

Pengembangan *Mosbee* (Monopoli Sumber Dan Bentuk Energi) Materi Sumber dan Bentuk Energi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar

Rizki Lia Utami¹, Fathul Niam², Siti Rofi'ah³

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

¹liarizki266@gmail.com ²masniam1116@gmail.com ³sitirofiah.unublitar@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima :

Direvisi :

Disetujui :

Dipublis :

Kata kunci:

Mosbee

ADDIE

Motivasi dan Keaktifan

ABSTRAK

Abstrak: Media pembelajaran merupakan sarana pendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil wawancara pada guru kelas III UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar ditemukan permasalahan: 1) Pembelajaran daring yang dinilai membosankan, 2) Motivasi belajar siswa kelas III yang kurang, 3) Guru jarang menggunakan media yang menarik, 4) Siswa tidak aktif, 5) Tidak ada variasi media. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan siswa sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Mosbee* sebagai peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data menggunakan angket ahli media, angket ahli materi, angket siswa, dan angket guru. Hasil penelitian ini meliputi validasi ahli media diperoleh persentase 82,69% dengan kriteria valid, validasi ahli materi diperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat valid, keefektifan media oleh guru diperoleh persentase sebesar 85% yang termasuk kategori sangat efektif. Media *Mosbee* dikatakan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa dengan skor peningkatan motivasi sebesar 39,5% dan keaktifan sebesar 41% dengan kategori sedang. Jadi pengembangan *Mosbee* valid dan efektif, dapat digunakan serta dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Abstract: *Learning media is a means of supporting the achievement of learning objectives. The results of interviews with third grade teachers at UPT SDN Banggle 02 Blitar Regency found the following problems: 1) Online learning was considered boring, 2) Less motivation for third grade students, 3) Teachers rarely used interesting media., 4) Students are not active, 5) There is no media variation. This has an impact on the low level of motivation and activeness of students so that it affects their learning outcomes. This study aims to develop monopoly learning media sources and forms of energy as an increase in students' motivation and active learning. This study uses 5 stages of the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Collecting data using media expert questionnaires, material expert questionnaires, student questionnaires, and teacher questionnaires. The results of this study include the validation of media experts obtained a percentage of 82.69% with valid criteria, material expert validation obtained a percentage of 90% with very valid criteria, the effectiveness of the media by teachers obtained a percentage of 85% which is included in the valid category. Mosbee is categorized as being able to increase students' motivation and learning activity with a score of 39.5% increasing motivation and activeness of 41% in the medium category. So the development of Mosbee is valid, can be used and can increase students' motivation and active learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana yang dilakukan oleh guru dalam desain pengajaran yang bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar (Aunurrahman, 2014). Mewujudkan pembelajaran yang dapat mengembangkan

kemampuan dan membentuk karakter siswa diperlukan suatu pengembangan melalui media atau visualisasi pembelajaran agar materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari dapat dengan mudah untuk dipahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat maupun peralatan fisik yang dibuat dengan perencanaan tertentu untuk membantu mempermudah penyampaian suatu pesan atau informasi dan dapat membangun suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik (Yaumi, 2018). Hendaknya media pembelajaran dibuat dengan tampilan maupun konten atau isinya semenarik mungkin agar siswa termotivasi dan aktif mengikuti pembelajaran namun tetap mengacu pada kebutuhan dan memuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Hasil wawancara yang telah peneliti laksanakan pada tanggal 21 Desember 2020 bertempat di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar dengan narasumber guru kelas 3. Hasil dari wawancara tersebut ditemukan beberapa masalah diantaranya pemanfaatan media oleh guru belum maksimal karena keterbatasan guru dalam membuat dan menyediakan media, terlebih jika pembuatan media diharuskan menggunakan *software* tertentu, siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena dimasa pandemi ini pembelajaran dilaksanakan dengan sistem daring sehingga media pembelajaran masih sangat jarang digunakan oleh guru yang menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran, sehingga berimbas kepada kurangnya motivasi belajar siswa dan tidak aktifnya siswa dalam pembelajaran.

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar mengakibatkan siswa tidak fokus dan tidak memiliki gairah untuk belajar dengan aktif. Sedangkan kurangnya keaktifan siswa dapat mengakibatkan interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa tidak terlaksana secara maksimal, siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya mengenai konsep pembelajaran yang diajarkan. Pada saat kegiatan pembelajaran sebagian anak masih asik bermain sendiri bahkan ada yang mengganggu teman yang sedang fokus memperhatikan guru dan tidak memperhatikan instruksi guru, kurang ada variasi dalam memberikan media dan bahan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa cepat bosan dan pembelajaran kurang menarik. Akibatnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidak dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, solusi yang ditawarkan untuk memecahkan permasalahan yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yakni media pembelajaran yang berbasis permainan berupa *Mosbee* (monopoli sumber dan bentuk energi). Media *Mosbee* yang berupa permainan interaktif yakni permainan yang dikemas kedalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain yang menjadikan siswa aktif dan termotivasi dalam belajar (Pitadjeng, 2006), selain itu media *Mosbee* yang dikemas dengan menarik berisi muatan materi pembelajaran dan dimainkan secara berkelompok dapat melatih keterampilan kerjasama antar siswa, media *Mosbee* berisi soal-soal yang dapat mengasah kemampuan serta memberikan variasi media pembelajaran di kelas. Peneliti memilih mengembangkan media *Mosbee* karena selama ini siswa belum pernah diberikan media pembelajaran yang dikemas kedalam bentuk permainan, dengan media *Mosbee* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran. Keunggulan media *Mosbee* ini dibandingkan dengan media yang biasa digunakan oleh guru berupa gambar yaitu media *Mosbee* memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam menggunakan media pembelajaran, pembelajaran lebih menarik karena siswa dapat belajar sambil bermain.

Motivasi belajar pada diri siswa dianggap sangat penting dalam proses pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran harus mengandung motivasi yaitu sebagai pendorong dan merupakan keinginan siswa agar dapat berperan aktif, kreatif, efektif dan menarik dalam proses belajar di kelas. Menurut Hamdu (2011) motivasi didasarkan pada upaya untuk menggerakkan, membimbing dan memelihara tingkah laku seseorang, sehingga ia termotivasi untuk melakukan tindakan guna mencapai hasil atau tujuan tertentu. Sedangkan menurut Sardiman (2012) motivasi adalah rangkaian upaya untuk memberikan kondisi tertentu agar seseorang mau dan mau melakukan sesuatu, jika tidak suka akan berusaha menghilangkan atau menghindarinya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan salah satu bentuk dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mendorong hati dan sikap seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan berdampak pada tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang diikuti. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa motivasi siswa selama

pembelajaran cukup rendah dikarenakan pembelajaran daring yang dilakukan, rendahnya motivasi belajar ini dapat berdampak pada keaktifan belajar siswa.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas dapat dikatakan sebagai antusiasme siswa dalam proses pembelajaran yang merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar, diperoleh dengan cara melakukan aktivitas belajar kelompok maupun belajar secara individu, keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar Hamalik (2008). Keaktifan belajar merupakan komponen dasar yang penting bagi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Siswa yang aktif dalam pembelajaran dapat berdampak positif bagi prestasi dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang pasif, tujuan pembelajaran juga akan tercapai bila siswa lebih aktif dalam setiap pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian tersebut yaitu keaktifan merupakan segala aktivitas yang mengubah perilaku seseorang dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan tertentu.

Sesuai dengan uraian diatas sesuai dengan beberapa hasil penelitian dan pengembangan terdahulu yang pernah dilakukan oleh Subroto (2016) yang menemukan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa dapat meningkat apabila pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa monopoli. Hal itu dikarenakan dengan menggunakan media monopoli siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar sehingga berdampak pula pada peningkatan keaktifan siswa karena siswa terlibat langsung dalam penggunaan media.

Penelitian lain yang mendukung yakni dilakukan oleh Siti Ulfaeni, dkk (2017) dengan judul penelitian Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Monergi* dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman IPA siswa kelas 3B di SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang yang berjumlah 38 responden. Hasil pretest siswa yang hanya 49% dan posttest 84% menunjukkan bahwa ada peningkatan setelah menggunakan *Monergi*. Kesimpulannya media *Monergi* valid dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas 3B di SDN Pendurungan Kidul 02 Semarang.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin menyempurnakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan dengan melakukan penelitian dan pengembangan media *Mosbee* (monopoli sumber dan bentuk energi). Selain itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan siswa dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar sehingga siswa dapat memahami konsep materi serta mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Berangkat dari permasalahan dan potensi yang ada, maka rumusan judul penelitian dan pengembangan ini adalah "Pengembangan *Mosbee* (Monopoli Sumber dan Bentuk Energi) Materi Sumber dan Bentuk Energi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 3 di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar".

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. *Research and Development* merupakan penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna kemudian melakukan pengembangan guna menghasilkan suatu produk serta mengkaji keefektifan dari produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna (Sugiyono, 2009). Jadi *Research and Development* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian guna menghasilkan dan melakukan pembaruan atau inovasi dari produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur pengembangan (Mulyaningsih, 2012) berupa 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation* dan 5) *evaluation*. Peneliti memilih menggunakan model ADDIE karena model ini memiliki tahapan yang sederhana dan sistematis, sehingga sangat sesuai dengan pengembangan media yang peneliti lakukan. Tahapan penelitian dijelaskan pada uraian dibawah ini.

1. *Analisis*

Tahap analisis ini bertujuan untuk menganalisis sebuah informasi yang diperoleh sehingga memperoleh data yang diperlukan sesuai dengan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini yang dilakukan adalah wawancara pendahuluan dengan guru kelas III dan diharapkan memperoleh beberapa aspek kebutuhan, yaitu a) Analisis kebutuhan kurikulum, dengan menganalisis kurikulum yang berlaku pada UPT SDN Banggle 02, setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi yang ingin dicapai pada pembelajaran khususnya materi sumber dan bentuk energi. b) Analisis media pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis

media pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada. c) Analisis materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang tercantum pada silabus pelajaran. Materi tersebut kemudian disusun secara sistematis dan dijadikan media pembelajaran *Mosbee*.

2. *Desaign*

Tahap perancangan dilakukan dengan kerangka dasar acuan sebagai berikut: a) Media yang dikembangkan digunakan bagi siswa sekolah dasar kelas III, b) Materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik siswa, yakni KD. 3.2 Menggali informasi mengenai sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, c) Membuat gambaran umum tentang media *Mosbee* yang akan dibuat, antara lain mencari materi pembelajaran, menentukan ukuran tiap komponen media, mencari gambar-gambar yang sesuai untuk petak-petak monopoli, menentukan jenis huruf yang digunakan, membuat petak-petak monopoli serta menentukan tata letak setiap gambar, menentukan warna dan harga tiap petak gambar, menyusun pertanyaan untuk kartu-kartu soal, membuat uang mainan, menyusun lembar petunjuk permainan, dan yang terakhir membeli dadu dan koin karambol sebagai pengganti pion.

3. *Development*

Tahap pengembangan adalah tahapan dimana menerjemahkan rancangan ke dalam bentuk media *Mosbee*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media *Mosbee* yakni membuat petak-petak gambar menggunakan bantuan *Software Ms. Office Word* dan *PicsArt*, kemudian meletakkan gambar sesuai rancangan tata letak yang dibuat sebelumnya. Membuat kartu-kartu soal, petunjuk permainan, dan uang-uangan di *Ms. Office Word* dan *PicsArt*, kemudian mencetak media kedalam banner dan kertas. Rancangan kerangka produk ini menjadikan produk awal media pembelajaran yaitu media *Mosbee*. Selanjutnya media yang sudah jadi divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media yang telah dibuat sebelum melaksanakan uji coba kepada siswa.

4. *Implementation*

Tahap ini dapat dilakukan setelah produk media *Mosbee* menjadi produk awal dan sudah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi sehingga diketahui kevalidannya. Kemudian media di uji cobakan kepada siswa kelas III UPT SDN Banggle 02. Pada tahap ini dilaksanakan uji coba produk dengan memberikan angket pra uji coba dan angket pasca uji coba, untuk mengukur respon awal pembelajaran sebelum menggunakan media. Kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media *Mosbee* dan dilakukan pemberian angket pasca uji coba untuk mengukur respon siswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media *Mosbee*, serta respon guru untuk memperoleh data keefektifan media yang dikembangkan. Setelah itu data diolah dan dianalisis.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan dengan memperhatikan saran dan masukan dari para ahli, guru, siswa, dan dosen pembimbing untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan atau media yang dikembangkan sudah valid dan efektif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SDN Banggle 02 yang berjumlah 20 siswa. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian menggunakan angket respon siswa untuk mendapatkan data motivasi dan keaktifan belajar siswa, angket respon guru untuk mengetahui keefektifan media, serta angket lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui valid tidaknya media *Mosbee* yang dikembangkan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta keefektifan pengguna (guru) dianalisis secara kuantitatif, sedangkan data kualitatif berasal dari saran dan masukan dari ahli materi, media, dan pengguna (guru). Adapun teknik analisis data meliputi analisis data validasi dari ahli materi, media, dan keefektifan pengguna (guru). Instrumen validasi ahli materi dan media diolah menggunakan skala *Likert* (Sugiyono, 2016) dengan rentang 1) Sangat tidak valid, 2) Tidak valid, 3) Valid, 4) Sangat valid, sedangkan instrumen keefektifan oleh guru menggunakan skala dengan rentang 1) Sangat tidak efektif, 2) Tidak efektif, 3) Efektif, 4) Sangat efektif. Selain itu, instrumen respon siswa berupa angket yang diolah menggunakan skala *Guttman*. Skala *Guttman* mempunyai jawaban yang tegas yaitu "ya- tidak". Apabila diperoleh hasil "ya" memperoleh nilai "1" dan apabila hasil "tidak" memperoleh nilai "0". Alasan peneliti menggunakan skala *Guttman* karena subjek penelitian adalah siswa kelas III yang dirasa akan kesulitan jika dihadapkan dengan banyak pilihan apabila menggunakan skala *Likert*, sehingga untuk memudahkan siswa dalam memilih jawaban yang sesuai peneliti menggunakan skala *Guttman*. Setelah data dikumpulkan menggunakan

skala *Likert* dan skala *Guttman*, maka selanjutnya dilakukan akumulasi data dengan perolehan skor total.

Pengolahan data hasil validasi media menggunakan rumus (Sugiyono, 2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 = \dots\%$$

Keterangan

P = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek

$\sum X$ = jumlah skor seluruh aspek yang direspon

n = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan kevalidan dengan kriteria penilaiannya (Yamasari, 2010) sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Tingkat Kevalidan

Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
01,00-50,00%	Sangat Tidak valid	Tidak dapat digunakan, perlu revisi
50,01-70,00%	Tidak valid	Dapat digunakan, perlu revisi
70,01-85,00%	Valid	Dapat digunakan, tanpa revisi
85,01-100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi

Pengolahan data hasil keefektifan media menggunakan rumus (Sugiyono, 2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 = \dots\%$$

Keterangan :

P = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek

$\sum X$ = jumlah skor seluruh aspek yang direspon

n = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan keefektifan dengan kriteria penilaiannya (Yamasari, 2010) sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Keefektifan

Persentase (%)	Kriteria Keefektifan	Keterangan
85-100	Sangat efektif	Dapat digunakan tanpa revisi
70-84	Efektif	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
55-69	Tidak efektif	Dapat digunakan dengan banyak revisi
0-54	Sangat tidak efektif	Tidak dapat digunakan

Pengukuran respon angket motivasi siswa menggunakan skala *Guttman*. Dasar penilaian diukur berdasarkan tiap indikator yang diberikan saat pra uji coba dan pasca uji coba dengan media dihitung dengan rumus (Sugiyono, 2016) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 = \dots\%$$

P = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek

$\sum X$ = jumlah skor seluruh aspek yang direspon

n = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan dengan kriteria tingkat motivasi sebagai berikut (Kusuma, 2018).

Tabel 3. Kriteria Tingkat Motivasi Siswa

Presentase(%)	Kriteria
75-100	Sangat tinggi
50-74,9	Tinggi
25-49,9	Sedang
0-24,9	Rendah

Selanjutnya pengukuran respon angket keaktifan siswa menggunakan skala *Guttman*. Dasar penilaian diukur berdasarkan tiap indikator yang diberikan saat pra uji coba dan pasca uji coba dengan media dihitung dengan rumus (Sugiyono, 2016) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 = \dots \%$$

Keterangan :

- P = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek
- $\sum X$ = jumlah skor seluruh aspek yang direspon
- n = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan dengan kriteria tingkat keaktifan belajar siswa sebagai berikut (Kusuma, 2018).

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keaktifan Belajar

Presentase(%)	Kriteria
75-100	Sangat tinggi
50-74,9	Tinggi
25-49,9	Sedang
0-24,9	Rendah

HASIL

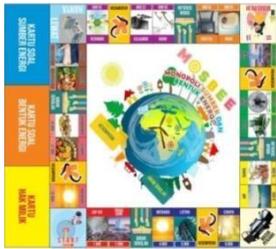
Penelitian ini telah menghasilkan media *Mosbee* (Monopoli Sumber dan Bentuk Energi) Materi Sumber dan Bentuk Energi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar dengan prosedur pengembangan ADDIE (Mulyaningsih, 2012) sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap pertama dari prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE. Pada tahap ini yaitu analisis yang dilakukan saat wawancara dengan guru kelas III UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar pada 21 Desember 2020. Dari hasil wawancara, pembelajaran dilakukan secara daring dan penggunaan media yang belum maksimal saat pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam memahami pelajaran dan mengakibatkan rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan wawancara tersebut, maka tahap analisis yang dilakukan sebagai pertimbangan penyusunan media meliputi: a) Analisis kurikulum dengan mengacu pada kurikulum 2013, Kompetensi Dasar 3.2 Menggali informasi mengenai sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, dengan materi sumber dan bentuk energi, b) Analisis media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang ada, siswa kurang termotivasi dan keaktifan belajarnya pun rendah sehingga peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikemas kedalam permainan interaktif yang mengadaptasi permainan monopoli, dan c) Analisis materi, dengan mengidentifikasi materi dari buku dan internet sesuai dengan silabus pembelajaran, yakni materi sumber dan bentuk energi.

2. Tahap Desain

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat rancangan media *Mosbee* yang dikembangkan. Dalam media yang dirancang memuat materi sumber dan bentuk energi yang dikemas ke dalam uraian singkat pada kartu hak milik. Pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan materi sumber dan bentuk energi. Kemudian membuat rancangan desain media *Mosbee* yang terdiri dari papan permainan, kartu soal, kartu iuran sekolah, kartu hak milik, kartu kesempatan, uang-uangan, petunjuk permainan, dan menyiapkan dadu serta pion, dengan menampilkan berbagai ilustrasi gambar yang disesuaikan dengan materi, bahasa yang sederhana, serta penyajian tampilan media, ukuran, tata letak, dan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa. Papan permainan dicetak menggunakan kertas banner, kartu-kartu soal dicetak menggunakan kertas buffalo berbagai warna, uang-uangan dicetak menggunakan kertas HVS A4 80gr dan petunjuk permainan dicetak menggunakan kertas brosur.



Gambar 1. Papan Mosbee



Gambar 2. Petunjuk Permainan



Gambar 3. Kartu Kesempatan



Gambar 4. Kartu Iuran Sekolah



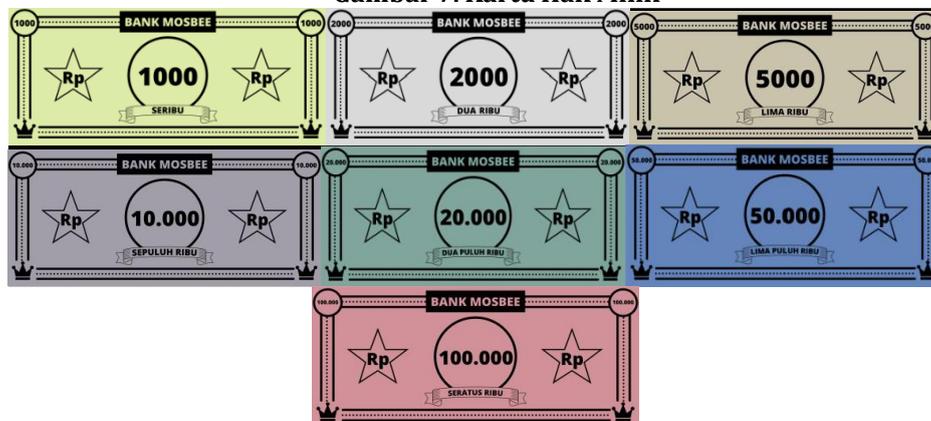
Gambar 5. Kartu Soal Sumber Energi



Gambar 6. Kartu Soal Bentuk Energi



Gambar 7. Kartu Hak Milik



Gambar 8. Uang-uangan

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini dilakukan proses pembuatan media *Mosbee* mulai dari membuat papan permainan, uang mainan, kartu-kartu soal, kartu kesempatan, kartu iuran sekolah, kartu hak milik, dan petunjuk permainan dengan menggunakan *software Microsoft Word 2010* dan *PicsArt*. Selanjutnya melakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan terhadap media. Validator media *Mosbee* terdiri dari 2 ahli berupa ahli materi dan media. Berdasarkan penilaiannya dapat dilihat nilai persentase kevalidan secara keseluruhan yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Kevalidan Angket Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	Hasil skor	Kategori
1	Kelayakan isi materi	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran	3	Valid
		Kejelasan materi yang disajikan	3	Valid
		Tingkat kemudahan mempelajari materi	3	Valid
		Kesesuaian pengemasan materi berupa soal pada kartu soal	4	Sangat valid
		Kesesuaian pengemasan materi berupa materi singkat	4	Sangat valid
		Kesesuaian materi untuk menumbuhkan motivasi	3	Valid
		Kesesuaian materi untuk menumbuhkan keaktifan	3	Valid
		2	Penilaian bahasa	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat sesuai tingkat kemampuan siswa
Penggunaan istilah bahasa yang jelas	4			Sangat valid
Kesesuaian penggunaan bahasa yang mudah dipahami	3			Valid
Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA	4			Sangat valid
Ejaan sesuai dengan EYD	3			Valid
Total	43			
Skor maksimal	52			
Persentase	82,69%	Valid		

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil validasi ahli materi yang terdiri dari 2 aspek dengan 13 item pernyataan diperoleh perhitungan nilai $P = \frac{43}{52} \times 100\% = 82,69\%$ dengan kriteria valid. Jadi kesimpulannya bahwa media *Mosbee* valid dan dapat digunakan.

Tabel 5. Hasil Kevalidan Angket Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Hasil skor	Kategori
1	Kesesuaian	Kesesuaian media dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran	3	Valid
2	Kegrafikan	Pemilihan bahan media sesuai dengan karakteristik siswa	4	Sangat valid
		Pemilihan bentuk media sesuai dengan karakteristik siswa	4	Sangat valid
		Pemilihan ukuran media sesuai dengan karakteristik siswa	4	Sangat valid
		Desain tampilan media menarik dengan penggunaan warna-warna	4	Sangat valid
		Ilustrasi gambar sesuai dengan karakteristik siswa	4	Sangat valid
		Ukuran gambar sesuai dengan karakteristik siswa	4	Sangat valid
		Pemilihan huruf sesuai dengan karakteristik siswa	3	Valid
		Ukuran tulisan sesuai dengan karakteristik siswa	4	Sangat valid
		Kemudahan perawatan media	3	Valid
		Ketahanan media untuk waktu lama	4	Sangat valid
2	Penilaian bahasa	Petunjuk permainan yang jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa	3	Valid
		Desain media mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	4	Sangat valid
		Desain media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	3	Valid
		Desain media mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa	3	Valid
		Total	54	
Skor maksimal	60			
Persentase	90%	Sangat valid		

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil validasi ahli media yang terdiri dari 3 aspek dengan 15 item pernyataan diperoleh perhitungan nilai $P = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$ dengan kriteria sangat valid. Jadi kesimpulannya bahwa media *Mosbee* sangat valid dan dapat digunakan.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi atau uji lapangan ini dilakukan untuk mengetahui penilaian keefektifan guru dan peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Untuk mengetahuinya, peneliti memberikan angket keefektifan pada guru kelas III dengan hasil yang disajikan dalam tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Penilaian Keefektifan Guru

No	Pernyataan	Hasil skor	Kategori
1	Kemudahan mempelajari untuk materi	3	Efektif
2	Kelengkapan materi	3	Efektif
3	Kesesuaian media dengan KI KD	3	Efektif
4	Kemudahan penggunaan petunjuk permainan	3	Efektif
5	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa	3	Efektif
6	Kesesuaian penggunaan kata sesuai ejaan yang berlaku	3	Efektif
7	Kesesuaian pemilihan desain warna, gambar, dan tulisan	4	Sangat efektif
8	Kesesuaian pemilihan ukuran gambar dan tulisan	4	Sangat efektif
9	Pemilihan bentuk media sesuai karakteristik siswa	4	Sangat efektif
10	Pemilihan ukuran media sesuai karakteristik siswa	4	Sangat efektif
11	Pemilihan bahan sesuai karakteristik siswa	4	Sangat efektif
12	Kemampuan media menciptakan suasana menyenangkan	4	Sangat efektif
13	Kemampuan media meningkatkan keaktifan	3	Efektif
14	Kemampuan media meningkatkan motivasi	3	Efektif
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	3	Sangat efektif
Jumlah		51	
Hasil Rata-rata		85%	Sangat efektif

Hasil persentase penilaian keefektifan guru diperoleh perhitungan nilai $P = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$ dengan kategori sangat efektif, sehingga media *Mosbee* dapat dikatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya tahap uji coba pada siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa untuk mengetahui peningkatan motivasi dan keaktifan belajar menggunakan angket pra uji coba dan angket pasca uji coba dengan media *Mosbee*. Hasil dari angket pra uji coba dan pasca uji coba siswa menggunakan media *Mosbee* dibandingkan dengan cara mencari rata-rata skor persentase, kemudian rata-rata yang diperoleh pada tahap pra uji coba dan pasca uji coba dicari selisihnya sehingga dapat diketahui skor persentase peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Hasil rekapitulasi angket tingkat motivasi siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Pernyataan	Pra uji coba		Pasca uji coba		Peningkatan
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	Selalu memperhatikan penjelasan guru	12	60%	19	95%	35%
2	Selalu ingin tahu hal-hal baru	12	60%	19	95%	35%
3	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	10	50%	18	90%	40%
4	Berusaha menjawab soal yang sulit	9	45%	17	85%	35%
5	Tidak malu jika melakukan kesalahan atau gagal	11	55%	19	95%	40%
6	Mudah mengingat materi dengan menggunakan media	12	60%	18	90%	10%
7	Senang mengikuti pelajaran menggunakan media	11	55%	20	100%	45%

	orang lain					
9	Tidak cepat bosan	9	45%	19	95%	50%
10	Mengerjakan tugas tepat waktu	8	40%	16	80%	40%
	Jumlah	94	520%	183	915%	395%
	Rata-rata		55,5%		91,5%	39,5%

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas III telah mengalami peningkatan dengan skor persentase sebesar 91,5% dibandingkan dengan skor persentase pada angket pra uji coba sebesar 55,5%, yang mana mengalami peningkatan sebesar 39,5% yang dikategorikan sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Mosbee* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sedangkan untuk hasil rekapitulasi angket tingkat keaktifan belajar siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Angket Keaktifan Belajar Siswa

No	Pernyataan	Pra uji coba		Pasca uji coba		Peningkatan
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	Memperhatikan penjelasan guru	9	45%	20	100%	55%
2	Membantu teman yang kurang paham	9	45%	15	75%	30%
3	Senang melakukan diskusi	7	35%	19	95%	60%
4	Berani menyampaikan pendapat	8	40%	14	70%	30%
5	Dapat memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain	11	55%	13	65%	10%
6	Dapat memecahkan masalah dengan bantuan orang lain	9	45%	18	90%	45%
7	Bertanya jika belum paham dengan materi	11	55%	18	90%	35%
8	Bertanya jika mendapatkan soal yang sulit	10	50%	20	100%	50%
9	Dapat menjawab pertanyaan dalam buku/media	9	45%	18	90%	45%
10	Senang menanggapi jawaban teman	6	30%	16	80%	50%
	Jumlah	89	445%	171	855%	410%
	Rata-rata		44,5%		85,5%	41%

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan hasil peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III telah mengalami peningkatan dengan skor persentase sebesar 85,5% dibandingkan dengan skor persentase pada angket pra uji coba sebesar 44,5%, yang mana mengalami peningkatan sebesar 41% yang dikategorikan sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Mosbee* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan catatan dan saran dari validator dan guru. Hasil catatan dan saran validator materi berupa perbesar abjad dan ilustrasi gambar, dan validator media berupa ubah desain gambar tengah papan media dengan gambar yang tidak terlalu full, ganti dengan yang lebih sederhana namun tetap sesuai tema media, kemudian yang terakhir tanggapan guru terhadap media pembelajaran *Mosbee* yaitu perlu lebih teliti dalam penulisan kata.

PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media *Mosbee* (Monopoli Sumber dan Bentuk Energi) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada materi sumber dan bentuk energi di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar. Tahap pengembangan media *Mosbee* (Monopoli Sumber dan Bentuk Energi) berawal dari tahapan analisis. **Tahap analisis** adalah tahap pertama dari prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE. Langkah-langkah pada tahap ini yaitu melakukan wawancara dengan guru kelas III UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar pada 21 Desember 2020 untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran dan permasalahan yang ada selama proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran dilakukan secara daring dan penggunaan media yang belum maksimal saat pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam memahami pelajaran dan mengakibatkan rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar

yang dicapai. Berdasarkan wawancara tersebut, maka tahap analisis yang dilakukan sebagai pertimbangan penyusunan media meliputi: a) Analisis kurikulum dengan mengacu pada kurikulum yang digunakan di UPT SDN Banggle 02, yakni kurikulum 2013, Kompetensi dasar 3.2 Menggali informasi mengenai sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, dengan materi sumber dan bentuk energi, b) Analisis media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang ada, siswa kurang termotivasi dan keaktifan belajarnya rendah sehingga peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikemas kedalam permainan interaktif yang mengadaptasi permainan monopoli, dan c) Analisis materi, dengan mengidentifikasi materi dari buku dan internet sesuai dengan silabus pembelajaran, yakni materi sumber dan bentuk energi.

Sesuai hasil analisis diatas, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis permainan interaktif yang dikemas ke dalam pelajaran sesuai dengan pendapat dari Pitadjeng (2006) yang menyatakan bahwa permainan yang dikemas ke dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif dan termotivasi karena siswa dapat belajar sambil bermain.

Tahap desain ini peneliti merancang media *Mosbee* (Monopoli Sumber dan Bentuk Energi) dengan menentukan materi berupa macam-macam sumber dan bentuk energi, selanjutnya merancang media yang dibuat dari papan permainan hingga petunjuk penggunaan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah merancang soal-soal dan materi kedalam media yang dibuat, yaitu materi sumber dan bentuk energi yang dikemas ke dalam uraian singkat pada kartu hak milik. Pertama yang dilakukan yaitu mencari dan menyiapkan materi sumber dan bentuk energi yang didapat dari buku siswa maupun dari internet. Kemudian membuat rancangan desain media *Mosbee* yang terdiri dari papan permainan berukuran 40cm x 45cm, terdiri dari 32 petak soal dengan gambar ilustrasi sesuai materi, bagian tengah papan terdapat gambar dan judul media, terdapat pula tempat meletakkan kartukesempatan dan kartu iuran sekolah. Pada sisi samping papan terdapat petak untuk meletakkan kartu soal dan kartu hak milik, papan *Mosbee* dicetak menggunakan kertas banner. Kartu soal terdiri dari 2 macam kartu, yaitu kartu soal sumber energi dengan warna biru dan kartu soal bentuk energi dengan warna jingga. Masing-masing kartu berukuran 9cm x 6cm. Kartu iuran sekolah dengan warna biru, kartu hak milik dengan warna kuning, dan kartu kesempatan berwarna putih, masing-masing kartu memiliki ukuran yang sama yaitu 9cm x 6cm dan terbuat dari bahan kertas buffalo. Uang-uangan terdiri dari pecahan 1.000 sampai dengan pecahan 100.000 yang dicetak pada kertas HVS A4 80gr dengan ukuran 10cm x 5cm. Petunjuk permainan terdiri dari 10 langkah yang dicetak pada kertas brosur dengan ilustrasi media *Mosbee*, dan dadu sebanyak 2 buah dengan ukuran 1,3cm x 1,3cm berwarna putih dengan mata dadu hitam serta pion yang berasal dari koin karambol bertuliskan angka 1-5 dengan diameter 3cm, menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang sederhana, penyajian tampilan media dan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Tahap pengembangan ini dilakukan proses pembuatan media *Mosbee* mulai dari menyiapkan *software* yang akan digunakan untuk membuat papan permainan, uang mainan, kartu-kartu soal, kartu kesempatan, kartu iuran sekolah, kartu hak milik, dan petunjuk permainan dengan menggunakan *software Microsoft Word 2010* dan *PicsArt*. Proses pengembangan ini berlangsung selama 12 hari, hal ini cukup lama dikarenakan banyaknya komponen media yang harus dikumpulkan dan dibuat. Mulai dari pengumpulan gambar-gambar, pengumpulan materi dan soal-soal, dan pengaturan tampilan media yang membutuhkan ketelitian. Setelah media selesai dibuat, selanjutnya peneliti melakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan terhadap media yang dibuat kepada ahli media dan ahli materi.

Validasi dilakukan dengan menunjukkan produk yang telah dikembangkan beserta instrumen penilaiannya kepada ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi meliputi aspek penilaian pada kelayakan isi dan penilaian bahasa yang terdiri dari 13 pernyataan dalam media *Mosbee*. Berdasarkan perhitungan hasil validasi ahli materi diperoleh perhitungan nilai $P = \frac{43}{52} \times 100\% = 82,69\%$ dengan kriteria penilaian valid. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Mosbee* valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan pengertian media pembelajaran yaitu sebagai segala bentuk alat maupun peralatan fisik yang dibuat dengan perencanaan tertentu untuk membantu mempermudah penyampaian suatu pesan atau informasi dan dapat membangun suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik (Yaumi, 2018). Terdapat saran dari ahli materi sebagai data kualitatif pada pengembangan media *Mosbee* ini berupa perbesar penulisan abjad atau kata dan ilustrasi gambar. Hal ini menjadi perbaikan dasar pada media terkait kejelasan bahasa yang digunakanserta gambar ilustrasi dalam petak-petak yang ada dalam media *Mosbee*. Validasi ahli media meliputi aspek penilaian pada kesesuaian, kegrafikan, dan penyajian tampilan yang terdiri dari 15 pernyataan.

Berdasarkan perhitungan hasil validasi ahli media diperoleh perhitungan nilai $P = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$ dengan kriteria penilaian sangat valid. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Mosbee* sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas. Saran dan masukan dari validator media berupa ubah desain gambar tengah papan media dengan gambar yang tidak terlalu full, ganti dengan yang lebih sederhana namun tetap sesuai tema media. Berdasarkan segi tampilan media *Mosbee* sudah dibuat dengan semenarik mungkin agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan mau ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Subroto (2016) yang menunjukkan bahwa menggunakan media monopoli dapat menjadikan siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar sehingga berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa.

Sehingga Kesimpulan dari keseluruhan validasi adalah media *Mosbee* materi sumber dan bentuk energi dapat digunakan sebagai media atau alat yang dapat mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran siswa kelas III UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar. Sesuai dengan pendapat dari Yaumi (2018) bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk alat maupun peralatan fisik yang dibuat dengan perencanaan tertentu untuk membantu mempermudah penyampaian suatu pesan atau informasi dan dapat membangun suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Tahap Implementasi dalam penelitian ini dilakukan dengan uji coba lapangan pada siswa kelas III UPT SDN Banggle 02 dengan jumlah siswa 20 dan dilakukan uji keefektifan media kepada guru. Tahap uji coba kepada siswa dilakukan dengan memberikan angket pra uji coba dan angket pasca uji coba. Sebelum siswa menggunakan media, siswa diberikan angket pra uji coba yang terdiri dari 10 item pernyataan. Kemudian melakukan uji coba produk ke dalam pembelajaran, setelah selesai, siswa diberikan angket pasca uji coba untuk mendapatkan data hasil peningkatan motivasi dan keaktifan setelah menggunakan media. Hasil dari pra uji coba menunjukkan nilai rata-rata persentase motivasi siswa sebesar 55,5% sedangkan hasil pasca uji coba sebesar 91,5% menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 39,5% dengan kategori peningkatan motivasi sedang. Hasil dari pra uji coba keaktifan belajar menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 44,5% sedangkan hasil pasca uji coba diperoleh persentase sebesar 85,5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 41% dengan kategori peningkatan keaktifan belajar sedang. Penilaian keefektifan media oleh guru mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori sangat efektif digunakan. Sehingga kesimpulannya media *Mosbee* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan dari hasil uji coba media *Mosbee* dikatakan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada saat media digunakan dalam pembelajaran di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar serta media dikatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil penilaian angket guru. Peningkatan motivasi siswa sesuai dengan pendapat dari Hamdu (2011) bahwa motivasi belajar pada diri siswa dianggap sangat penting dalam proses pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran harus mengandung motivasi yaitu sebagai pendorong dan merupakan keinginan siswa agar dapat berperan aktif, kreatif, efektif dan menarik dalam proses belajar di kelas, sehingga dengan meningkatnya motivasi juga akan berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Langkah terakhir dari penelitian ini yaitu melakukan **tahap evaluasi**. Suatu proses yang dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan terhadap media *Mosbee* yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru sebagai berikut: a) Saran dan masukan dari ahli media yaitu berupa ubah desain gambar tengah papan media dengan gambar yang tidak terlalu full, ganti dengan yang lebih sederhana namun tetap sesuai tema media, b) Saran dan masukan dari ahli materi yaitu berupa perbesar penulisan abjad atau kata dan ilustrasi gambar Hal ini menjadi perbaikan dasar pada media terkait kejelasan bahasa yang digunakan serta gambar ilustrasi dalam petak-petak yang ada dalam media *Mosbee*, dan c) Saran dan masukan dari guru terhadap media pembelajaran *Mosbee* yaitu perlu lebih teliti dalam penulisan kata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian Pengembangan Media *Mosbee* (Monopoli Sumber dan Bentuk Energi) Materi Sumber dan Bentuk Energi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III DI UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penelitian dan pengembangan media *Mosbee* (Monopoli Sumber dan Bentuk Energi) telah menghasilkan sebuah media pembelajaran menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE dengan melalui 5 tahapan meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

2. Tingkat kevalidan dan keefektifan media *Mosbee* ditinjau berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media dari: a) Ahli materi diperoleh skor persentase nilai keseluruhan 82,69% yang termasuk kategori valid, b) Ahli media diperoleh skor persentase nilai keseluruhan 90% yang termasuk kategori sangat valid, dan 3) Keefektifan media oleh guru diperoleh skor persentase nilai keseluruhan 85% yang termasuk kategori sangat efektif.
3. Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media *Mosbee* di kelas III dengan jumlah siswa 20 yaitu sebesar 39,5% yang termasuk kategori sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Mosbee* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan media *Mosbee* di kelas III dengan jumlah siswa 20 yaitu sebesar 41% yang termasuk kategori sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Mosbee* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Menyadari betapa pentingnya peran dan bantuan dalam perancangan serta pelaksanaan penelitian pengembangan hingga penyusunan artikel ini, penulis berterima kasih kepada pembimbing, validator, guru serta siswa-siswi sebagai subyek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdu, Ghulam., Agustina, Lisa. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 12, No. 1, April 2011: 90-96.
- Kusuma, Isna Ari. (2018). *Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. (online), (<http://etheses.uin-malang.ac.id/13385/1/14140022.pdf>), diakses pada 16 Agustus 2021, pukul 20.30.
- Mulyaningsih, E. (2012). *Metode penelitian terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siti Ulfaeni, Husni Wakhyudin, Henry Januar Saputra. (2017). *Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD*. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2, Desember 2017: 136 – 144.
- Subroto, Anang Gatot., dkk. (2016). *Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016*. *Florea*, Vol. 3, No. 2, Nopember 2016: 49-54.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yamasari, Yuni. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT yang Berkualitas*. Artikel hasil penelitian disajikan dalam Seminar Nasional Pascasarjana X – ITS, Surabaya 4 Agustus 2010 hal 3.
- Yaumi, Muhamad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.