



Pengembangan Media Pembelajaran Nopobegama Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Deviana Putri Ari Sandy

PGMI, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Jember

Devanaputriarisandy31@gmail.com

Submitted: 11-08-2025 | Reviewed: 12-08-2025 | Accepted: 13-08-2025

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Nopobegama, sebuah media berbasis permainan, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya bagi siswa kelas IV SDN Sidomekar 3 Jember. Keterbatasan media pembelajaran yang ada menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Dengan penggunaan media pembelajaran, siswa bisa memahami materi dari yang abstrak menjadi yang konkrit, meningkatkan motivasi minat belajar siswa, dan membantu suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Observasi menunjukkan bahwa peneliti akan mengembangkan media Nopobegama karena keterbatasan media pembelajaran yang ada di sekolah khususnya jenjang kelas IV SDN. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Tekniknya menggunakan angket, wawancara, dan lembar dokumentasi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya yaitu pengembangan media nopobegama dengan materi keberagaman budaya di kelas 4 berbasis permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Nopobegama dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan persentase kelayakan sebagai berikut: 75% dari ahli materi, 95% dari ahli media, 81% dari uji coba kelompok kecil, dan 98% dari uji coba kelompok besar. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci: IPS; Media pembelajaran; Nopobegama; Permainan

ABSTRACT

This research focuses on the development of Nopobegama learning media, a game-based tool, to enhance the effectiveness and efficiency of social studies learning about cultural diversity for fourth-grade students at SDN. The limitations of existing learning media serve as the basis for this research. By using learning media, students can understand abstract material in a concrete way, increase their motivation and interest in learning, and make the teaching and learning atmosphere more enjoyable. Observations indicate that the researcher will develop Nopobegama media due to the limited learning resources available at the school, particularly for fourth-grade students. The research method employed is Research and Development (R&D), utilizing techniques such as questionnaires, interviews, and documentation sheets. This study incorporates both qualitative and quantitative research approaches. The finding showed that the Nopobegama media was declared very suitable for use in the learning process, with the following suitability percentages: 75% from material experts, 95% from media experts, 91% from small group trials, and 98% from large group trials. It is hoped that this media can increase student motivation and learning effectiveness.

Keywords: Games; Learning Media; Nopobegama; Social Studies

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran terus mengalami transformasi dan pembaharuan, memunculkan ide-ide baru yang menuntut kreativitas dan inovasi guru dalam mendukung sarana dan prasarana belajar mengajar. Guru tidak hanya bertugas mentransfer ilmu, tetapi juga harus

mampu menunjang pembelajaran agar lebih bermakna (Basyori, 2025). Siswa akan lebih memahami materi ketika mereka belajar melalui praktik langsung (*learning by doing*) (Norvia et al., 2023), karena pengalaman langsung dapat menyeimbangkan daya ingat dan daya pikir anak. Proses pembelajaran yang menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan akan menunjang hasil belajar yang signifikan. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, dengan fokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students centered*) daripada hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) (Pertiwi et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SDN Sidomekar 3 Jember, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah atau berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu, media pembelajaran yang tersedia belum mampu secara efektif meningkatkan pencapaian hasil belajar karena kriteria pemilihan media pembelajaran yang belum sesuai. Kondisi ini menunjukkan adanya keterbatasan media pembelajaran yang konkret untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah, khususnya bagi siswa kelas IV.

Seluruh alat dan bahan dalam media pembelajaran memiliki peran krusial dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ali et al. (2024) dalam bukunya “Media Pembelajaran Interaktif”, media pembelajaran adalah komponen yang terdiri dari alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pemilihan media pembelajaran harus mencakup beberapa kriteria, antara lain keselarasan dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan ajar, serta kemudahan untuk memperoleh media tersebut.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Menurut Nurhayati & Nasution (2022), dengan adanya minat, keinginan seseorang untuk mengetahui segala sesuatu akan tinggi. Seseorang yang memiliki minat pada suatu bidang atau objek akan menunjukkan simpati, empati, dan merasa senang terhadap hal tersebut. Sebaliknya, jika tidak ada minat dalam diri seseorang, proses pembelajaran akan kurang efektif. Oleh karena itu, menumbuhkan minat belajar siswa menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran di kelas akan lebih bermakna jika didukung oleh media pembelajaran yang memadai (Pratiwi & Meilani, 2018). Bermain merupakan kegiatan yang dapat

menghindari dan menghilangkan kebosanan, kejenuhan, dan perasaan menguap selama proses pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan menjadi lebih aktif dan berpusat pada siswa (*students centered*). Peningkatan daya ingat dan daya paham siswa akan terus berjalan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pencapaian transfer informasi akan lebih cepat dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, berpikir kritis terhadap suatu permasalahan akan lebih tepat dan tanggap terselesaikan ketika anak belajar menghadapi secara langsung.

Melihat urgensi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Nopobegama. Nopobegama adalah permainan monopoli yang dikembangkan peneliti menjadi alat dan bahan penunjang pembelajaran, khususnya untuk materi keberagaman budaya yang diajarkan pada siswa kelas IV SD. Pemilihan transformasi media pembelajaran ini dinilai cukup mudah didapatkan dan dimainkan oleh siswa sekolah dasar. Mengingat keberagaman budaya di Indonesia, menghafal saja dirasa kurang cukup untuk daya paham dan daya ingat siswa. Oleh karena itu, media Nopobegama dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi secara konkret dan aktif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian Muarif et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Studi Susanti et al. (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik Sekolah Dasar. Demikian pula, studi oleh Fidya et al. (2021) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS. Hasil-hasil ini memperkuat keyakinan bahwa pengembangan media Nopobegama memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif pada pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli sangat penting untuk meningkatkan daya ingat dan daya paham siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran nopobegama untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia?, 2) Apakah media pembelajaran nopobegama efektif untuk meningkatkan minat belajar keberagaman budaya siswa?. Berdasarkan latar

belakang diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran nopobegama yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia, 2) Untuk mengetahui apakah media pembelajaran nopobegama efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia.

Nilai kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran Nopobegama yang secara spesifik mengadaptasi permainan monopoli untuk materi keberagaman budaya di kelas IV SD. Meskipun permainan monopoli sudah dikenal, adaptasi dan integrasinya dengan kurikulum IPS serta fokus pada peningkatan minat belajar melalui pendekatan learning by doing merupakan kontribusi baru. Selain itu, penelitian ini secara komprehensif menguji kelayakan dan efektivitas media melalui validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, memberikan bukti empiris yang kuat tentang potensi media ini sebagai solusi inovatif untuk keterbatasan media pembelajaran yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi model yang dimodifikasi dari Sugiyono. Modifikasi dilakukan dengan menghilangkan tahapan produksi massal, karena penelitian ini berfokus pada pengembangan prototipe media untuk tujuan uji coba terbatas, bukan untuk komersialisasi. Desain penelitian yang digunakan untuk menguji efektivitas media adalah pre-experimental design dengan tipe One Shot Case Study, di mana perlakuan (X) diberikan kepada satu kelompok, kemudian hasilnya diobservasi (O). Berikut gambar desain penelitiannya:



Keterangan:

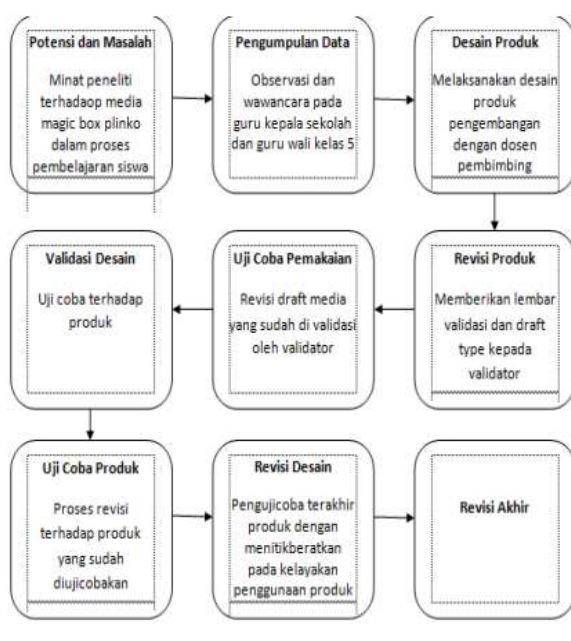
X : Treatmen/perlakuan produk

O : Obeservasi proses dan hasil (Sugiyono, 2021)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidomekar 3 Jember dengan subjek penelitian siswa kelas IV sejumlah 40 siswa. Ini terdiri dari 10 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba kelompok besar. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi

awal yang menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya.

Jenis penelitian *Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono (2021) sudah dimodifikasi oleh peneliti, yaitu pada tahapan ke-10 yaitu produksi massal tidak digunakan, karena pada pengembangan media yang akan dihasilkan, peneliti harus melalui proses yang panjang dengan beberapa instansi/lembaga pendidikan serta hal ini hanya untuk kepentingan penelitian bukan industri. Selain itu, peneliti hanya akan memberikan 1 produk yang akan diproduksi sebagai bahan penelitian. Dengan modifikasi sebagai berikut:



Bagan 1. Modifikasi tahapan metode *Research and Development (R&D)*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Angket Validasi Ahli: digunakan untuk menguji kelayakan media dari aspek materi dan media. Angket ini diisi oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala Likert. Media dinyatakan valid jika memperoleh persentase skor kelayakan $\geq 61\%$. 2) Angket Tanggapan Siswa: digunakan untuk mengukur respons dan minat siswa terhadap media pembelajaran Nopobegama. Data diolah menggunakan skala Guttman. 3) Soal Post-test: Diberikan kepada siswa setelah perlakuan untuk mengukur hasil belajar. Media dinyatakan efektif jika rata-rata nilai post-test siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 75 .

Aspek etis merupakan fondasi penting dalam penelitian ini. Pertama, Persetujuan Berbasis Informasi (*Informed Consent*) akan diperoleh dari semua pihak terkait. Sebelum

penelitian dimulai, izin resmi akan diminta dari kepala sekolah SDN Sidomekar 3 Jember. Selanjutnya, persetujuan tertulis akan diperoleh dari orang tua/wali siswa yang akan berpartisipasi. Mereka akan diberikan informasi yang komprehensif mengenai tujuan penelitian, prosedur yang akan dijalankan, potensi manfaat dan risiko, serta hak mereka untuk menarik partisipasi anak mereka kapan saja tanpa konsekuensi negatif. Kedua, Kerahasiaan dan Anonimitas data partisipan akan dijaga dengan ketat. Identitas siswa tidak akan diungkapkan dalam bentuk apapun, baik dalam laporan penelitian, publikasi, maupun presentasi. Data akan dianonimkan melalui penggunaan kode identifikasi, dan hanya data agregat yang akan disajikan untuk melindungi privasi individu.

Penelitian ini berkomitmen pada Transparansi dan Akuntabilitas penuh. Semua tahapan penelitian, termasuk modifikasi metodologi dan interpretasi hasil, akan dijelaskan secara jujur dan terbuka. Data akan disajikan secara akurat tanpa manipulasi atau bias. Peneliti bertanggung jawab penuh atas integritas seluruh proses penelitian. Terakhir, hak untuk menarik diri diperbolehkan. Partisipasi siswa dalam penelitian ini bersifat sepenuhnya sukarela. Siswa atau orang tua/wali memiliki kebebasan mutlak untuk menolak berpartisipasi atau menarik diri dari penelitian kapan saja, tanpa perlu memberikan alasan, dan tanpa adanya konsekuensi negatif terhadap status akademik siswa atau hubungan mereka dengan pihak sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perhitungan pada penelitian ini menggunakan model eksperimen *one shot case study*. Dengan memberikan soal *post-test* setelah pengaplikasian penjelasan materi dan media pembelajaran nopobegama. Hasil yang didapatkan siswa dinyatakan rata-rata nilai pada pengerjaan menunjukkan angka 81. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pengaplikasian media nopobegama memberikan hasil yang efektif dan dukungan serta dorongan yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dibawah ini menunjukkan hasil dari kelayakan seluruhnya seperti hasil dari ahli materi dan ahli media.

Hasil

Dibawah ini menunjukkan hasil dari kelayakan seluruhnya seperti hasil dari ahli materi, hasil dari ahli media, hasil uji coba kelompok kecil dengan 10 siswa serta hasil pemakaian dengan 30 siswa yaitu:

Tabel 1. Hasil dari Kelayakan Keseluruhan

No.	Responden	Penilaian	Kategori
1.	Hasil dari Ahli materi	75%	Layak
2.	Hasil dari Ahli media	98%	Sangat Layak
3.	Uji coba kelompok kecil (10 siswa)	81%	Layak
4.	Uji pemakaian kelompok besar (30 siswa)	89%	Layak

Sedangkan hasil kelayakan dari ahli materi dan ahli media dapat dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kelayakan Ahli Materi dan Ahli Media

No	Respon	Penilaian	Kategori	Keterangan
1.	Hasil dari Ahli Materi	75%	Layak	Ada Revisi
2.	Hasil dari Ahli Media	98%	Sangat Layak	Ada Revisi

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Nopobegama sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa kelas IV SDN Sidomekar 3 Jember terhadap materi keberagaman budaya. Hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 81, melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa (sekitar 25 dari 30 siswa) telah mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media Nopobegama. Tingkat kelayakan media juga sangat tinggi, dengan persentase 75% dari ahli materi, 95% dari ahli media, 91% dari uji coba kelompok kecil, dan 98% dari uji coba kelompok besar. Angka-angka ini secara konsisten menegaskan kelayakan dan keberhasilan media Nopobegama dalam konteks pembelajaran.

Efektivitas Nopobegama dapat dijelaskan oleh kemampuannya mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada di SDN Sidomekar 3 Jember, yang sebelumnya didominasi oleh metode ceramah (*teacher-centered*) dan kurangnya media konkret. Media Nopobegama, sebagai media berbasis permainan monopoli, mengubah materi abstrak menjadi konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep keberagaman budaya. Hal ini sejalan dengan pandangan Rohim & Wardhani (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dari yang abstrak menjadi konkret, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Peningkatan minat belajar siswa merupakan salah satu indikator utama keberhasilan Nopobegama. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa (student-centered) melalui pendekatan learning by doing. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui permainan. Konsep ini didukung oleh Norvia et al. (2023) yang menekankan bahwa pengalaman langsung dapat menyeimbangkan daya ingat dan daya pikir anak, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Minat yang tinggi, seperti yang diungkapkan Nurhayati & Nasution (2022), adalah kunci keberhasilan pembelajaran karena mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih banyak.

Temuan penelitian ini konsisten dengan teori pembelajaran berbasis permainan, yang menyatakan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Nopobegama, sebagai adaptasi permainan monopoli, memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, interaksi, dan umpan balik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Pratiwi & Meilani (2018) juga menegaskan bahwa bermain dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih aktif. Ini menunjukkan bahwa Nopobegama berhasil mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang relevan mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan. Muarif et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Demikian pula, Susanti et al. (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi meningkatkan minat belajar peserta didik Sekolah Dasar. Fidyah et al. (2021) juga melaporkan bahwa media interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS. Konsistensi temuan ini memperkuat validitas bahwa media Nopobegama memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif pada pembelajaran.

Proses pengembangan Nopobegama mengikuti metode Research and Development (R&D) yang dimodifikasi dari (Sugiyono, 2021), dengan menghilangkan tahapan produksi massal karena fokus pada prototipe untuk penelitian. Desain media menggunakan CorelDRAW X5, mencakup papan monopoli dan alat pendukung materi keberagaman kebudayaan. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi

memberikan skor 75%, menyatakan media layak digunakan, sementara ahli media memberikan skor 98%, menunjukkan media sangat layak meskipun ada beberapa revisi awal terkait warna dan desain kartu.

Hasil uji coba media Nopobegama menunjukkan bahwa media ini memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase 81% pada kelompok kecil dan 89% pada kelompok besar. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Nurfadhillah et al. (2021) menyatakan penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif.

Revisi produk yang dilakukan, seperti perbaikan warna dan penambahan keterangan pada desain kartu, mencerminkan pentingnya aspek visual dalam media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahidin (2025) yang menyatakan bahwa desain yang baik dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dengan demikian, perbaikan yang dilakukan pada Nopobegama dapat dianggap sebagai langkah yang tepat untuk meningkatkan daya tarik media.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa aspek pemahaman penggunaan media mendapatkan persentase tertinggi (90%), yang menunjukkan bahwa siswa merasa mudah memahami cara menggunakan Nopobegama. Hal ini mendukung teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Dengan pendekatan *learning by doing*, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka (Darmawan et al., 2024).

Nilai rata-rata keseluruhan yang mencapai 89% pada uji kelayakan pemakaian menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Janah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa umpan balik dan evaluasi yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dengan demikian, pengembangan media Nopobegama tidak hanya memberikan solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional, tetapi juga memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitasnya sebagai alat pembelajaran.

Penelitian ini berkontribusi pada literatur yang ada dengan menyoroti pentingnya adaptasi media pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal, seperti keberagaman budaya di kelas IV SD.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dengan tipe One Shot Case Study, yang berarti tidak ada kelompok kontrol atau pengukuran pre-test. Hal ini membatasi kemampuan untuk secara definitif mengklaim bahwa peningkatan hasil belajar sepenuhnya disebabkan oleh media Nopobegama, karena faktor-faktor lain mungkin turut berkontribusi. Kedua, subjek penelitian terbatas pada 40 siswa kelas IV di satu sekolah dasar (SDN Sidomekar 3 Jember), sehingga generalisasi hasil ke populasi siswa yang lebih luas atau sekolah lain mungkin tidak sepenuhnya akurat. Ketiga, meskipun validasi ahli dan uji coba kelompok kecil/besar telah dilakukan, penelitian ini tidak mencakup uji coba jangka panjang untuk mengevaluasi retensi pengetahuan atau dampak berkelanjutan dari penggunaan media Nopobegama. Terakhir, penelitian ini berfokus pada materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran IPS, sehingga efektivitas media Nopobegama untuk materi atau mata pelajaran lain belum dapat dipastikan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran Nopobegama telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dimodifikasi. Pengembangan ini berfokus pada adaptasi permainan monopoli untuk materi keberagaman budaya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV, bertujuan untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran yang konkret dan metode ceramah yang dominan di SDN Sidomekar 3 Jember. Media Nopobegama ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh rata-rata nilai post-test sebesar 81, yang melampaui KKM yaitu 75. Kelayakan media juga sangat tinggi, dengan persentase 75% dari ahli materi, 95% dari ahli media, 91% dari uji coba kelompok kecil, dan 98% dari uji coba kelompok besar, menegaskan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media Nopobegama dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran, mendorong pembelajaran yang aktif (*student-centered*), dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi abstrak. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk

menguji efektivitas media ini dengan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti menggunakan kelompok kontrol dan pengukuran pre-test, untuk memvalidasi dampak media secara lebih mendalam dan mengurangi potensi faktor luar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada para siswa, guru, dan rekan kerja yang sudah membantu proses penelitian yang dilaksanakan di SDN Sidomekar 3 Jember berjalan dengan lancar. Dan tak lupa juga peneliti mengucapkan terimakasih kepada bagian publiser yang sudah menerima peneliti untuk dapat mempublikasikan artikelnya di tempat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Basyori, S. I. (2025). Peranan guru sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan modern. *Syntax Idea*, 7(04), 559–564. <https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i4.12827>
- Darmawan, D., Ritonga, D. C., & Haila, H. (2024). Pendekatan learning by doing dalam membangun sikap percaya diri peserta kursus tata kecantikan rambut di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Prostyle Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 564–568. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2024>
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media game interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III (SEMNARA)*, 219–227.
- Janah, M., Sari, D. W., Munawarsyah, M., & Mawarni, U. K. (2024). Strategi penerapan umpan balik untuk meningkatkan fokus. *Tarbawii: Jurnal Pendidikan Islam*, 21(2), 215–236.
- Muarif, Sugiarti, & Febrianti, H. (2024). Penerapan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/binary.v1i1.796>
- Norvia, L., Muslimah, M., & Surawan, S. (2023). Penerapan pendekatan learning by doing dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa SDN 3 Tangkiling. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 23–30. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p23-30>
- 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.
- JUPE2: Jurnal Pendidikan & Pengajaran

- <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan antara motivasi belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar bahasa arab pada siswa kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3780>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101.
<https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Sugiyono, S. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi sebagai stimulus dalam meningkatkan minat belajar peserta didik Sekolah Dasar. *JH: Jurnal Handayani*, 15(2), 380–392.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>
- Wahidin. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>