



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MISI DEWA (MONOPOLI SIKLUS HIDUP HEWAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hizkia Brilliant Hamonangan Pandjaitan^{1*}, Mintohari²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 4 Maret 2025

Revisi 16 Maret 2025

Diterima 24 Maret 2025

Abstract

Learning process science in elementary schools involves students to play an active role. In order to play an active role, it can be facilitated by developing a learning media that can attract students' interest to be active. The researcher developed a concrete media entitled MISI DEWA in the form of a monopoly on the material of the animal life cycle with the aim of determining the feasibility of the media by analyzing three aspects, namely validity, practicality, and effectiveness. This development uses the ADDIE stages. The subjects of the study were 28 students in grades A and B. The results of the study showed that the percentage of media validity was 91.11%, and the material was 98% with the criteria "Very Valid". The percentage of practicality in the student response questionnaire was 85.86% and the educator response questionnaire was 89.09% with the criteria "Very Practical". Then the effectiveness of the media was obtained through the N-Gain analysis of the pretest and posttest values with a result of 0.65. Based on the development research conducted, the MISI DEWA learning media Animal Life Cycle Monopoly was declared feasible to use

Kata kunci:

Monopoli, MISI DEWA, Siklus Hidup Hewan

Abstrak

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar melibatkan peserta didik untuk berperan aktif. Agar dapat berperan aktif hal tersebut dapat difasilitasi menggunakan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk aktif. Peneliti mengembangkan sebuah media konkrit dengan judul MISI DEWA berupa monopoli pada materi siklus hidup hewan dengan tujuan mengetahui kelayakan dari media dengan menganalisis tiga aspek yaitu, validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Pengembangan ini menggunakan tahapan ADDIE. Subjek penelitian dilakukan pada 28 peserta didik kelas A dan B. Dari hasil penelitian didapatkan hasil persentase kevalidan media sebesar 91,11%, dan materi sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Valid". Persentase kepraktisan pada angket respon peserta didik sebesar 85,86% dan angket respon pendidik sebesar 89,09% dengan kriteria "Sangat Praktis". Kemudian keefektifan media didapatkan melalui analisis N-Gain nilai *pretest* dan *posttest* dengan hasil sebesar 0,65. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran MISI DEWA Monopoli Siklus Hidup Hewan dinyatakan layak digunakan.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Hizkia Brilliant Hamonangan Pandjaitan

*hizkia.21215@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Menghadapi arah pendidikan saat ini yang memegang peran penting di tengah pembentukan karakter dan evolusi pendidik harus berperan aktif dan kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Berdasarkan pada (Kharisma dan Hendratno 2022) hadirnya pendidikan menjadikan manusia mampu belajar tentang dirinya, sekitar, dan lingkungannya, bagaimana memosisikan dirinya pada masyarakat agar bisa bermanfaat bagi masyarakat tersebut. Peserta didik juga harus diberi kesempatan untuk berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengembangkan kreativitas mereka dalam berbagai konteks. Berbagai macam model seperti PBL, PJBL, dan cooperative learning adalah contoh pendekatan yang sangat mendukung pengembangan ini.

IPA merupakan cabang ilmu yang mengemukakan dan mempelajari tentang alam dan sekitarnya secara terorganisir sehingga IPA tidak cuma mempelajari sebuah ilmu pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, dan juga hukum (Aisyah, 2020). Pembelajaran IPA yang menyenangkan dapat menjadikan peserta didik tidak jenuh dan berminat untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan pada keberhasilan belajar siswa. Berdasarkan pada (Hernanto et al., 2021) Pembelajaran IPA mempunyai tujuan, pembelajaran IPA dapat dilihat sebagai produk, proses, serta sikap peserta didik terhadap permasalahan yang akan diselesaikan. Salah satu materi pembelajaran IPAS yang membutuhkan media pembelajaran yaitu materi siklus hidup hewan, Peneliti mengambil materi pada kelas IV materi siklus hidup hewan. Materi ini adalah materi yang aktual dan juga konkret, Proses pembelajaran IPA di SD yang terjadi hingga saat ini lebih condong menghafal isi dari materi tanpa memahami dan menemukan konsep sendiri dari situasi nyata (Ummah & Istianah, 2021). Oleh karena itu, butuh adanya media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi siklus hidup hewan.

Peneliti melakukan observasi pada tiga sekolah dasar negeri, pertama SDN Klumutan 05, SDN Warugunung 1 dan SDN Babatan 1/456 yang mana pembelajaran akan lebih efektif jika pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran, hal ini didasarkan pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kelas 4 yang menggunakan metode ceramah dan berpatokan kepada modul atau buku paket saja. Dari skor penilaian harian didapatkan hasil belajar kelas IV sebagian peserta didik belum mencapai target KKTP yang diinginkan. KKTP SDN Babatan 1/456 sudah ditetapkan sebelumnya yaitu 75. Didasarkan dari data penilaian harian peserta didik kelas IV sebanyak 26 peserta didik (47%) mendapat nilai diatas KKTP dan 30 peserta didik (53%) mendapat nilai dibawah KKTP pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 muatan IPAS materi siklus hidup hewan. Berdasarkan data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Babatan 1/456 masih tergolong kategori rendah. Untuk itu, peneliti akan mengembangkan media MISI DEWA.

Berdasarkan pada (Hasan et al., 2021) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dipakai guna penghubung informasi dari seorang pendidik kepada peserta didik yang memiliki tujuan agar mendorong semangat belajar peserta didik. Berdasarkan pada (Fitriani et al., 2021) permainan yang digunakan sebagai alat pembelajaran tersebut juga permainan edukasi. Pemberian permainan akan menimbulkan antusias yang tinggi dikarenakan peserta didik usia sekolah dasar memiliki karakteristik menyukai bermain, beraktivitas secara langsung, dan bekerja dalam suatu kelompok (Dewi dkk., 2021). Hal ini tentu saja bisa menjadikan peserta didik lebih semangat saat belajar Media MISI DEWA terdapat beberapa chapter yang setiap chaptermya memiliki perintah yang berbeda yang dimana chapter satu berisikan perintah untuk membentuk kelompok yang terdiri dari empat hingga lima orang, chapter dua setiap kelompok tersebut harus berdiskusi dan bekerja sama untuk mencari pengertian dari siklus hidup hewan dan contoh minimal 7 contoh, chapter tiga kelompok tersebut harus dan wajib menemukan hewan disekitarnya lalu menjelaskan proses siklus hidup hewan tersebut dan chapter terakhir mereka harus mengerjakan post test dengan bekerja sama, kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar akan lolos dan bermain di permainan dengan sistem monopoli. Media MISI DEWA juga memiliki aturan yang bersifat mutlak seperti peserta didik tidak boleh memainkan permainan jika babak chapter belum dilalui, ada kartu bebas menjawab yang dapat disimpan ketika peserta didik tersebut tidak bisa menjawab,

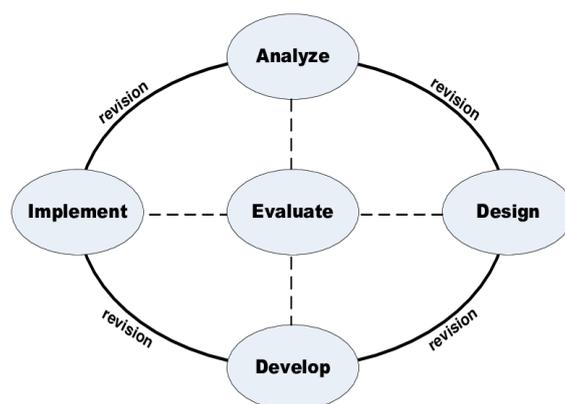
ada kartu anti skip yang dapat disimpan dan digunakan saat masuk ketempat skip, peserta yang membantah perintah kartu akan dimasukkan dalam tempat skip dan tidak bisa bermain dalam 2 putaran, permainan dikatakan selesai jika sudah melewati garis start 3 kali. Hal ini sesuai dengan tinjauan berasal dari (Rahman & Amalia, 2019) menyatakan bahwa di dalam menanamkan konsep pembelajaran guru perlu memfasilitasi siswa untuk membantu memahami hal yang abstrak dengan benda konkret. Itu merupakan gambaran awal peneliti tentang media yang peneliti buat, lalu setiap siswa yang menggunakan media tersebut akan peneliti catat satu persatu untuk mengetahui apakah media baru ini efektif atau tidak jika diterapkan pada siswa SD kelas 4.

Oleh sebab itu peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan media dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MISI DEWA (Monopoli Siklus Hidup Hewan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Hidup Hewan Kelas 4 Sekolah Dasar”. Berdasarkan masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: 1) Bagaimana kevalidan pengaplikasian media pembelajaran “MISI DEWA” dalam mata pelajaran IPA materi siklus hidup hewan pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar? 2) Bagaimana kepraktisan pengaplikasian media pembelajaran “MISI DEWA” dalam mata pelajaran IPA materi siklus hidup hewan pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar? 3) Bagaimana keefektivan dari pengembangan media pembelajaran “MISI DEWA” untuk meningkatkan hasil belajar materi belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS di SDN Babatan 1 Surabaya?

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan mencakup *Analysis* (analisis), kedua *Design* (desain), ketiga *Develop* (pengembangan), keempat *Implement* (implementasi), dan yang terakhir *Evaluate* (evaluasi).

Gambar 1 Alur Penelitian ADDIE



Tahap pertama dalam pengembangan model ADDIE ialah *Analysis* yang dimana tahap ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis masalah yang sedang dikaji oleh subjek penelitian Berdasarkan pada Branch (2017) analisis berfungsi untuk mengidentifikasi apa yang harus dipelajari, termasuk kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan pembelajaran.. Tahap kedua ialah *Design* dengan menyusun kerangka produk media media monopoli dengan materi yang ditampilkan di media, dan mendesain gambar monopoli. Tahap ketiga ialah *Develop* untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan atau belum. Tahap keempat ialah *Implement* yaitu penerapan media yang telah dirancang dan dikembangkan akan diaplikasikan secara langsung. Tahapan terakhir dalam penelitian pengembangan ADDIE yaitu *Evaluate*. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dan kualitas media yang digunakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Angket

Angket terdiri atas angket validasi media, angket kepraktisan. Dengan memberikan pertanyaan kepada responden untuk dijawab dan diharapkan peneliti akan mengetahui respon mengenai media MISI DEWA tersebut.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data untuk keefektifan. Dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis, teknik tersebut adalah berikut ini:

1. Data Kevalidan

Data validasi materi dan media yang menggunakan *skala likert* telah dinilai kevalidannya oleh validator dan dapat dihitung nilai persentasenya menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh dari responden}}{\sum \text{Skor keseluruhan}} \times 100\%$$

2. Data Kepraktisan

Data kepraktisan media MISI DEWA diperoleh melalui melalui angket peserta didik yang menggunakan *skala guttmen* dan pendidik yang menggunakan *skala likert* dengan rumus berikut:

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

Skala guttmen

$$P = \frac{\text{Skor jawaban Responden}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Skala likert

3. Data keefektifan

Data keefektifan media MISI DEWA diperoleh setelah peserta didik mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Untuk menentukan keefektifan media ditentukan dalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh siswa} \geq 75}{\sum \text{Skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Kemudian, guna mengetahui terjadi peningkatan atau tidaknya dari hasil *pretest* dan *posttest*, maka dapat dapat dihitung menggunakan rumus N-Gain berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai ideal} - \text{nilai pretest}}$$

Hasil

Hasil analisis data temuan yang telah terkumpul dalam penelitian pengembangan media MISI DEWA, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Kevalidan media

a. Uji validasi media

Hasil validasi materi dalam media yang dilakukan oleh dosen prodi TP UNESA, dan mendapatkan nilai 41 dari nilai keseluruhan 45. Pada skala persentase media MISI DEWA mendapatkan 91,11% dengan kriteria “Sangat

Valid”. Adapun saran dari ahli media adalah dengan merubah warna font dan beberapa desain pada media MISI DEWA.

b. Uji validasi materi

Hasil validasi materi dalam media yang dilakukan oleh dosen prodi PGSD UNESA di bidang IPA, dan mendapatkan nilai 49 dari nilai keseluruhan 50. skala persentase media MISI DEWA mendapatkan 98% dengan kriteria “Sangat Valid”. Adapun saran yang diberikan oleh ahli validasi materi yaitu dengan mengubah isi chapter 3 dengan mengerjakan LKPD.

2. Kepraktisan media

Kepraktisan media MISI DEWA diperoleh melalui hasil lembar angket yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik SDN Babatan 1/456 Surabaya.

a. Hasil Angket Peserta Didik

Hasil dari angket respon peserta didik dengan menggunakan *skala guttmen* mendapatkan nilai kepraktisan 243 dari nilai keseluruhan 308, sehingga mendapatkan hasil nilai 85.86% dengan kriteria produk “Sangat Praktis”. Berdasarkan data angket respon peserta didik dapat disimpulkan media MISI DEWA sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Angket Pendidik

Hasil dari angket respon peserta didik dengan menggunakan *skala likert* mendapatkan nilai kepraktisan 49 dari nilai keseluruhan 55. Sehingga mendapatkan 89.09% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun pujian yang diberikan oleh guru yaitu media sangat menarik media ini sangat membantu dalam menghafalkan dan sangat bagus, sehingga bisa meningkatkan semangat dan hasil belajarnya.

3. Keefektifan media

Keefektifan media MISI DEWA didapatkan melalui perolehan pencapaian belajar peserta didik dengan menerapkan media MISI DEWA. Data diperoleh berdasarkan nilai pada lembar *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan kontrol pada kelas 4A dan 4B SDN Babatan 1/456

Surabaya. Hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas kontrol dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas Kontrol					
No	Inisial	Pretest	Posttest	N-Gain	Keterangan
1.	ANS	60	100	1,00	Tinggi
2.	AAQA	50	60	0,20	Rendah
3.	AAEA	50	60	0,20	Rendah
4.	AEH	60	70	0,25	Rendah
5.	AVPY	60	70	0,25	Rendah
6.	BA	60	70	0,25	Rendah
7.	DLR	70	80	0,33	Sedang
8.	DS	40	60	0,33	Sedang
9.	ESE	40	60	0,33	Sedang
10.	FAAC	60	80	0,50	Sedang
11.	ITT	20	70	0,63	Sedang
12.	KAG	40	80	0,67	Sedang
13.	MK	60	70	0,25	Rendah
14.	MAPM	40	80	0,67	Sedang
15.	MBV	50	60	0,20	Rendah
16.	MSAF	40	70	0,50	Sedang
17.	MRA	50	60	0,20	Rendah
18.	MHR	50	80	0,60	Sedang
19.	NA	40	60	0,33	Sedang
20.	NH	40	50	0,17	Rendah
21.	NAA	60	40	- 0,50	Rendah
22.	ORCB	40	60	0,33	Sedang
23.	RI	50	80	0,60	Sedang
24.	RFAN	30	60	0,43	Sedang
25.	RRR	20	70	0,63	Sedang
26.	VRP	60	70	0,25	Rendah

27.	VJR	40	50	0,17	Rendah
28.	ZAS	20	70	0,63	Sedang
Rata -rata		46,42	67,5	0,37	Sedang

Nilai *posttest* yang ditampilkan pada tabel diatas dapat dilihat terdapat 12 peserta didik dengan nilai N-Gain rendah dan terdapat 16 dengan nilai N-Gain sedang. Peserta didik yang memiliki nilai >75 dijumlah lalu dihitung dan hanya mendapatkan nilai sebesar 580 dari nilai keseluruhan sebesar 2800 sehingga diperoleh hasil sebesar 21% dengan kriteria “Kurang efektif”.

Kemudian guna mengetahui peningkatan, maka memerlukan perbandingan dengan kelas eksperimen. Hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas kontrol dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen					
No	Inisial	Pretest	Posttest	N-Gain	Keterangan
1.	AKMP	50	70	0,40	Sedang
2.	AP	40	80	0,67	Sedang
3.	AOA	60	90	0,75	Tinggi
4.	AAB	70	100	1,00	Tinggi
5.	ARD	40	90	0,83	Tinggi
6.	BH	50	60	0,20	Rendah
7.	C	60	90	0,75	Tinggi
8.	DRA	30	70	0,57	Sedang
9.	FRA	50	60	0,20	Rendah
10.	GEW	30	80	0,71	Tinggi
11.	JAR	50	80	0,60	Sedang
12.	JAA	40	70	0,50	Sedang
13.	KD	40	60	0,33	Sedang
14.	KAS	40	70	0,50	Sedang
15.	MRY	40	100	1,00	Tinggi
16.	NAA	50	80	0,60	Sedang
17.	NT	60	90	0,75	Tinggi

18.	NAA	50	90	0,80	Tinggi
19.	NA	20	80	0,75	Tinggi
20.	REW	40	80	0,67	Sedang
21.	RMG	50	100	1,00	Tinggi
22.	RNNP	60	90	0,75	Tinggi
23.	RN	50	60	0,20	Rendah
24.	RRF	50	80	0,60	Sedang
25.	SPPH	40	70	0,50	Sedang
26.	SSA	60	100	1,00	Tinggi
27.	TDRA	30	80	0,71	Tinggi
28.	ZEA	40	90	0,83	Tinggi
Rata -rata		46,07	80	0,65	Sedang

Nilai *posttest* yang ditampilkan pada tabel diatas nilai N-Gain sedang sebanyak 11, N-Gain tinggi sebanyak 14. Peserta didik yang nilainya > 75 mendapatkan nilai sebesar 2260 dari nilai keseluruhan sebesar 2800 sehingga diperoleh hasil sebesar 80,71% dari hasil tersebut dapat direpresentasikan pada tabel kriteria produk bahwa penggunaan media MISI DEWA dinilai “Sangat Efektif” dalam proses pembelajaran.

Pada kelas kontrol menunjukkan hasil kenaikan sebanyak 7 anak, sedangkan kelas eksperimen menunjukkan kenaikan sebanyak 19 anak. Pada kelas kontrol hasil belajar *pretest* dengan rata rata 46,42 dan hasil belajar *posttest* dengan dengan rata-rata 67,5. Sedangkan, pada kelas eksperimen didapatkan hasil belajar *pretest* dengan rata-rata yaitu 46,07 dan hasil belajar *posttest* dengan rata-rata yaitu 80.

Tabel 3 Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.171	28	.035
	Pretest Kontrol	.173	28	.032
	Posttest Eksperimen	.160	28	.065
	Posttest Kontrol	.168	28	.042

Berdasarkan tabel diatas kedua nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil normal , karena kedua data tersebut memiliki nilai $Sig.>0,05$.

Tabel 4 Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Pretest	Based on	.913	1	54	.344
Posttest	Mean	.189	1	54	.666

Berdasarkan tabel diatas kedua nilai *pretest* dan *posttest* bersifat homogen, karena kedua data tersebut memiliki nilai $Sig.>0,05$ maka data tersebut bersifat homogen

Secara deskriptif statistik, seluruh data diatas berdistribusi normal dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas antara kedua kelompok. Untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji independent sample t-test menggunakan software SPSS.

Tabel 5 Hasil Uji Independent sample t-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Levene's Test						
	Kelas	F	Sig	t	df	Sig. (2-tailed)
N-Gain	Equal variances assumed	.189	.666	3.986	54	<.001
Score	Equal variances not assumed			3.986	53.835	<.001

Berdasarkan tabel diatas mendapatkan hasil yaitu terdapat perbedaan yang signifikan dan terdapat pengaruh dari pengimplementasian media MISI DEWA yang dapat dilihat dari nilai sig. (2-tailed). Apabila hasil sig. (2-tailed) lebih kecil daripada 0,005 maka dapat disimpulkan data yang dianalisis memiliki perbedaan dari kedua kelas.

Berdasarkan data-data diatas nilai dari uji N-Gain hingga uji t pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen, didapatkan data yaitu terjadi peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Babatan 1/456, memperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media MISI DEWA layak digunakan untuk proses pembelajaran. Pengembangan media MISI DEWA dapat

diketahui bahwa media ini layak digunakan karena telah memenuhi beberapa kriteria kelayakan media. Kelayakan media yang diperoleh berasal dari penilaian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Media MISI DEWA dikatakan layak tentu saja karena melalui beberapa uji yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan, serta uji keefektifan yang dilakukan oleh para ahli. Bersumber pada (Yuniarti, dkk. 2022) media yang telah melewati uji validitas, praktikalitas, dan mendapat respon positif dari pengguna dapat dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penilaian kevalidan pengembangan media MISI DEWA diperoleh hasil "Sangat Valid". Proses validasi dilakukan oleh para ahli pada bidangnya yang digunakan sebagai standart kevalidan media. Proses validasi dilakukan oleh dua dosen yang mana media divalidasi oleh dosen Teknologi Pendidikan (TP) UNESA, dan materi divalidasi oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UNESA. Berdasarkan hasil ahli media dan materi media MISI DEWA dikatakan valid dengan hasil persentase sebesar 91,11% dengan kriteria "Sangat Valid". Untuk validasi materi dikatakan valid dengan hasil persentase sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Valid". Pernyataan tersebut didukung berdasarkan kutipan Akbar (2020) bahwa pedoman penilaian dilakukan menggunakan *skala likert* dan mengklasifikasikan tingkat kevalidan kedalam lima kategori yaitu sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, tidak valid.

Berdasarkan dari penilaian kepraktisan pengembangan media pembelajaran MISI DEWA diperoleh hasil "Sangat Praktis". Hasil data kepraktisan media MISI DEWA diperoleh melalui angket respon peserta didik dan pendidik yang diberikan setelah penerapan media MISI DEWA. Berdasarkan pada Darwin,dkk (2021) angket merupakan cara pengumpulan data dengan mengumpulkan pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk kuesioner untuk diisi oleh responden sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing variabel penelitian.

Pada lembar angket terdapat hasil angket respon memperoleh hasil kepraktisan sebesar 89.09% dan hasil angket respon peserta didik memperoleh sebesar 85.86% dengan kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan pada (Sugiyono, 2022) persentase 89.09% dan 85.86% masuk dalam rentang skor persentase $\geq 80\%$ sehingga masuk dalam kategori sangat praktis.

Setelah dikatakan valid dan praktis, selanjutnya masuk dalam uji keefektifan dengan menggunakan *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, hal ini sejalan dengan kutipan (Arianti, 2023) Penggunaan *pretest* dan *posttest* sangat penting dalam menilai efektivitas metode pengajaran karena mampu menunjukkan perbedaan signifikan dalam pemahaman awal dan akhir. Keefektifan dari media MISI DEWA diperoleh melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Pada tahap akhir peserta didik diberikan soal *posttest* yang memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media MISI DEWA. Hasil rata-rata nilai *pretest* kontrol yaitu 46,42 dan hasil rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 46,07. Berdasarkan pada (Yuniarti et al., 2022) media pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan nilai *posttest* siswa secara signifikan, serta media tersebut membantu pemahaman materi. Dari hasil penelitian nilai *posttest* peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 67,5 sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata nilai *posttest* yaitu 80. Selain rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* terdapat juga hasil N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,37 dan kelas eksperimen sebesar 0,65. Selain hasil N-Gain terdapat juga hasil uji keefektifan yang menunjukkan bahwa penggunaan media MISI DEWA pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar sebesar 81% sehingga dinilai “Sangat Efektif” digunakan pada proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang menunjukkan hasil sebesar 21% dengan kriteria “Kurang Efektif”.

Data juga berdistribusi normal dan homogen karena a hasil *pretest* dan *posttest* data yang diperoleh adalah nilai signifikansi *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (nilai Sig. > 0,05). Sehingga bisa dilihat bahwa data berdistribusi normal dan homogen.

Setelah mengetahui data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji T. Berdasarkan pada (Sawitri et al., 2022) uji T bertujuan untuk mengetahui signifikansi nilai *pretest* dan *posttest* dengan ketentuan data *pretst-posttest* harus berdistribusi normal dan termasuk data homogen. Berdasarkan hasil uji *independent sample* T-Test menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001 < 0,005$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media MISI DEWA.

Berdasarkan uraian diatas mengenai kelayakan media yang menggunakan model ADDIE ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media MISI DEWA pada materi siklus hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar melalui tahapan pengembangan ADDIE dan diperoleh dari uji kevalidan, kepraktisan, keefektifan menunjukkan media MISI DEWA layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa media MISI DEWA dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dengan persentase 98% dan media dengan persentase 91,11% dengan kategori sangat valid. Media MISI DEWA dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket pendidik dengan persentase 85,86% angket respon guru dengan persentase sebesar 89,09% dengan kategori “Sangat Praktis”. Media MISI DEWA terbukti efektif berdasarkan hasil uji N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas control, dan perolehan dari uji T dengan rumus *independent sample* T-Test menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001 < 0,005$ maka kedua dinyatakan berbeda secara signifikan.

Namun penelitian ini memiliki batasan seperti tata cara permainan yang tak dapat dirumah karena jika dirubah akan mengubah esensi dari permainan, dan media ini hanya bisa digunakan untuk kelas III dan IV yang sudah belajar materi siklus hidup hewan. Oleh karena itu, disarankan pada peneliti selanjutnya dapat dikembangkan media konkrit yang lebih bervariasi dan lebih kreatif sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dilapangan.

REFERENSI

- Aisyah Nurjanah, S., & Aryani, A. (2020). Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning. Tatar Pasundan : Jurnal Diklat Keagamaan, 14(2), 219–233.
- Akbar, S. (2020). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arianti, N. (2023). *Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Materi Mata Kuliah Ekologi Industri*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 45-52.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Darwin, M. Dkk (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Jawa barat: CV Media Sains Indonesia
- Dewi, T. A. P., & Sadjarto, A. (2021). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1673
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional Bakiak Ular Tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 1-13.
- Hasan,dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Hernanto, M. D., Atmojo, I. R. W., & Ardiansyah, R. (2021). Persepsi orang tua peserta didik kelas IV SD terhadap platform pembelajaran dalam jaringan (daring) IPA selama masa sindemi. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 36. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v7i1.49302>
- Karisma, I. & Hendratno. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. 10(5), 1113-1126.
- Sawitri, E., Rahmi N. A., & Ilmawati (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 163-175
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Rahman, A. A., & Amalia, Y. (2019). Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*.
- Ummah, L. R., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Komik Webtoon Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang Laili Roifatul Ummah Abstrak. *JPGSD*, 9(6), 2526–2539.
- Yuniarti, E., Fitria, T. N., & Maulana, A. (2022). Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi sistem pencernaan manusia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(1), 35–44.