

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MORAYA (MONOPOLI KEBERAGAMAN BUDAYA) KELAS IV DI SDN 5 KWANDANG, GORONTALO

Ewintha Ayudia Abdullah¹, Samsi Pomalingo², Nurainun³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: ewinthaabdullah2003@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :18-02-2025

Revised :03-03-2025

Accepted :08-03-2025

Keywords: Learning Media, Moraya, Cultural Diversity, Elementary Education, Effectiveness

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

ABSTRACT

This study develops Moraya learning media (Cultural Diversity Monopoly) for fourth-grade students at SDN 5 Kwandang, Gorontalo. The background of this research is the difficulties students face in understanding cultural diversity material due to the minimal use of concrete-based media. Using the ADDIE development model, this research includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The Moraya media is designed to combine elements of the classic Monopoly game with interactive learning material, allowing students to explore and understand various aspects of Indonesian culture. The validation results indicate that this media is very feasible to use, with an average score of 99.30%. A limited trial on 14 students showed a significant improvement in student understanding, with the average pre-test score rising from 32.85% to 85.71% on the post-test, and an N-Gain Score of 0.78 indicating the medium's effectiveness. Observations during implementation showed that students were very enthusiastic and able to collaborate, creating a fun and interactive learning atmosphere. The Moraya media not only enhances students' understanding of cultural diversity but also instills values of tolerance and mutual respect. Thus, it can be concluded that Moraya media is effective in supporting learning in elementary schools, providing a fun and beneficial learning experience for students..

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Moraya (Monopoli Keberagaman Budaya) untuk siswa kelas IV SDN 5 Kwandang, Gorontalo. Latar belakang penelitian ini adalah

kesulitan siswa dalam memahami materi keberagaman budaya akibat minimnya penggunaan media berbasis konkret. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media Moraya dirancang untuk menggabungkan elemen permainan Monopoli klasik dengan materi pembelajaran yang interaktif, memungkinkan siswa menjelajahi dan memahami berbagai aspek budaya Indonesia. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata 99,30%. Uji coba terbatas pada 14 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dari rata-rata nilai pre-test 32,85% menjadi 85,71% pada post-test, dengan N-Gain Score 0,78 yang menunjukkan tingkat efektivitas medium. Observasi selama pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan mampu bekerja sama, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media Moraya tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya, tetapi juga menanamkan nilai-nilai toleransi dan saling menghargai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Moraya efektif dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa..

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan terpenting dalam membangun karakter dan pengetahuan generasi penerus bangsa. Sistem pendidikan saat ini lebih menekankan pembelajaran tradisional dan teoritis, sehingga sering kali mengabaikan pentingnya menumbuhkan kreativitas dan inovasi. Peran guru biasanya lebih menonjol, sedangkan siswa mengambil peran yang lebih pasif dalam pengalaman belajar. Meskipun kemajuan teknologi semakin pesat, masih banyak sekolah di Indonesia yang masih memiliki integrasi teknologi yang terbatas dalam praktik pendidikan mereka. Keterbatasan ini berpotensi menghambat kemajuan dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi memberikan peluang yang luas bagi dunia pendidikan untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan guru untuk mengakses berbagai sumber daya dan alat yang dapat mendukung pengajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, guru tidak hanya dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif, tetapi juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini sangat penting dalam upaya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk melakukan inovasi dalam pengajaran adalah dengan mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran baru yang mendukung perkembangan potensi siswa. Misalnya, permainan edukatif menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini dirancang untuk mengajak siswa belajar sambil bermain, sehingga mereka

tidak merasa terbebani oleh materi yang diajarkan. Selain itu, permainan edukatif juga dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan, sehingga dapat menjangkau beragam kemampuan siswa di kelas. Penggunaan permainan edukatif dalam proses belajar mengajar tidak hanya sekadar menyajikan materi, tetapi juga dapat melibatkan siswa secara aktif. Dengan cara ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Aktivitas ini mendorong kolaborasi antara siswa, memperkuat keterampilan sosial, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran, seperti permainan edukatif, sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas IV SDN 5 Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara pada tanggal 29 Mei 2024, ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang keberagaman budaya. Kesulitan ini disebabkan oleh kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran, terutama media berbasis konkret. Menurut wawancara dengan guru di SDN 5 Kwandang, media yang sering digunakan oleh guru adalah media Power Point (PPT). Guru juga mengakui bahwa mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran Monopoli dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, pengembangan media Moraya (Monopoli Keberagaman Budaya) sebagai media alternatif guna meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Media Pembelajaran Moraya adalah sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dengan menggunakan aplikasi canva untuk mengoptimalkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PKn. Konsep dalam media Moraya sama dengan permainan Monopoli tradisional, namun Moraya memadukan elemen-elemen permainan tersebut dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang menarik dan interaktif dengan nuansa permainan. Permainan ini mengintegrasikan materi PKn ke dalam permainan yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

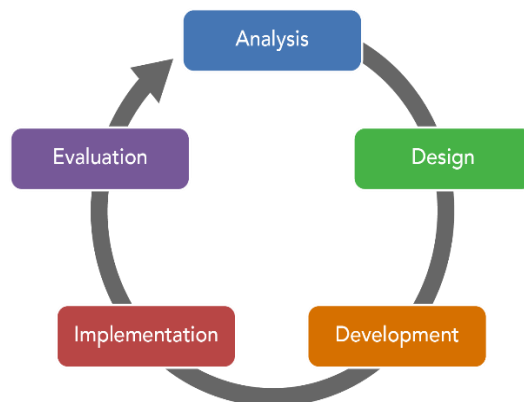
Media Moraya (Monopoli Keberagaman Budaya) adalah sebuah permainan yang dirancang untuk mengajarkan pemain tentang beragam budaya yang ada di suatu tempat, dalam hal ini Indonesia. Konsep permainan ini menggabungkan elemen-elemen dari permainan Monopoli klasik dengan unsur-unsur keberagaman budaya. Dalam permainan ini, pemain akan diajak untuk menjelajahi dan memahami berbagai aspek budaya yang ada di Indonesia, seperti pakaian adat, alat music tradisional, tarian khas. Setiap elemen budaya tersebut dapat direpresentasikan melalui petak-petak permainan, kartu bank materi yaitu berisikan tentang materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia., dan kartu bank soal berisikan pertanyaan mengenai materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya. Setiap elemen budaya tersebut direpresentasikan melalui petak-petak permainan yang menggambarkan lokasi-lokasi penting yang berkaitan dengan budaya. Misalnya, pemain dapat mendarat di petak yang menggambarkan rumah adat dari berbagai daerah, atau alat musik tradisional tertentu. Selain itu, permainan ini dilengkapi dengan kartu bank materi yang berisi informasi mendalam tentang keberagaman budaya di Indonesia. Kartu ini berfungsi sebagai sumber informasi

yang dapat membantu pemain memahami lebih jauh tentang budaya yang mereka temui selama permainan. Tidak hanya itu, Media Moraya juga menyertakan kartu bank soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya. Kartu ini dirancang untuk menguji pengetahuan pemain dan mendorong diskusi di antara mereka. Dengan cara ini, Media Moraya tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif, sehingga pemain dapat lebih memahami dan menghargai kekayaan budaya Indonesia.

Tujuan utama dari permainan Monopoli Keberagaman Budaya adalah untuk meningkatkan pemahaman, apresiasi, dan penghormatan terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, permainan ini juga dapat menjadi sarana edukasi yang menyenangkan untuk memperkenalkan nilai-nilai toleransi, kerjasama, dan saling menghargai antarbudaya. Dengan bermain Monopoli Keberagaman Budaya, pemain diharapkan bisa belajar sambil bermain, meningkatkan kesadaran multikultural, dan merasakan kegembiraan dalam menjelajahi keberagaman budaya yang kaya di Indonesia. Jadi, permainan ini tidak hanya menghibur, tapi juga memberikan nilai edukasi yang berharga.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan (Sukmadinata (2008:190). Pengembangan pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran, baik secara materiil maupun secara perwakilan. Secara materi berarti media dan materi pendidikan yang sesuai untuk pengembangan ilmu pengetahuan, namun dari segi isi mengacu pada strategi pembelajaran baik secara teoritis maupun praktis. Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk baru melalui pekerjaan pengembangan (Kurniawan, 2021). Penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Haryati, 2012). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran Moraya adalah untuk Meningkatkan pemahaman tentang keberagaman budaya di sekolah dasar. Media pembelajaran *Moraya* bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tentang keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka. Dengan memahami beragam budaya, diharapkan anak-anak dapat lebih menghargai perbedaan dan memperkaya pengetahuan mereka.



Gambar 1 Bagan Langkah-Langkah Tahap Penelitian Model ADDIE

Analisis data merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian. Karena fase selanjutnya setelah mengumpulkan data adalah melakukan analisis data. Teknik analisis data sangat tergantung pada masalah dan desain penelitian yang digunakan. Selain itu analisis data adalah sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna (Prasetyo, 2014). Kelayakan atau kualitas dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti dapat dinilai melalui analisis presentase kelayakan media menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

(Sumber: pengembangan Amirono & Daryanto, 2016)

Hasil dari analisis persentase akan diproses menjadi presentase kelayakan, yang selanjutnya akan dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan sebagai acuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut. Hasil dari analisis persentase akan diproses menjadi presentase kelayakan, yang selanjutnya akan dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan sebagai acuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut. Dengan mempertimbangkan kriteria tersebut, media *Moraya* dianggap sesuai jika dapat memenuhi sebagian besar, yakni 61-100%, dari semua aspek yang dinilai dalam survei validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Analisis data validasi kepraktisan adalah proses evaluasi untuk menilai seberapa praktis sebuah media pembelajaran dalam konteks penggunaannya di lapangan. Langkah-langkah analisis ini melibatkan pengumpulan data tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan media tersebut, sejauh mana media tersebut memfasilitasi proses pembelajaran, serta sejauh mana media tersebut mudah diakses dan digunakan oleh pengguna.

Data dari analisis persentase diproses sebagai persentase kepraktisan. Persentase kepraktisan tersebut dibandingkan dengan tabel kriteria untuk memberikan pedoman penilaian kelayakan media. Tabel kriteria kepraktisan sebagai pedoman untuk menilaitingkat kelayakan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan pada kriteria yang disebutkan, media akan dapat dianggap praktis jika mampu memenuhi yakni antara 61 hingga 100 persen, dari semua aspek yang dinilai oleh pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa dalam kuesioner validasi. Analisis data untuk validasi efektivitas media mengacu pada proses evaluasi yang dilakukan untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran dalam pembelajaran. Proses evaluasi yang dilakukan untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian ini termasuk dalam jenis *Pre-Eksperimental* dengan desain *one group pre-test-post-test*. Dalam jenis penelitian ini, tidak ada kelas kontrol dan sampel tidak diambil secara acak, melainkan menggunakan kelas yang ada tanpa mengubah strukturnya. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test*, kemudian perlakuan, dan diakhiri dengan *posttest*. Keberhasilan perlakuan ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran menggunakan media Moraya pada materi PKn.

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
TI	X	T2

Keterangan:

TI = Tes awal (*pre-test*) yang diberikan sebelum kegiatan belajar berlangsung

X = Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media Moraya

T2 = Tes akhir (*post-test*) yang diberikan sesudah kegiatan berlangsung

Untuk mengukur keefektifan penguasaan materi setelah belajar menggunakan media Moraya, peneliti menggunakan uji *N-gain*. Perhitungan skor *N-gain* dilakukan dengan menggunakan rumus yang ditemukan oleh Hake (2002) dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

(Sumber: Amirino & Daryanto, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi uji kelayakan ini, ahli menilai desain atau rancangan media Moraya yang dibuat. Dalam validasi uji kelayakan, ahli media yang memvalidasi produk berjumlah 2 orang ahli. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa 18 aspek penilaian pada permainan MORAYA mendapatkan skor 4 (Sangat Layak). Aspek yang dinilai meliputi ketepatan desain, estetika, keterbacaan teks, tata letak, kemudahan penggunaan, serta ketersediaan fitur mandiri. Secara keseluruhan, validasi memperoleh total nilai skor 40 dengan presentase 100%, masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan "Sangat Layak"

untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil validasi ahli pengguna menunjukkan bahwa beberapa aspek dinilai 4 (Sangat Layak). Aspek yang mendapat nilai 4 meliputi kesesuaian bahasa, kemudahan penggunaan, daya tarik bagi siswa, keterlibatan siswa, desain sederhana, serta relevansi materi mendapat nilai tinggi, membuktikan efektivitas permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil validasi menunjukkan total nilai 40 presentase 100% (Sangat Layak). Guru menilai permainan ini sudah baik dan tidak memerlukan revisi.

Validasi materi menunjukkan bahwa beberapa aspek permainan MORAYA dinilai Sangat Layak (4), termasuk kesesuaian materi dengan kurikulum, ketercapaian pembelajaran, kemudahan dipahami, serta keterhubungan konsep yang disajikan. Selain itu, penggunaan contoh relevan, tambahan materi, serta penyajian yang nuntut dan jelas juga mendapat penilaian tinggi. Lima aspek permainan Moraya mendapat nilai layak (3), yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keterkinian materi, pengembangan pemikiran kritis, kompleksitas materi, serta kesesuaian dengan Tingkat kognitif siswa. Validasi materi memperoleh total nilai 40 dengan presentase 100% masuk dalam kategori Sangat Layak.

No	Jenis Validasi Kelayakan	Presentase Kelayakan	Keterangan
1.	Validasi Kelayakan Media	100%	Sangat Layak
2.	Validasi Kelayakan Materi	100%	Sangat Layak
3.	Validasi Kelayakan Pengguna	97,91%	Sangat Layak
Nilai Rata-rata = 99,30 %			Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas maka validasi kelayakan media Moraya mendapatkan nilai rata-rata 99,30% dan dikategorikan "Sangat Layak". Permainan Moraya telah melewati uji validasi dan revisi, kemudian diimplementasikan melalui uji coba terbatas di pada siswa kelas IV A SDN 5 Kwandang dengan melibatkan siswa kelas IV A. Uji coba dilakukan dalam 1 pertemuan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan permainan dalam pembelajaran. Observasi dilakukan secara nonpartisipan, Dimana guru bertindak sebagai pengamat sementara peneliti yang langsung mengajar dan menerapkan permainan kepada siswa. Obervasi ini memberikan Gambaran sejauh mana media Moraya dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal. Pada tahap ini, media Moraya diterapkan langsung oleh peneliti dalam proses pembelajaran. Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan cara penggunaan media sesuai panduan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti juga mendampingi siswa untuk memastikan permainan berjalan dengan lancar, interaktif, dan sesuai petunjuk yang telah dirancang, sehingga menciptakan pengalaman kerja yang menyenangkan.

Hasil observasi menunjukkan berbagai aspek keterlaksanaan pembelajaran siswa. Siswa memahami cara menggunakan media Moraya dengan mudah dengan skor 4. Siswa dapat mengikuti aturan permainan Moraya dengan baik skor 4. Siswa menunjukkan antusiasme saat bermain Moraya skor 4. Siswa mampu menjawab pertanyaan dari kartu soal dengan benar skor 4. Siswa membaca dan memahami materi dari kartu materi dengan baik skor 4. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok saat bermain Moraya skor 4. Permainan Moraya membantu siswa memahami keberagaman budaya skor 4. Siswa dapat menyebutkan kembali informasi yang didapat dari permainan skor 4. Siswa tetap fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung skor 4. Permainan Moraya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif skor 4. Total skor yang diperoleh adalah 40, dengan presentase kepraktisan penggunaan media Moraya dalam pembelajaran mencapai 100%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test* dari 14 siswa menunjukkan peningkatan signifikan setelah diterapkan media Moraya. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar 32,85%, meningkat menjadi 85,71% pada *post-test*, dengan *N-Gain Score* 0,78 (Sedang) dan keefektifan mencapai 78,69%. Hasil ini menunjukkan bahwa Moraya efektif dalam meningkatkan pemahan siswa. Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan nilai yang signifikan, mencerminkan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran budaya secara interaktif. Hasil data menunjukkan bahwa media Moraya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan nilai yang signifikan.

Tahap Analisis (*Analysis*) dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di SDN 5 Kwandang. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV A, ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep keberagaman budaya. Hal ini disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis konkret, yang seharusnya dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021), media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dan menyampaikan materi dengan lebih efektif. Dengan analisis karakteristik siswa dilakukan untuk memastikan media sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Media yang menarik dapat meningkatkan minat dan mempermudah pemahaman siswa.

Selanjutnya adalah tahap Desain (*Design*), dimulai dengan menyesuaikan materi dalam media Moraya dengan capaian pembelajaran kurikulum. Materi yang difokuskan adalah keberagaman budaya. Gradasi warna oranye dan hijau pada papan permainan Moraya dipilih untuk menciptakan tampilan yang menarik serta mempresentasikan semangat keberagaman budaya Indonesia. *Orange* melambangkan energi dan antusiasme dalam belajar, sementara hijau mencerminkan harmoni dan keberagaman. Kartu soal memiliki warna berbeda sesuai kategori: kuning untuk pakaian adat, hijau untuk alat musik tradisional, dan merah untuk tarian tradisional, guna untuk mempermudah identifikasi. Sementara itu, kartu materi berwarna biru untuk memberi

Kesan netral dan profesional, membantu siswa lebih fokus dalam memahami informasi yang disajikan. Kombinasi warna ini dirancang untuk meningkatkan daya Tarik visual, memotivasi siswa, dan mempermudah pemahaman materi.

Tahap Pengembangan (*Development*), media Moraya yang telah dirancang kemudian diuji kelayakan untuk memastikan validitasnya sebagai media pembelajaran pada materi keberagaman budaya di SDN 5 Kwandang. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru) dalam satu tahap, dengan hasil skor rata-rata 99,30% yang tergolong dalam kategori sangat layak. Tahapan Impelementasi (*Implementation*), media Moraya dilakukan setelah melalui validasi untuk memastikan kelayakannya sebagai media pembelajaran pada materi keberagaman budaya di SDN 5 Kwandang. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas IV A untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran.

Selama uji coba, peneliti menggunakan lembar observasi guru untuk mengumpulkan data. Sebelum permainan dimulai, peneliti memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media sesuai dengan panduan. Sepanjang proses pembelajaran, peneliti mendampingi siswa untuk memastikan permainan berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan petunjuk yang telah ditetapkan. Media Moraya menarik perhatian siswa sejak diperkenalkan, mereka antusias mengikuti permainan sambil belajar tentang keberagaman budaya. Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Respons positif terlihat dari semangat mereka saat bermain, beberapa siswa bahkan ingin terus bermain karena belajar dengan Moraya terasa sangat seru. Sejalan dengan pendapat Putri, bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran karena sesuai dengan sifatnya (Putri et al., 2022). Ketertarikan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran membantu mereka menerima materi yang disajikan kepada mereka, membantu mereka belajar lebih antusias, dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), dilakukan untuk menilai pencapaian tujuan pengembangan media Moraya. Media ini telah divalidasi oleh ahli dan diuji dalam pembelajaran di SDN 5 Kwandang. Hasil validasi menunjukkan bahwa media MORAYA sangat layak, dengan skor rata-rata 99,30%. Selain itu, uji coba membuktikan bahwa media ini praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya.

Uji coba media Moraya menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan. Hasil *pre-test* sebesar 32,85% meningkat menjadi 85,71 % pada *post-test*, dengan sebesar 0,78 yang termasuk kategori "sedang". Tingkat efektivitas *N-Gain Score* media mencapai 78,69% sehingga dapat disimpulkan bahwa Moraya efektif dalam membantu siswa memahami keberagaman budaya secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Moraya memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam mendukung pembelajaran pada materi keberagaman budaya bagi siswa kelas IV A SD. Penggunaan media Moraya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Keterlibatan berbagai elemen seperti kartu soal dan kartu materi mendorong siswa untuk lebih aktif dalam

pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya di Indonesia.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan media Moraya menunjukkan bahwa media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap. Analisis awal mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami keberagaman budaya akibat keterbatasan media pembelajaran. Pada tahap desain, dikembangkan papan permainan dengan berbagai kartu soal dan kartu materi. Validasi ahli mengonfirmasi kelayakan media, yang kemudian diuji coba dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Moraya praktis, efektif, dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif bagi siswa kelas IV A SD. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan, desain media Moraya memperoleh skor rata-rata 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media MORAYA di nilai "Sangat Layak" oleh validator ahli untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media Moraya memperoleh skor rata-rata 100%. Dengan demikian, media Moraya dikategorikan "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji keefektifan, media Moraya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah penggunaannya. Rata-rata nilai *pre-test* yang awalnya 32,85% meningkat menjadi 85,71% pada *post-test*, dengan selisih peningkatan sebesar 52,85%. Perhitungan *N-Gain Score* sebesar 0,78% termasuk dalam kategori "Sedang". Selain itu, Tingkat keefektifan media Moraya mencapai 78,69%, sehingga dapat dikategorikan sebagai "Efektif" dalam membantu siswa memahami keberagaman budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Moraya layak, praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran keberagaman budaya bagi siswa kelas IV A SD. Media ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman siswa melalui kartu soal dan kartu materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Addini, A. F., Husna, A. F., Damayanti, B. A., Fani, B. I., Nihayati, C. W. N. W., Daniswara, D. A., Susanti, D. F., Imron, A., & Rochmawati, R. (2022). Konsep Dasar Supervisi Pendidikan. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 179. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i2.7639>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- El-Abida, S. F., Hartantri, S. D., & Rini, C. P. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila pada Tema "Kewajiban dan Hakku" Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 236. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

- Fiantika, Feni Rita. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasin* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Istiningsih, S., Puji Astria, F., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 04(06), 911–920.
- Kadek, N., & Kartika, D. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 79–75. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Kurniawan, A. W. (2021). *MULTILATERAL : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Konsep penelitian pengembangan dalam praktik pembelajaran pendidikan jasmani Concepts of research and development in learning practices physical education Universitas Negeri Malang Penelitian merupakan*. 20(2), 102–118.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). ANALISIS INSTRUMEN TES SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). In *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development, UNY 2014. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, 6, 11. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>
- Putri, D. N. S., Fitriah Islamiah, T. A., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.

- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Rumina. (2024). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 157–177. <https://www.jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1489>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Medical Urgence in the Learning Process. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237–245. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Wildaniati, Y. (2017). Pengembangan Media Monopoli Edukatif di Kelas IV Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(2), 202–209. <https://doi.org/10.17977/um027v2i22017p202>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Amirono, & Daryanto. (2016). Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.
- Hake, R. 2002. Lessons From The Physics Education Reform Effort. // *Ecology and Society*. 5(2).
- Ladyawati, E., & Rahayu, S. 2022. Pengembangan Buku Ajar Matematika Berbasis Literasi dan Numeari Sebagai Penguat AKM. *Jurnal Cendekia*. 6(2). 1439.