

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARINDAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD**

Alya Nurfitriani<sup>1</sup>, Septian Mukhlis<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

[alyanurfitriani16@gmail.com](mailto:alyanurfitriani16@gmail.com), [septianmukhlis@pelitabangsa.ac.id](mailto:septianmukhlis@pelitabangsa.ac.id),

### **ABSTRACT**

*The research is motivated by the low motivation of students to learn. The difficulties felt by teachers and the lack of enthusiasm of students in learning are one of the factors that make students less motivated in learning so that they motivate researchers to conduct development research with the title Arindama Learning Media Development to Increase Learning Motivation of Grade V Elementary School Students. The method used is Research & Development (R&D) with the ADDIE research model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments used were interviews, observations, questionnaires, and documentation with research subjects for grade V students of SD Negeri Jayamulya 01. Based on the results of the learning motivation analysis, it is proven that Arindama learning media can increase student learning motivation by obtaining a score of 90.7% in the very good category from a score of 39.7% in the poor category. The significant increase in the acquisition of scores proves that Arindama learning media can increase the learning motivation of grade V students of SD Negeri Jayamulya 01.*

*Keywords: Learning Media, Social Studies, Learning Motivation*

### **ABSTRAK**

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa. Kesulitan yang dirasakan oleh guru dan kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor yang membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar. Dengan latarbelakang tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan yang ada melalui penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Arindama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri Jayamulya 01. Berdasarkan hasil analisis motivasi belajar terbukti bahwa media pembelajaran Arindama dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Jayamulya 01 dengan memperoleh nilai 90,7% kategori sangat baik dari nilai 39,7% kategori kurang baik. Peningkatan yang signifikan dari perolehan nilai tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran Arindama dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Jayamulya 01.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial, Motivasi Belajar

## **A. Pendahuluan**

Naskah menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm.

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi

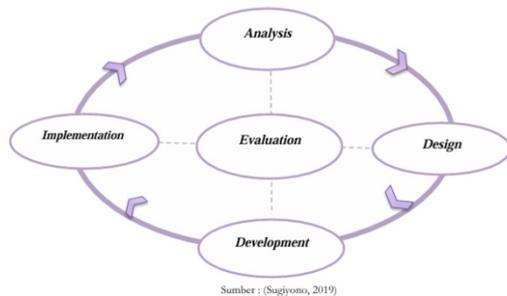
reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan Menurut Sugiyono (Mukhtari, 2023) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang kemudian diuji keefektifannya. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan adalah mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya dengan melakukan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penelitian dan pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran Arindama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Agar dapat dipergunakan oleh masyarakat luas, diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut dengan uji validitas oleh para ahli yang relevan. Adapun tahapan penelitian

dan pengembangan model ADDIE dijelaskan dalam gambar berikut :

**Gambar 1.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE**



Adapun model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE menurut Dick & Carey. Model ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang umum digunakan dalam mengembangkan model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Model pengembangan ADDIE digunakan karena memiliki kelebihan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Para praktisi pendidikan biasanya menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran (HM. Nasron, Apriani, S, Novita, & M, 2023). Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Jayamulya 01 yang beralamat di Jln. Cendrawasih Pasirandu Rt 04/03, Desa Jayamulya, Kecamatan Serang

Baru, Kabupaten Bekasi Jawa Barat. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas V SD Negeri Jayamulya 01 dengan jumlah populasi sebanyak 36 Siswa, diantaranya 25 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah media Arindama materi tokoh pahlawan kemerdekaan kelas V. Data yang digunakan pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif pada penelitian ini berupa data yang bersifat verbal yang berasal dari analisis kebutuhan mulai dari observasi, wawancara, dan kritik serta saran dari hasil validasi para ahli diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penyebaran angket validasi kepada para ahli untuk mengetahui uji validitas media Arindama. Data hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media diperoleh melalui hasil analisis validasi media dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Presentase nilai keefektivitasan

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

**Tabel 1.1 Kriteria Kelayakan Produk**

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0 - 20%	Tidak Layak

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Adapun uji keefektifitasan media Arindama di peroleh melalui hasil analisis angket respon guru dan siswa dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Presentase nilai keefektifitasan

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

**Tabel 1.2 Kriteria Keefektifitasan Produk**

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0 - 20%	Tidak Efektif

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Untuk mengetahui hasil peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh dari angket motivasi belajar siswa dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Presentase nilai motivasi belajar

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

**Tabel 1.3 Kriteria Motivasi Belajar**

Skor	Kriteria
------	----------

81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0 - 20%	Tidak Baik

( Riduwan, 2008:15)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

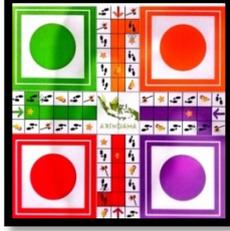
Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Arindama untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Jayamulya 01. Media Arindama merupakan arena permainan dadu silang yang dimodifikasi dari permainan ludo, permainan ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh siswa. Menurut Piaget, kegiatan bermain bukan hanya mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri (Ardiansyah, 2023).

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis tentang keadaan sekitar lingkungan pembelajaran, proses

pembelajaran, isi atau materi serta kurikulum untuk pembelajaran di SD Negeri Jayamulya 01. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa proses belajar masih minim dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru kadang merasa sulit dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua, merupakan tahap perancangan yang terdiri dari penyusunan materi, mendesain dan merancang kerangka media Arindama, serta buku panduan pemakaian. Media Arindama berbentuk papan lipat yang berukuran 60X60 cm berbahan kayu dan triplek. Adapun komponen yang ada pada media Arindama, seperti dadu ukuran 3X3 cm, pion permainan bergambar pahlawan, kartu tantangan, kartu *reward*, dan buku panduan. Media Arindama didesain semenarik mungkin dengan tujuan untuk menarik minat siswa.

**Tabel 1.4 Desain Media Arindama Sebelum dan Sesudah Revisi**

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
Memiliki desain arena yang kurang menarik	Desain arenanya menjadi lebih menarik

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan, pada tahap ini semua komponen media Arindama yang telah didesain akan di validasi oleh para ahli. Terdapat tiga ahli, diantaranya ahli media Bapak Bramantio Setiawan, S.Pd., M.Si, ahli materi Ibu Anita Komala Sari, S.Pd, dan ahli bahasa Ibu Desy Meilinda, S.Pd. Validasi dilakukan hingga media Arindama dinyatakan valid atau layak digunakan pada siswa kelas V. Hasil analisis yang diperoleh merupakan rata-rata soal dari semua aspek penilaian, sebagai berikut :

**Tabel 1.5 Hasil Analisis Para Ahli**

No	Validator	Hasil
1	Bramianto Setiawan, S.Pd., M.Si	93%
2	Anita Komala Sari, S.Pd	100%
3	Desy Meilinda, S.Pd	94,2%
<b>Rata-rata</b>		<b>95,7%</b>

Media Arindama dikatakan layak apabila memperoleh dan

memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian. Adapun dikatakan layak jika memenuhi kriteria minimal 61-80%. Berdasarkan hasil analisis dari tiga validator diperoleh nilai rata-rata 95,7% sehingga media Arindama berada pada kriteria sangat layak. Berdasarkan tabel di atas hasil validasi media memperoleh nilai 93% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi materi memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi bahasa memperoleh nilai 94,2% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu 95,7% sehingga media Arindama berada pada kriteria sangat valid dan layak diujicobakan.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi, pada tahap ini media Arindama yang lolos validasi dari tiga validator dapat diujicobakan kepada guru dan siswa kelas V SD Negeri Jayamulya 01 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Pada tahap ini nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh, yaitu 89% dengan kategori sangat efektif.

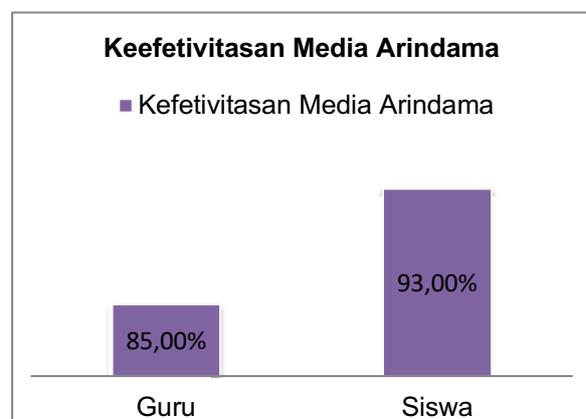
**Tabel 1.6 Keefektivitasan Siswa dan Guru**

No	Nama	Nilai
1	Siswa	93%
2	Guru	85%
<b>Rata-rata</b>		89%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media Arindama dikatakan efektif apabila memenuhi

kriteria minimal efektif 61-80%. Berdasarkan hasil rata-rata respon siswa dan respon guru diperoleh nilai 89% yang menyatakan bahwa media Arindama praktis dan sangat efektif untuk digunakan di kelas V sekolah dasar.

**Gambar 1.2 Diagram Keefektivitasan Media Arindama**

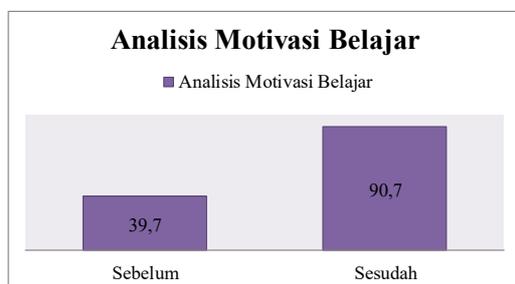


Tahapan terakhir pada penelitian pengembangan ini, yaitu tahap evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengukur kualitas produk dan ketercapaian tujuan media. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan menganalisis data yang didapat selama penelitian berlangsung dengan menggunakan angket motivasi belajar. Analisis motivasi belajar siswa dilakukan untuk menguji tingkat motivasi siswa dalam belajar, uji coba dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Arindama. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar

siswa, peneliti menggunakan angket pada 36 siswa kelas V SD Negeri Jayamulya 01.

Adapun nilai yang diperoleh dari hasil uji coba sebelum menggunakan media Arindama diperoleh nilai 39,7% dengan kategori kurang baik dan hasil analisis angket motivasi belajar setelah menggunakan media Arindama diperoleh nilai 90,7% dengan kategori sangat baik. Adapun diagram dari hasil analisis motivasi belajar sebagai berikut :

**Gambar 1.3 Diagram motivasi belajar siswa**



Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Jayamulya 01 meningkat secara signifikan dari sebelum menggunakan media pembelajaran Arindama dengan skor 39,7% kategori kurang baik dan setelah menggunakan media pembelajaran Arindama

dengan skor 90,7% kategori sangat baik.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Arindama untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Jayamulya 01. Media Arindama merupakan arena permainan dadu silang yang dimodifikasi dari permainan ludo, permainan ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh siswa. Menurut Piaget, kegiatan bermain bukan hanya mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri (Ardiansyah, 2023). Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis tentang keadaan sekitar lingkungan pembelajaran, proses pembelajaran, isi atau materi serta kurikulum untuk pembelajaran di SD Negeri Jayamulya 01. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa proses

belajar masih minim dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru kadang merasa sulit dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Tahap kedua, merupakan tahap perancangan yang terdiri dari penyusunan materi, mendesain dan merancang kerangka media Arindama, serta buku panduan pemakaian. Media Arindama berbentuk papan lipat yang berukuran 60X60 cm berbahan kayu dan triplek. Adapun komponen yang ada pada media Arindama, seperti dadu ukuran 3X3 cm, pion permainan bergambar pahlawan, kartu tantangan, kartu reward, dan buku panduan. Media Arindama didesain semenarik mungkin dengan tujuan untuk menarik minat siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhmad Shunhaji, S. S. (2023). Model Pengelolaan Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di SD Khalifah Krikut Kota Depok. *Andragogi*, 96-107.
- Alvira Oktavia Safitri, V. D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (Sdgs). *Jurnal Basicedu*, 7096-7106.
- Ardiansyah, R. M. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1-9.
- Dewi Anjani, N. F. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Intellectual Publication (Iji Publication)*, 198-203.
- Hakimah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Sd. Bekasi.
- Hapipih, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan

- Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Bekasi. Fields Of Science J-Las, 209-217.*
- HM. Nasron, H., Apriani, Y., S, D. A., Novita, N., & M, A. R. (2023). Model-Model Desain Instruksional: Dick & Carey, ASSURE, ADDIE, Dalam Pengembangan Alat Peraga Edukatif. *Al Fitrah (Journal Of Early Childhood Islamic Education)*, 51-69.
- Kurniawati, F. N. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Aoej: Academy Of Education Journal*, 1-13.
- M. Wahib MH, S. A. (2022). Studi Historis Perkembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Al-AFKAR : Journal For Islamic Studies*, 83-91.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*. Makassar.
- Maymuna Harahap, A. M. (2022). Engembangan Media Uno Math Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *All*
- Mukhtari, N. A. (2023). *Pengembangan Media Komik Cerita Anak Materi Ciri-Ciri Puisi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SD*. Bekasi.
- Ningtyas, E. C. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII Di SMPN 2 Gending Kecamatan Gending Kabupaten Probolinggo*. Probolinggo: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Nopriastuti, S. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajaran Ppkn Kelas Iii Sd*. Bekasi.
- Pertiwi, T. N. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Embelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata*

- Pelajaran Ppkn Kelas Iv Sekolah Dasar. Bekasi.*
- Prof. Richardus Eko Indrajit, H. (2021). *Guru Milenial Dan Tantangan Society 5.0*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Salsabila, S. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Modul Guna Menumbuhkan Minat Baca Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Keragaman Budaya Seni Tari Di Jawa Barat Kelas Iv Sekolah Dasar. Bekasi.*
- Septy Nurfadhillah, M. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: Cv Jejak, Anggota Ikapi.
- Siti Nurhasanah, M. S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif (Teori, Aplikasi, Dan Contoh Kasus)*. Banten: Media Edu Pustaka.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Waruwu, D. (2023). *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sertajaya 05. Bekasi.*
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61104/lhsan.V1i2.57>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2). <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Marpiantini, N. M., Kristiantari, M. G. R., & Gading, I. K. (2022). Pengembangan Media Strip Comic Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1). <https://doi.org/10.38048/jipcb.V9i1.664>

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022).  
ADDIE, Sebuah Model Untuk  
Pengembangan Multimedia  
Learning. *Jurnal Pendidikan  
Dasar*, 3(2).