequest dapat menjadi solusi yang efektif, hal ini sesuai dengan pernyataan Darmawan dkk (2019) menjelaskan permainan puzzle adalah sebuah permainan yang bertujuan melatih anak untuk lebih berfikir kreatif, seperti merangkai gambar puzzle yang sudah disiapkan Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi Metamorfosis Makhluk Hidup dengan lebih interaktif, tetapi juga membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan minat belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap ekosistem.

Tahapan kedua dari penelitian ini adalah tahap desain. Tahap desain merupakan tahapan dimana peneliti menentukan materi yang akan dimuat di dalam media, menentukan ukuran media yang akan di desain, memilih gambar dan warna yang sesuai dengan materi yang akan dimuat di dalam media, dan menentukan perangkat tambahan yang akan melengkapi media Mystequest. Dalam pemilihan warna dan gambar pada media harus diperhatikan agar dapat menarik perhatian siswa dalam penerapan media. seperti yang dikemukakan oleh (Masturah,2018) dalam mendesain sebuah produk terdapat 6 prinsip yang harus diperhatikan oleh para pengembangnya. pertama kesan positif terhadap media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut, kedua keterbacaan teks dengan cara menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Ketiga, kejelasan gambar berupa ilustrasi. Keempat, tata letak yang menimbulkan para pembaca menikmati media pembelajaran. Kelima, kemenarikan gambar yang dapat membangkitkan motivasi siswa, dan keenam yaitu membangkitkan minat siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran. Menurut (Listyah,2019) warna berperan penting untuk daya pikat,komprehensi dan retensi serta aspek daya tarik warna dapat menimbulkan ketertarikan.

Pada media pembelajaran Mystequest warna dasar dominan yang digunakan adalah warna biru. Menggunakan warna biru menurut (Pujiyanto 2015:46) sebagai penunjuk produk memberikan kesan rasa yang sejuk. Dengan demikian penggunaan warna biru akan membuat peserta didik nyaman dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Hal itu didukung oleh penelitian Listya, A. (2019) pada penelitian konsep dan penggunaan warna dalam infografis, bahwa Warna biru umumnya memberi efek menenangkan dan diyakini mampu mengatasi insomnia,kecemasan, tekanan darah tinggi dan migraine. Di dalam dunia bisnis warna biru disebut sebagai warna corporate karena hampir sebagian besar perusahaan menggunakan biru sebagai warnautamanya.

Hal ini dikarenakan warna biru mampu memberi kesan profesional dan kepercayaan. Diyakini bahwa warna biru dapat merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi artistic dan jugasebagai symbol kekuatan Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna biru tua mampu merangsangpemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi.

Selanjutnya adalah tahapan pengembangan. Pada tahap ini, media yang sudah selesai didesain kemudian dikembangkan dengan melakukan uji kelayakan guna mengetahui kevalidan media Mystequest. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Validasi media Mystequest dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. Pada lembar validasi materi memuat 10 butir pernyataan yang dibagi ke dalam 4 komponen diantaranya komponen kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan dan kelayakan kontekstual dengan bobot nilai tertinggi 4. Adapun pada lembar validasi media memuat 10 butir pernyataan yang dibagi menjadi 2 aspek yaitu aspek format dan tampilan dan aspek bahasa dengan bobot nilai tertinggi 4.

Validasi media Mystequest terdiri dari dua tahapan yaitu validasi tahap awal dan validasi tahap terakhir. Masing- masing tahapan validasi yang sudah dilakukan mendapatkan saran dan komentar yang bertujuan untuk menyempurnakan media yang akan dikembangkan. Validasi tahap pertama terhadap media Mystequest oleh validator ahli media dan ahli materi memberikan saran agar media pembelajaran diperbaiki pada tampilan warna papan media serta validator menyarankan agar materi media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang ada, diperbaiki kosa kata dengan penulisan dan diperhatikan runtutan materi. Media Mystequest yang sudah dilakukan validasi pertama diperbaiki dengan memperbaiki warna desain pada papan media dengan menggunakan bahan dari spanduk agar media lebih cantik dan dapat menarik perhatian siswa dalam penerapan media pembelajaran Mystequest sedangkan validasi materi pada media telah sesuai dengan kurikulum saat ini, diperbaiki kosa kata serta penulisan dalam media.

Validasi tahap terakhir pada media Mystequest selanjutnya dilakukan setelah memperbaiki media. Desain Mystequest pada validasi tahap terakhir ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa validasi media Mystequest memperoleh skor sebesar 97,5%, yang tergolong dalam kategori Sangat Layak. Sedangkan persentase keseluruhan ahli materri yaitu sebesar 97,5% dan juga termasuk kategori sangat layak. Total keseluruhan hasil uji kelayakn dari validator menyatakan bahwa media pembelajaran Mystequest sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahapan selanjutnya adalah penerapan atau Implementasi. Tahapan implementasi merupakan tahapan pelaksanaan dengan menerapkan media yang sudah didesain kepada siswa. Tahapan implementasi media Mystequest dilakukan oleh peneliti pada 16 orang siswa kelas III SDN No 62 Kota Timur. Dalam penerapan media Mystequest siswa dibagi menjadi 2 kelompok sesuai dengan jumlah media yang disediakan, masing-masing kelompok berjumlah 8 orang. Selanjutnya peneliti menjelaskan kepada setiap kelompok bagaimana cara dan aturan yang harus ditaati

dalam permainan Mystequest. Pada papan media Mystequest terdapat 35 kotak-kotak sesuai dengan kepingan puzzle, kepingan puzzle disediakan berjumlah 70 buah (setiap papan berjumlah 35 kepingan puzzle) dengan desain sesuai materi metamorfosis makhluk hidup. Selain itu, juga terdapat kartu soal, kartu challenge yang menjadi tantangan bagi siswa yang di dapatkan dengan cara memilih kepingan puzzle dan melihat nomor yang terdapat pada belakang kepingan puzzle dan adapula kartu edukasi yang apabila pemain dapat menjawab pertanyaan melalui kartu soal dan kartu challenge tersebut maka pemain mendapatkan kartu edukasi yang berisikan fakta menarik tentang Metamorfosis Makhluk Hidup. Pemain yang mendapatkan kartu edukasi terbanyak adalah pemenangnya.

Tahap akhir dari penelitian ini adalah tahapan evaluasi. Yang dilakukan untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan tercapai. Dalam hal ini, hasil pengembangan media Mystequest telah melalui proses validasi oleh dua validator kelayakan dan seorang guru sebagai validator kepraktisan. Selain itu, uji terbatas juga telah dilaksanakan di SDN No 62 Kota Timur untuk mengukur efektivitas media Mystequest. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media Mystequest memperoleh skor sebesar 96,25%, yang tergolong dalam kategori Sangat Layak. Sementara validasi uji kepraktisan mendapatkan skor sebesar 97,91% yang tergolong dalam kategori sangat Praktis.

Pada uji coba terbatas, media Mystequest berhasil memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam bagi siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pretest dari 31,9% ke 81,9%, dengan selisih peningkatan sebesar 50% setelah menerapkan media Mystequest dalam pembelajaran. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa secara lebih objektif, digunakan rumus N-Gain Score. Penggunaan rumus N-Gain Score dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media Mystequest dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih akurat. N-Gain Score digunakan karena mampu menunjukkan tingkat peningkatan pemahaman siswa dari kondisi awal (pretest) ke kondisi setelah pembelajaran (posttest) dengan skala yang terstandarisasi. Keberhasilan perlakuan diukur dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran menggunakan media Mystequest pada materi IPAS khususnya pada materi Metamorfosis Makhluk Hidup. Dalam penelitian ini, hasil perhitungan N-Gain Score sebesar 0,72 menunjukkan kategori "sedang", yang berarti media Mystequest memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Selain itu, tingkat efektivitas media Mystequest berdasarkan perhitungan mencapai 72,49%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan hasil evaluasi, media Mystequest terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dan dapat diimplementasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Mystequest telah berhasil memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam mendukung pembelajaran IPAS pada materi Metamorfosis Makhluk Hidup bagi siswa kelas III SD. Penggunaan media Mystequest dalam pembelajaran

membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Keterlibatan berbagai elemen seperti kartu soal, kartu challenge, dan kartu edukasi mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Ke depannya, pengembangan media serupa dapat dipertimbangkan untuk diterapkan pada konsep-konsep lain dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di SD.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media *Mysteques*, hasil uji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media *Mystequest*, hasil analisis menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep Metamorfosis Makhluk Hidup akibat kurangnya media konkret. Pada tahap desain, dikembangkan media pembelajaran berupa papan permainan *Puzzle* dan berbagai jenis kartu pendukung. Tahap pengembangan melibatkan validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan media kemudian di Implementasikan melalui uji coba terbatas yang menunjukkan bahwa media ini praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Evaluasi akhir mengonfirmasi bahwa media *Mystequest* layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa kelas III SD. Hasil uji validasi kelayakan, media *Mystequest* memperoleh rata-rata skor sebesar 96,25 % dari tiga validator ahli. Dengan persentase tersebut, media *Mystequest* dikategorikan sebagai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Uji kepraktisan media *Mystequest* dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi guru, dengan total skor yang diperoleh mencapai 47, menghasilkan rata-rata skor sebesar 97,91%,. Dengan demikian, tingkat kepraktisan penggunaan media *Mystequest* dalam pembelajaran mencapai 97,91%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Hasil Uji keefektifan media *Mystequest* , menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran *mystequest* . Rata-rata nilai pretest siswa adalah 31,88%, yang kemudian meningkat menjadi 81,88% pada posttest. Perhitungan N- Gain Score menghasilkan nilai 0,72 yang termasuk dalam kategori "Sedang." Tingkat keefektifan media *Mystequest* berdasarkan tafsiran mencapai 72,49%, yang tergolong efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Gamar., De Vega, N., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., ... & Hartutik, H. (2024). *METODE & MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF: Teori & Penerapan Ragam Metode & Model Pembelajaran Inovatif Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Hal. 117
- Amali, L. N., Kadir, N. T., & Latief, M. (2019, November). Development of e-learning content with H5P and iSpring features. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012019). DOI 10.1088/1742-6596/1387/1/012019
- Amirono, dan Daryono. 2016. *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Gava Media. Yogyakarta.

- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*. 11(1), 31-36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta Hal.759
- Arif, R. M., Arifin, Arifin, I. N., V. M., Juniarti, Y., & Sutisna, I. (2023). Desain Pengembangan E-Modul Ipa Materi Kalor Berbasis Flipbook Maker Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Pedagogika*, 102
- Chotib, S. H. 2018. Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1(2). 110-111. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v1i2.351>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.
- Darmawan, Lutfi Andi, dkk. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 3 (1)
- Dimiyati, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta. Gordon Dryden & Jeannette Vos.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Fadilah, A., dkk. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*. 1(2), 8. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fadillah, M. (2017). *Bermain Permainan*. Jakarta: Kencana Perdana Group
- Hadi, H., dan Agustina, S. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*. 11(1), 94-96.
- Hake, R. 2002. Lessons From The Physics Education Reform Effort. *Ecology an Society*. 5(2).
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group: Klaten.
- Hasibuan, M. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bumi Aksara.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal At-Taqaddum*. 8(1), 26
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. 2021. The analysis of primamiry school teachers ability in the application of ICT-based learning media in Tarogong Kidul District. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(2), 755.
- Ibam, E., Adekunle, T., & Agbonifo, O, 2018, "A Moral Education Learning System Based on the Snakes and Ladders Game", dalam *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*, 5(17), 1–9
- Isnanto, Panai, A. H., Insyira, A. R., I., Arifin, I. N., & Abdullah, G. (2023). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ETNOSAINS PADA MATERI ORGAN GERAK MANUSIA DAN HEWAN DI KELAS V SDN 1 PONELO KEPULAUAN. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 1186. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.25932>
- Kuswanto, J., Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*. 14(1), 17.
- Lazulfa, I., & Putra, D. bagus pratama. (2020). Pengembangan modul matematika diskrit berbasis arias pada mahasiswa teknik informatika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 101–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/judika.v3i2.1707>
- Listya, A. (2019). Konsep dan penggunaan warna dalam infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10-19. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i01.2837>

- Made Intan Asri Devi, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–4284. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research*. Sage publications
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran Pop-up Book pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212-221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>
- Maulida, N. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2022). Effectiveness of The Implementation Game Based Learning in Increasing Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 22(3), 252–265. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i3.50977>
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 2405–8780. <https://pdfs.semanticscholar.org/e1f2/f93b77522baf953367f18c28736e4f4d24c6.pdf>
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(1), 25.
- Muryaningsih, S. (2021). Media pembelajaran berbahan Loose Part dalam pembelajaran eksak di Mi Kedungwuluh Lor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 84–91. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/10360/3946>. <https://dx.doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nurchayani, I. D., & Budiyo. (2023a). Pengembangan media puzzle pecahan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama kelas 3 Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(5), 1025–1035. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/53629>. <https://doi.org/10.31764/elementary.v3i2.2431>
- Nur Kumala, F. 2016. *Pembelajaran Ipa Sd. Ediiide Infografika*. Malang.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*. 22(2), 313-321.
- Pribowo, F. S. P. 2018. Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*. 18(1), 6. <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/issue/view/302>
- Pulukadang, W. (2020). *Modul Pembelajaran Terpadu*. Ideas Publishing
- Putra, R. A., Cumalasari, E. I., Fusanita, R. L., & Hidayati, F. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Materi Sistem Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(04), 749-750. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17591>
- Ramadan, R. F. (2024). Pengembangan alat bantu gaya Walking In The Air pada atlet lompat jauh klub spartan atletik (Vol. 4, Issue 02) [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ic.id/>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad Ke-21 dalam pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17824>

- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Santrock, John W. 2002. *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup: Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Saputro, M. N. A., & Poetri Leharia Pakpahan. (2021). Mengukur keefektifan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Journal of Basic Education and Instruction*, 4(1), 31 <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia (Issue March)*. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Siti Bariroh, & Didin Syamsudin. (2023). Peningkatan kemampuan belajar bahasa arab dengan menggunakan media kotak rahasia pada peserta didik kelas 3 SD Insan Kamil. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 112–118. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i2.8516>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :CV Alfabeta.,
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CVAlfabeta.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas. *Khazanah Pendidikan*. 17(1), 189.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*
- Tung, J. (2017). *Pengembangan Sistem E-Learning Berbasis Web*. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek. Halaman 66-67
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17095>
- Zharandont, P. (2015). *Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia*. Bandung. Universitas Telkom,