

PENGEMBANGAN MEDIA JEJAKSI BERBASIS OUTDOOR LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SKI SISWA KELAS V

Popi Kartika Sari

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
E-mail: popykrn1@gmail.com

ABSTRAK

Sejarah Kebudayaan Islam umumnya diajarkan melalui metode konvensional yang didominasi ceramah dan hafalan. Kondisi ini membuat siswa tidak tertarik untuk belajar, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman yang mendalam seperti Khalifah Usman bin Affan. Sebagai upaya meningkatkan minat siswa dalam belajar SKI di SDI Miftahul Huda Plosokandang, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis luar ruangan bernama JEJAKSI (Jejak Karun Sejarah Interaktif). Tujuan penelitian: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif, (2) menguji kelayakan media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif, serta (3) mengukur efektivitas media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V A SDI Miftahul Huda Plosokandang. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket respons peserta didik dan guru, serta soal pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif dikembangkan tahapan ADDIE menghasilkan media berupa peta petualangan sejarah; (2) media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli media (89,1%), ahli materi (83,7%), dan ahli pembelajaran (80,8%), serta respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil (89,5%) dan kelompok besar (95%); (3) media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif terbukti efektif meningkatkan minat belajar peserta didik, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* 73,9 menjadi 85,4 saat *post-test* dengan hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$).

Keywords: media pembelajaran, jejaksi, *outdoor learning*, Sejarah kebudayaan islam, addie.

PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran dalam rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar Islam, Sejarah Kebudayaan Islam membahas tentang perjalanan peradaban Islam termasuk kehidupan dan kepemimpinan para Khulafaur Rasyidin. Mata pelajaran ini memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter dan pemahaman keagamaan peserta didik. Akan tetapi, dalam penerapannya, pembelajaran SKI menghadapi tantangan besar terkait rendahnya minat belajar dan keterlibatan peserta didik (Zumrotus Sa'diyah & Firda Zakiyatur Rofiah, 2021).



Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDI Miftahul Huda Plosokandang, ditemukan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VA masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah, hafalan serta minim media. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik mudah bosan, kurang tertarik dan tidak terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, karakteristik peserta didik kelas VA lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas eksploratif. Sehingga ada gap yang cukup besar antara cara belajar yang ditawarkan dengan cara belajar yang disukai peserta didik.

Hasil literatur sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Anisyah Yuniarti menyebutkan bahwa media pembelajaran yang berdaya guna adalah media yang dapat mewujudkan proses pembelajaran yang bermakna, memperkuat pemahaman peserta didik, serta memberikan wawasan baru yang mendukung keberhasilan belajar secara nyata dan terukur (Yuniarti et al., 2023). Demikian pula, Susianti dan Irfandi membuktikan bahwa penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media Edu-Monopoly secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar (Susianti, 2025).

Kendati demikian, belum ada penelitian yang secara khusus mengintegrasikan konsep peta harta karun, pendekatan *outdoor learning* dan materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam satu media utuh bagi peserta didik di tingkat MI/SDI. Kesenjangan inilah yang mendorong penulis untuk mengembangkan media JEJAKSI (Jejak Karun Sejarah Interaktif) berbasis *outdoor learning*. Media ini dirancang untuk mengajak peserta didik bereksplorasi di luar kelas sembari mempelajari materi sejarah melalui mekanisme permainan peta petualangan di lingkungan sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mendeskripsikan proses pengembangan media JEJAKSI (2) menguji kelayakan media JEJAKSI berdasarkan validasi ahli, respon siswa serta guru (3) mengukur efektivitas media JEJAKSI dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel. Selaras dengan pernyataan Branch, filosofi penerapan ADDIE dalam pendidikan adalah bahwa pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada peserta didik, inovatif, autentik, dan inspiratif (Branch, 2009).

Adapun lima tahap model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Tahap *analysis* meliputi analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya tahap *design*, pada tahap ini dilakukan perancangan awal konsep peta petualangan, kartu tantangan, mekanisme permainan harta karun serta instruksi permainan. Tahap *development* mencakup pembuatan komponen fisik JEJAKSI dan pelaksanaan validasi ahli. Tahap *implementation* meliputi uji coba lapangan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba lapangan dilakukan di kelas V A SDI Miftahul Huda Plosokandang. Adapun tahap *evaluation* mencakup analisis seluruh data yang terkumpul dan penyempurnaan akhir produk.

Subjek penelitian terdiri dari 6 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil dan 18 peserta didik untuk uji coba kelompok besar, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan representasi kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Instrumen pengumpulan data meliputi: (1) lembar validasi ahli yang mencakup aspek media, materi, dan pembelajaran; (2) angket respon peserta didik dan guru; serta (3) instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil minat belajar.

Analisis data dilakukan menggunakan dua pendekatan meliputi analisis kualitatif untuk mengolah saran dan masukan dari validator sebagai dasar revisi produk dan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah skor validasi, persentase respon peserta didik serta hasil *pre-test* dan *post-test*. Kriteria kelayakan mengacu pada Erina di mana media dikategorikan sangat layak jika persentase melebihi 76% (Melianti et al., 2020). Uji efektivitas menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan SPSS, yang didahului dengan uji normalitas. Selaras dengan pandangan Giatma, Uji Shapiro-Wilk dipilih sebagai metode pengujian normalitas mengingat sampel penelitian ini terdiri dari kurang dari lima puluh peserta didik (Ahadi et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran JEJAKSI

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran JEJAKSI (Jejak Karun Sejarah Interaktif). Penelitian ini terinspirasi dari salah satu produk media pembelajaran peta harta karun matematika yang sudah ada sebelumnya. Media Jejak Karun Sejarah Interaktif merupakan media grafis berbasis permainan edukatif serta interaktif luar ruangan yang melibatkan aktivitas eksploratif, tantangan dan gerak motorik.

Proses pengembangan media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Pengembangan media Jejak Karun Sejarah Interaktif di dasari oleh hasil observasi awal di lapangan yang menunjukkan adanya permasalahan kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dan kurang antusias terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif dikembangkan melalui serangkaian tahapan yang sistematis mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih dalam pengembangan media Jejak Karun Sejarah Interaktif karena dinilai sistematis. Tahapan-tahapannya terstruktur mulai dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, hingga *Evaluation* memberikan panduan yang jelas bagi penulis dalam merancang setiap komponen media.

Tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif yaitu *analysis*, tujuannya yaitu untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di SDI Miftahul Huda Plosokandang, diketahui bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah tersebut memiliki beberapa kendala yang cukup signifikan. Salah satu permasalahan utama adalah materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang cenderung panjang dan banyak berisi cerita sehingga menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa ketersediaan media pembelajaran yang

menarik masih terbatas. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode konvensional dan menjadikan buku sebagai sumber utama materi. Dampaknya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah.

Lebih lanjut, guru menyampaikan bahwa mayoritas siswa kelas V di SDI Miftahul Huda Plosokandang cenderung lebih menyukai pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta melibatkan unsur permainan. Hal ini diperkuat oleh pengalaman guru ketika menerapkan permainan sederhana seperti kuis kelompok dan tebakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penerapan tersebut, siswa menunjukkan respon yang sangat positif ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan dan partisipatif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Informasi dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Yuniarti et al., 2023).

Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran Jejak karun sejarah interaktif menjadi sangat relevan untuk dilakukan. Media ini memadukan unsur permainan dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa (Delfhi, 2025). Selain itu, media Jejak Karun Sejarah Interaktif juga mampu menyajikan materi sejarah yang panjang menjadi lebih ringkas dan terstruktur sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian, media Jejak Karun Sejarah Interaktif diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua dalam proses pengembangan media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif yaitu *design*. Untuk memastikan seluruh komponen media pembelajaran sistematis, pada tahap desain ini mempertimbangkan permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik serta karakteristik materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, diketahui bahwa siswa kelas V di SDI Miftahul Huda Plosokandang cenderung merasa bosan terhadap materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berbentuk cerita panjang. Oleh karena itu, pada tahap perancangan dipilih media pembelajaran berbasis permainan, yaitu JEJAKSI (Jejak Sejarah Interaktif) yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Temuan ini didukung dengan pendapat Arum yang mengatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat membuat belajar menjadi menyenangkan contohnya melalui permainan yang mendidik atau video interaktif, sehingga bisa meningkatkan keingintahuan peserta didik (Sapitri et al., 2025). Dari segi format, media Jejak Karun Sejarah Interaktif dirancang dalam bentuk permainan petualangan berbasis peta dan pos tantangan. Tujuan dari pemilihan format ini untuk mengubah penyajian materi yang semula bersifat naratif dan panjang semakin terstruktur serta mudah dimengerti. Peta yang digunakan bukan hanya berperan sebagai penunjuk arah serta juga sebagai alat bantu visual yang memandu siswa dalam mengikuti alur pembelajaran secara sistematis dari start sampai ke pos terakhir. Kondisi ini menunjukkan bahwa desain media tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga fungsi pedagogisnya.

Selain itu, pemilihan bahan dan ukuran media juga dirancang secara matang agar praktis, ekonomis, mudah ditemukan dan digunakan. Penggunaan kertas art paper dan buffalo dipilih untuk meningkatkan daya tahan media serta menjaga kualitas visual agar tetap menarik. Warna-warna cerah, ilustrasi sederhana dengan menyesuaikan tema materi, serta tata letak yang rapi dan berurutan juga menjadi bagian penting dalam desain dengan tujuan untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa. Bahasa yang digunakan dalam media jejak karun sejarah interaktif juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa agar mereka mudah memahami materi. Dari segi isi, materi Sejarah Kebudayaan Islam yang sebelumnya bersifat panjang dan naratif dikemas ulang menjadi bagian-bagian kecil yang disajikan secara bertahap di setiap pos tentangan. Strategi ini bertujuan untuk mengurangi beban kognitif siswa serta membantu mereka memahami materi secara bertahap (Laili et al., 2026). Media pembelajaran ini menyajikan materi tentang Usman bin Affan.

Penulis memilih materi Khalifah Usman bin Affan karena materi tersebut memuat nilai karakter seperti kedermawanan, kesederhanaan, dan kepemimpinan yang dapat diterapkan kepada peserta didik. Pada bagian desain awal, media jejak Karun Sejarah Interaktif dirancang sebagai permainan eksplorasi berbasis outdoor learning yang melibatkan aktivitas fisik dan kognitif secara bersamaan. Setiap pos dalam permainan tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memberikan tantangan yang berupa soal/pertanyaan yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok. Tantangan tersebut disusun dalam berbagai bentuk meliputi: mencocokkan, mengurutkan, mencari kata dan teka-teki. Variasi soal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus melatih berbagai kemampuan berpikir mereka.

Selain itu, adanya aktivitas fisik seperti bereksplorasi dan berjalan dengan mengikuti jalur serta melakukan tantangan gerak turut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan tidak monoton. Delfhi berpendapat bahwa integrasi antara aktivitas fisik dan kognitif ini menjadikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya diposisikan sebagai penerima pembelajaran secara pasif tetapi juga dilibatkan secara aktif selama kegiatan pembelajaran (Delfhi, 2025).

Tahap setelah membuat desain yaitu tahap pengembangan (*development*), tahap ini bertujuan untuk merealisasikan perancangan media pembelajaran menjadi produk nyata yang siap digunakan. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif tidak hanya dikembangkan secara teknis, tetapi juga diuji kelayakannya melalui proses validasi serta disempurnakan berdasarkan masukan dari para ahli.

Pada tahap validasi, berdasarkan penilaian para ahli mengindikasikan bahwa media Jejak Karun Sejarah Interaktif telah memenuhi kriteria kelayakan. Ahli media dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa media layak tanpa revisi, menunjukkan bahwa dari aspek tampilan, desain, serta implementasi pembelajaran media ini telah sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media yang baik. Sementara itu, adanya masukan dari ahli materi terkait penambahan tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa meskipun media sudah layak masih diperlukan penyempurnaan untuk meningkatkan kejelasan arah pembelajaran. Proses revisi yang dilakukan berdasarkan masukan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media tidak bersifat tetap melainkan fleksibel serta memungkinkan adanya perbaikan. Dengan adanya tujuan pembelajaran yang jelas, penggunaan media menjadi lebih terarah dan terstruktur.

Secara keseluruhan, tahap pengembangan media Jejak Karun Sejarah Interaktif menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak sekedar memenuhi aspek kelayakan secara teori akan tetapi juga

dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi. Perpaduan antara unsur permainan, penyajian materi yang bertahap, variasi aktivitas, serta tampilan visual yang menarik menjadi kekuatan utama media pembelajaran ini dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang kurang variatif serta kurang menarik. Dengan demikian, media Jejak Karun Sejarah Interaktif dinyatakan siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Tahap setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh validator melalui proses validasi, selanjutnya dilakukan tahap *implementation* media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif diujicobakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran guna mengidentifikasi kelayakan, kepraktisan serta tanggapan peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran tersebut. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif di SDI Miftahul Huda Plosokandang pada siswa kelas V A menunjukkan bahwa media Jejak Karun Sejarah Interaktif dapat membangun suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan permainan berbasis peta harta karun. Peserta didik bukan hanya menerima informasi melainkan juga terlibat secara aktif dalam aktivitas fisik maupun kognitif secara bersamaan, sebagaimana terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Implementasi Media Pembelajaran JEJAKSI

Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan selaras dengan karakteristik peserta didik yang menyukai pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi. Dari segi pelaksanaan, pengelompokan peserta didik juga memberikan dampak positif terhadap hubungan sosial serta kolaborasi mereka (Dau et al., 2024). Melalui kegiatan memecahkan tantangan (menjawab pertanyaan) di setiap pos, siswa belajar untuk berdiskusi, bekerja sama, serta saling membantu dalam memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa media Jejak Karun Sejarah Interaktif tidak terbatas pada segi pengetahuan saja sekaligus juga segi sosial dalam pembelajaran.

Hasil pengujian kelompok kecil menunjukkan persentase kelayakan mencapai 89,5% berada pada kategori kategori “Sangat Layak”. Capaian ini mengindikasikan bahwa secara umum media Jejak Karun Sejarah Interaktif dapat diterima dengan baik oleh siswa pada tahap awal implementasi. Selanjutnya, saat uji coba kelompok besar memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% yang juga berada pada kriteria “Sangat Layak”. Peningkatan sebesar 5,5% dari uji coba kelompok kecil membuktikan bahwa media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif memiliki konsistensi dalam memberikan pengalaman belajar

yang positif, bahkan ketika digunakan dalam skala yang lebih luas. Hal tersebut menandakan media tidak sekadar efektif dalam kelompok kecil, tetapi juga mampu diimplementasikan secara optimal dalam kondisi pembelajaran yang lebih nyata.

Selain itu, Dau mengemukakan bahwa partisipatif siswa dalam aktivitas permainan yang menggabungkan unsur fisik dan kognitif menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa tidak hanya mengingat materi, tetapi juga mengalami proses belajar secara langsung melalui aktivitas eksploratif (Dau et al., 2024). Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan media Jejak Karun Sejarah Interaktif yang ingin mengatasi kebosanan siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam yang bersifat naratif.

Berdasarkan implementasi, diketahui bahwa media Jejak Karun Sejarah Interaktif tidak hanya memenuhi aspek kelayakan secara teoritis melainkan juga praktis dan efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menghadirkan kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif. Oleh karena itu, media Jejak Karun Sejarah Interaktif dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Sekolah Dasar Islam atau Madrasah Ibtidaiyah.

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yaitu *evaluation*, tahapan ini dimaksudkan untuk menilai keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan setelah melalui tahap implementasi/penggunaan. Pada proses ini, evaluasi dijalankan secara menyeluruh guna mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Usman bin Affan. Proses evaluasi penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu analisis hasil validasi ahli, analisis hasil pre-test dan post-test, uji normalitas serta uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Tahapan ini dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data empiris yang akurat terkait keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, media Jejak Karun Sejarah Interaktif memperoleh kategori “Sangat Layak”. Setelah dinyatakan layak, tahap evaluasi dilanjutkan dengan analisis efektivitas media melalui perbedaan nilai pre-test dan post-test. Secara menyeluruh proses pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini selaras dengan temuan Latip yang mengungkapkan bahwa penerapan tahapan model ADDIE secara konsisten telah terbukti menghasilkan produk pembelajaran yang dinyatakan valid, praktis dan efektif (Latip, 2022). Dengan mengikuti proses ADDIE secara terstruktur melalui tahapan analisis sampai evaluasi, produk yang dihasilkan memiliki fondasi yang kuat baik dari perspektif pedagogis maupun teknis, sehingga cocok untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran JEJAKSI

Kelayakan Media JEJAKSI Kelayakan media dinilai berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli dan tanggapan siswa dalam dua fase uji coba. Penilaian kelayakan mengacu pada kriteria tingkat kelayakan yang dikembangkan oleh Erina sebagaimana disajikan pada tabel berikut (Melianti et al., 2020).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria Nilai	Tingkat Validasi
76% - 100%	Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi
51% - 75%	Layak, dapat digunakan dengan atau tanpa revisi
26% - 50%	Kurang layak & revisi
0% - 25%	Tidak layak & revisi

Berdasarkan kriteria tersebut, seluruh hasil validasi dan uji coba media JEJAKSI diinterpretasikan sebagai berikut: validasi ahli media menghasilkan skor 89,1% (Sangat Layak), yang mencerminkan tampilan media yang menarik, desain komunikatif, dan kemudahan penggunaan. Validasi ahli materi menghasilkan skor 83,7% (Sangat Layak), yang menunjukkan bahwa materi tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa tentang Kekhalifahan Utsman bin Affan. Validasi praktisi pembelajaran menghasilkan skor 80,8% (Sangat Layak), yang menunjukkan potensi media untuk implementasi yang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa pada tanggal 11 April 2026 menghasilkan persentase kelayakan sebesar 89,5% (Sangat Layak).

Lebih lanjut, uji coba kelompok besar yang melibatkan 18 siswa pada tanggal 18 April 2026 menghasilkan skor 95% (Sangat Layak), peningkatan 5,5% dari uji coba kelompok kecil. Peningkatan ini menunjukkan konsistensi media dalam memberikan pengalaman belajar yang positif, bahkan dalam skala yang lebih luas. Tanggapan guru juga sangat positif, dengan persentase 90,6% (Sangat Baik), menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya bermanfaat bagi siswa tetapi juga memfasilitasi penyampaian materi oleh guru. Temuan kelayakan ini konsisten dengan studi sebelumnya yang mengembangkan media berdasarkan konsep peta petualangan dan mencapai peringkat kelayakan yang sangat tinggi dari para ahli dan pengguna langsung (Ma'arif Nina Nuriyah, 2023).

3. Efektivitas Media Pembelajaran JEJAKSI

Efektivitas media diukur dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* dari 18 peserta didik. Hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan	Ket.
1	BLS	75	87,5	12,5	Naik
2	NSA	75	100	25,0	Naik
3	AYR	81,2	85,4	4,2	Naik
4	RSK	68,7	79,1	10,4	Naik
5	AZZ	77	91,6	14,6	Naik
6	SHN	79,1	87,5	8,4	Naik
7	FTH	85,4	91,6	6,2	Naik
8	FR	79,1	85,4	6,3	Naik
9	CLA	91,6	100	8,4	Naik
10	FTR	97,9	89,5	-8,4	Turun

11	RO	68,7	79,1	10,4	Naik
12	HFZ	47,9	64,5	16,6	Naik
13	BGS	81,2	91,6	10,4	Naik
14	RDI	68,7	91,6	22,9	Naik
15	ABI	66,6	87,5	20,9	Naik
16	DHA	72,9	83,3	10,4	Naik
17	IMA	60,4	64,7	4,1	Naik
18	DTA	54,1	77	22,9	Naik
	Rata-rata	73,9	85,4	+11,5	

Berdasarkan tabel di atas skor *pre-test* rata-rata 73,9 meningkat menjadi 85,4 pada *post-test*, yang mewakili peningkatan rata-rata sebesar 11,5 poin. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pre-test* (Sig. = 0,946) dan *post-test* (Sig. = 0,082) keduanya terdistribusi normal ($>0,05$), sehingga memungkinkan untuk dilakukan uji t berpasangan. Uji t berpasangan menghasilkan nilai t sebesar -5,908 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga menolak H_0 dan menerima H_1 , terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan JEJAKSI. Nilai korelasi $r = 0,746$ (Sig. 0,000) juga mengkonfirmasi hubungan positif yang kuat antara *pre-test* dan *post-test*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Susianti dan Irfandi yang menunjukkan bahwa menggabungkan pembelajaran di luar ruangan dengan media berbasis game secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi siswa (Susianti, 2025).

Secara teoritis, teori konstruktivis Vygotsky menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dalam lingkungan pembelajaran aktif, prinsip yang sepenuhnya tercermin dalam desain JEJAKSI, di mana siswa secara aktif bergerak, berdiskusi, dan memecahkan tantangan bersama dalam kelompok (Ardania et al., 2024). Hal ini juga sejalan dengan teori Cone of Experience Edgar Dale, yang menyatakan bahwa interaksi langsung melalui simulasi dan game menghasilkan retensi pembelajaran hingga 90%, secara signifikan lebih tinggi daripada membaca (10%) atau mendengarkan ceramah (20%) (Indriyani Dina, Ucu Rohimah, 2024). Dengan demikian, media pembelajaran luar ruangan berbasis JEJAKSI telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan peningkatan rata-rata sebesar 11,5 poin dan signifikansi statistik sebesar 0,000 ($<0,05$).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat ditarik tiga kesimpulan. Pertama, media pembelajaran JEJAKSI dikembangkan melalui lima tahapan sistematis ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) menghasilkan media pembelajaran permainan peta petualangan berbasis pembelajaran luar ruangan untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Usman bin Affan di SDI Miftahul Huda Plosokandang. Kedua, JEJAKSI dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi oleh ahli media (89,1%), ahli materi (83,7%), dan ahli pembelajaran (80,8%),

serta tanggapan siswa dalam uji coba kelompok kecil (89,5%), uji coba kelompok besar (95%), dan tanggapan guru (90,6%). Kelayakan ini didukung oleh relevansi media dengan karakteristik siswa yang menyukai pembelajaran aktif, eksploratif, dan berbasis permainan. Ketiga, JEJAKSI telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 73,9 menjadi 85,4 (peningkatan sebesar 11,5 poin) dan perbedaan yang signifikan secara statistik ($t = -5,908$, Sig. = $0,000 < 0,05$). Temuan ini membuktikan bahwa JEJAKSI merupakan media pembelajaran inovatif yang valid, layak, dan efektif yang dapat direkomendasikan untuk digunakan lebih luas dalam pembelajaran SKI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR RUJUKAN

- Abimanyu, I., Narulita, H., Lutfiah, L., & Purwani, D. (2024). Kajian Outdoor Learning Proses dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 25-33.
- Agepe, R., Rusilowati, A., & Ridlo, S. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Tes Penilaian Literasi Sains Berorientasi TIMSS Siswa SD Kelas V. *JP2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. 12(1), 68-85.
- Ahadi, G. D., Nur, N., & Ersela, L. (2023). The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov. *Eigen Mathematics Journal*. 6(1), 11-19.
- Aikasari, G., Dedy, A., & Nurhasanah, P. D. (2022). Pengaruh Metode Hypnoteaching Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 4(2), 236-45. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.678>.
- Ardiansyah, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Aswan, A. R. (2023). Mengidentifikasi Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa. *Tarbiya Islamica*. 10(2), 81-88. <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.1723>.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Dau, M. I., Kristanti, E., & Shidik, M.A. (2024). Partisipasi Dan Keaktifan Berdiskusi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi Kelas VIII SMP Negeri Oenenu. *JBIOEDRA: Jurnal Pendidikan Biologi*. 2(2), 360-65.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 28-38.
- Indriyani, D., Rohimah, U., & Hermawan, I.C. (2024). Analisis Teori Cone Of Experience Edgar Dale Pada Pembelajaran Ppkn Dengan Metode Jigsaw 'Warung Hierarki. *Integralistik*. 35(1), 1-9.
- Izzati, H., Sukardi, S., & Masyhuri, M. (2023). Implementasi Model Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Classroom Action Research*. 5(1), 271-76.
- Juni Antari, C., Triyogo, A., & Sukenda, A. (2021). Penerapan Model Outdoor Learning Pada Pembelajaran Tematik Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4), 524-32. [chrome-](https://jurnal.gerakanedukasi.com/index.php/JIL/)

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgglefindmkaj/https://media.neliti.com/media/publications/448423-none-9e21e5ca.pdf

- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*. 2(2), 102-108.
- Lorensa, G. V., Sopiatur, N., & Helby, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV Di Hubbul Wathan Petai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Singingi* 2(2), 18–30.
- Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, M., & Anas, N. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education* 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>.
- Ma'arif, N. N. (2023). Pengembangan Media Peta Harta Karun Mengenalkan Lambang Bilangan Dan Huruf Pada Kelompok B Di RAM NU 251 Al-Fattah Gresik. *Atthifilab*. 10(2), 352–63.
- Mahdi, I., Hidayani, I., & Ramadhan, H. R. (2019). Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*. 8(1), 143-58.
- Mardiah, A., Batubara, R. A., Juliani, S. F., & Nasution, A. G. J. (2023). Narasi Mengenai Kisah Teladan Khulafaurrasyidin Di Buku SKI MI. *All Fields of Dcience Journal Liaison Academia and Sosity*. 3(1), 173–90
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistiro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Kumparan Fisika*. 3(1), 1–10.
- Nabila, A., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A.E., & Arochman, T. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky. *Indonesian Journal of Education and Learning*. 8(1), 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>.
- Naufal, M., & Setyaputri, N. Y. Mochammad, and Nora Yuniar Setyaputri. (2025, July). Pengembangan Media Permainan Peta Harta Karun Luffy Untuk Mengatasi Burnout Belajar Siswa. 8, 1997–2001.
- Ni'mah, F., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Putera, D. B. R. A., & Rakhmawan, A. (2023). Pengembangan Media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal Rembang Dalam Pembelajaran Ipa Terpadu. *Natural Science Education Research*. 6(1), 93–102. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.16689>
- Nurhafizah, N., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Metode Outdoor Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 8(3), 103–10. <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24416>
- Nurhartina, A., & Torobi, I. (2021). Pengaruh Pelaksanaan Metode Outdoor Learning Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD PGRI Serui. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3(1), 1–7. doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.667.
- Oktapatrioka, O. (2023). Innovative Research And Development (R&D) in Education. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*. 1(1), 86–100

- Oktriyanti, D. I., Erwandi, R., & Valen, A. (2024). Keefektifan Media Peta Harta Karun Berbasis HOTS Materi Satuan Berat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 6(3), 329–37. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1858>
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*. 3(3), 282-92.
- Susianti, S., & Irfandi, I. (2025). Pengaruh Penerapan Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Edu-Monopoly Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sd Negeri 90 Lenrang Kabupaten Soppeng. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*. 3(2), 62–72.
- Tisngati, U., Puspita, Z. A., & Putri, D. A. (2025). Bimbingan Belajar Pemecahan Masalah Matematika Soal Cerita Dengan Metode Polya Menggunakan Media Peta Harta Karun. *JGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(4), 510-16.
- Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., & Ramadhini, I. L. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Journal Education and Technology*. 4(2), 111–23
- Sa'diyah, Z., & Rofidah, F. Z. (2021). Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Mi Islamiyah Ngasem Bojonegoro.” *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*. 1(2), 109–14. <https://doi.org/10.57251/ped.v1i2.510>