

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERSIA BRAME (PERNAPASAN MANUSIA *BRAIN GAME*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD

Yuni Selvianovi<sup>1</sup>, Dyah Ayu Retnoningsih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Peradaban  
Email: <sup>1</sup>yuniselfianofi@gmail.com, <sup>2</sup>dretno785@gmail.com

### Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya inovasi dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang aktif selama kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) dan mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V SD. Jenis penelitian ini yaitu penelitian RND menggunakan model Borg and Gall dengan 10 langkah pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Analisis data menggunakan Uji normalitas, homogenitas dan uji t. Hasil uji kelayakan oleh ahli media I, II dan III diperoleh rekapitulasi skor 85,42% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil dari ahli materi I, II, dan III diperoleh rekapitulasi skor 91,67% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan perhitungan menggunakan uji *Independent Sample t Test* menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang nyata berupa peningkatan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran. Persia Brame. Motivasi Belajar*

### PENDAHULUAN

Prinsip proses pembelajaran dikelas yang menyenangkan mengacu pada kemampuan Guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu, peran guru dalam memaksimalkan pembelajaran adalah kemampuan menciptakan inovasi dalam proses belajar mengajar menjadi suatu kepentingan yang akan mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran yang berkualitas bagi peserta didik.

Berkaitan inovasi dalam pembelajaran, menurut Hapsari & Mamah Fatimah (2021: 192) mengatakan bahwa dengan inovasi pembelajaran guru dapat belajar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, menggairahkan, penuh semangat, dan penuh tantangan. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa indikator

pencapaian inovasi pembelajaran tidak hanya mengacu pada penciptaan suasana pembelajaran, akan tetapi tujuan lain yang didapat oleh peserta didik ataupun guru adalah agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan baru secara utuh. Sedangkan bagi guru adalah sarana mengasah keterampilan guru untuk menciptakan variasi pembelajaran agar peserta didik memiliki semangat belajar yang tinggi.

Pernyataan lain terkait dengan keterampilan guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran, menurut Sefriani & Wijaya (2018: 61) mengatakan bahwa guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih sumber belajar, media ajar yang baik agar tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga tercipta multi interaksi di kelas. Maka dalam mengajar guru tidak hanya berpacu pada buku paket yang berisi uraian meteri atau bahkan ceramah saja tetapi guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi pelajaran sehingga dapat memudahkan saat proses belajar mengajar serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat pula meningkatkan antusias peserta didik sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, Berkaitan dengan hal tersebut Kuswanto (2019: 65) mengatakan dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta memungkinkan peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan, maka dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. diyakini dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, peserta didik menjadi lebih semangat untuk menerima dan mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik.

Sehubungan dengan penerimaan materi pelajaran dalam proses pembelajaran seringkali lebih dominan dengan hafalan yang berarti lebih sering juga menggunakan otak bagian kiri saja. Perlu diketahui bahwa, penggunaan otak yang tidak seimbang akan menyebabkan peserta didik mudah lelah dan jenuh, dapat dibuktikan dengan perilaku peserta didik ketika di dalam kelas, menurut Auliana (2018 :

2) menyatakan bahwa otak kanan yang tidak digunakan saat belajar akan berusaha mengganggu otak kiri yang sedang digunakan untuk belajar, hal ini ditunjukkan dengan perilaku anak yang suka bermain di kelas, berjalan-jalan di kelas, dan mengganggu temannya saat proses belajar sedang berlangsung. Berdasarkan pernyataan, perilaku peserta didik tersebut membuktikan bahwa kurangnya motivasi belajar yang diakibatkan karena tidak seimbangnya penggunaan otak saat kegiatan belajar sehingga perlunya kegiatan belajar sambil bermain melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi yang telah dilakukan saat proses pembelajaran di SDN Bumiayu 02 dan SDN Winduaji 08 yang bertujuan untuk mengetahui kondisi peserta didik selama mengikuti proses kegiatan belajar, hasil yang didapatkan yaitu saat kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Bumiayu 02 dengan jumlah 32 peserta didik, dengan rata-rata 72,37 peserta didik kurang memiliki motivasi belajar. Sedangkan di kelas V SDN Winduaji 08 dengan jumlah 34 peserta didik, dengan rata-rata 65,80 peserta didik kurang memiliki motivasi belajar.

Berdasarkan kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN Bumiayu 02 dan SDN Winduaji 08 diperoleh hasil bahwa : peserta didik kurang aktif selama proses kegiatan pembelajaran, minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA kurang, peserta didik mudah bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, karena pembelajaran yang diberikan oleh guru monoton, memerlukan media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memerlukan media pembelajaran *Brain Game* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baru sehingga peserta didik tidak jenuh dan bosan.

Berkaitan dengan kesenangan peserta didik terhadap media pembelajaran dan permainan, hasil angket motivasi dari kelas V SDN Bumiayu 02 yang berjumlah 32 peserta didik, dihasilkan sebanyak 28 peserta didik yang memiliki tingkat kesenangan yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran dan permainan dengan rata-rata 87,5 % dan 4 peserta didik tidak suka terhadap media pembelajaran dan permainan dengan rata-rata 12,5 %. Sedangkan di kelas V SDN Winduaji 08 yang berjumlah 34 peserta didik, berdasarkan dari angket motivasi dihasilkan sebanyak 25 peserta didik yang memiliki tingkat kesenangan terhadap media pembelajaran dan permainan

dengan rata-rata 73,52 % dan 9 peserta didik yang tidak suka terhadap media pembelajaran dan permainan dengan rata-rata 26,47 %. Berdasarkan data tersebut, tingkat kesenangan peserta didik pada permainan tinggi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menerapkan permainan yaitu *Brain Game* yang merupakan salah satu media pembelajaran yang menerapkan suatu permainan dalam penggunaannya serta melatih keseimbangan penggunaan otak kanan dan kiri peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dilaksanakan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan angket di kelas V SDN Bumiayu 02 dan SDN Winduaji 08, maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu yang diharapkan dapat menarik, dapat menyalurkan pesan dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Terkait dengan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, Murdhiyaningsih dkk (2018: 68) yang berjudul: "*Pengembangan Media Otak Kata Tema Pertanian Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar*". Media MEDOKA dapat menarik, menyenangkan dan menyalurkan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media MEDOKA dan Persia Brame sama-sama menerapkan permainan otak dalam kegiatan pembelajaran dan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berkaitan dengan media pembelajaran yang menyenangkan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka salah satu media pembelajaran yang tepat yaitu *Brain Game*. Menurut Jainab (2016 : 3) *Brain Game* pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menjadi membosankan. Maka penelitian ini akan mengembangkan suatu media pembelajaran berupa Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : bagaimana kelayakan media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*), dan apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas V

SDN Bumiayu 02 dan SD Negeri Winduaji 08. Sedangkan tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu: untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) dan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Bumiayu 02 dan SD Negeri Winduaji 08.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* (Sugiyono, 2018: 35) dengan 10 langkah, yaitu : penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk awal (*develop preliminary from of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main product testing*), penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operational product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Dengan pendekatan eksperimen jenis *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu), desain yang digunakan ialah *Nonequivalent Control Group Design*. Uji analisis data diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas dan dilanjutkan menggunakan uji hipotesis yaitu uji t. Uji t yang digunakan ialah *Independent Sample t Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata berupa peningkatan motivasi peserta didik pada kelas dengan pembelajaran menggunakan media dan kelas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran konvensional.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian pengembangan ini ialah media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) yang didesain menggunakan aplikasi *CorelDraw* dan *Canva*. Penelitian pengembangan ini didasarkan dengan model pengembangan dari *Borg and Gall* (Sugiyono, 2018: 35) dengan 10 langkah yang terdiri dari penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk awal (*develop preliminary from of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main product testing*), penyempurnaan

produk hasil uji coba lapangan (*operational product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), desiminasi dan implementasi (*disemination and implementasi*). Hasil penelitian pengembangan diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dan pengumpulan data melakukan analisi kebutuhan, studi literatur serta mengidentifikasi faktor penyebab dari permasalahan yang dikaji sehingga dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran baru yaitu Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) Pengumpulan data dilaksanakan melalui kegiatan observasi saat kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru kelas V, angket yang diisi oleh peserta didik. Pengumpulan data dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi awal saat proses pembelajaran. Dari hasil observasi, wawancara dan angket dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah bosan.

## 2. Hasil Perencanaan

Tahapan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian dan pengembangan data awal untuk memecahkan permasalahan yang ditemui dengan mulai merancang media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*), didahului dngan mencari buku referensi terkait dengan mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia, kemudian mulai merancang desain media beserta kartu pendamping media dan buku pedoman media, selanjutnya mencari gambar-gambar yang mendukung yang berkaitan dengan materi sistem pernapasan manusia. Langkah selanjutnya yaitu melakukan pemilihan dan menyiapkan bahan-bahan dan peralatan untuk pembuatan media pembelajaran. Bahan yang dibutuhkan antara lain, yaitu :

### a. Alat

Peralatan yang dibutuhkan dalam pengembangan media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) sebagai berikut: Gunting, Double tape, Laptop, dan Speaker.

### b. Bahan

Bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) sebagai berikut :

Banner ukuran 1,5 m X 1,5 m dan ukuran 2 m X 2 m, Kertas ivory, dan Kertas Bufallo.

### 3. Hasil Pengembangan Draf Produk

Mulai mengembangkan produk media sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pembuatan desain media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membuat desain media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) menggunakan aplikasi *Corel Draw*, media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) dibuat berbentuk persegi dengan ukuran 1,5 m x 1,5 m yang dicetak menjadi banner bahan flexi 280 gr.
- b. Setelah itu membuat kartu pendamping media menggunakan aplikasi *Canva* yang terdiri dari kartu pengetahuan, kartu tantangan, kartu poin dan membuat buku panduan media Persia/Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) yang didalamnya terdapat spesifikasi media, bagian-bagian media, aturan permainan, kartu pengetahuan, kartu tantangan, jawaban dari kartu pengetahuan dan kartu tantangan. Kartu pengetahuan, kartu tantangan dan kartu poin dibuat dengan ukuran 6,35 cm x 8,89 cm atau setara dengan ukuran 2R karena dengan ukuran tersebut sesuai dengan ukuran tangan peserta didik. Sedangkan buku pendamping media dibuat dengan ukuran A5 menggunakan kertas Bufallo. Langkah selanjutnya yaitu memilih musik yang dirasa sesuai dengan media Persia Brame, musik tersebut nantinya akan mengiringi selama permainan musik yang digunakan terdapat pada *Youtube: <https://youtube.com/c/ChildrensMusicCollection>*.
- c. Langkah selanjutnya yaitu media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) yang telah dibuat kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan produk yang akan digunakan serta untuk melakukan perbaikan apabila terdapat ketidaksesuaian pada produk yang telah dikembangkan. Validasi ini meliputi validasi media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) yang dilakukan oleh satu dosen dan dua guru Sekolah Dasar dan validasi materi media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) yang dilakukan oleh satu

dosen dan dua guru Sekolah Dasar.

#### 1) Validasi Ahli Media

Sebelum digunakan, produk yang telah dikembangkan diuji kelayakannya melalui uji kelayakan media. Validasi media dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat serta memperbaiki kesalahan-kesalahan sehingga dalam penggunaannya saat proses pembelajaran menjadi lebih baik. Validasi media dilakukan oleh 3 ahli yang berkompeten dibidang dan keahliannya, diantaranya 1 dari dosen yang sesuai dengan kompetensi bidang, yang kedua dari 2 orang guru sekolah dasar dari kelas eskperimen dan kelas kontrol yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Penilaian menggunakan landasan teori dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dengan indikator penilaian, yaitu: aspek tipografi, tampilan dan muatan *Brain Game*. Hasil penilaian validasi antara lain: a) bentuk media diubah lebih baik segi lima saja, b) aturan permainan diperbaiki, c) penggunaan huruf kapital diawal saja atau huruf depan saja, d) gambar telapak tangan diluruskan dengan kotak-kotak gambar yang ada pada media, e) gambar pada kartu disesuaikan dengan papan permainan, f) sebaiknya dibuatkan video cara atau tutorial penggunaan media agar memudahkan peserta didik memahami aturan permainannya, g) warna pada kartu tantangan sebaiknya diganti dan diberi beberapa gambar yang menarik, h) terdapat beberapa huruf kurang tepat dalam penulisan kata pada buku pedoman, i) buku pedoman sebaiknya diganti warna dan sampulnya. Berdasarkan saran dan kometar dari para ahli media, kemudian peneliti melakukan perbaikan media Persia Brame. Perubahan yang dilakukan pada revisi pertama yaitu desain papan media yang semula berbentuk persegi diubah menjadi segi lima agar lebih menarik, ada beberapa aturan permainan yang diperbaiki yaitu jika posisi telapak tangan peserta didik tidak sesuai dengan pola atau gambar telapak tangan yang ada pada media maka peserta didik harus memilih kartu, namun karena keterbatasan peneliti

tidak kelayakan produk media Persia Brame dari masing-masing validasi ahli media, hasil validasi ahli media I diperoleh skor 77, 14% dengan kategori “Layak”, hasil validasi ahli media II selaku guru kelas V SD Negeri Bumiayu 02 diperoleh skor 87,71% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan hasil validasi ahli media III selaku guru kelas V SD Negeri Winduaji 08 diperoleh skor 91,42% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, hasil rekapitulasi perolehan skor dari ahli media I, II dan III diperoleh skor 85,42% dengan kategori “Sangat Layak”. berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media, maka media Persia Brame dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2) Validasi Ahli Materi

Produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu harus melewati tahap validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat dalam media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*). Validasi materi dilakukan sebanyak 3 kali diantaranya oleh 1 orang dosen dan 2 orang guru Sekolah Dasar yang berkompeten dibidang dan keahliannya. Lembar penilaian menggunakan angket jenis skala likert dengan skala lima. Penilaian kelayakan materi dalam media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) terdapat dua belas pernyataan yang dinilai oleh ahli materi, penilaian menggunakan landasan teori dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dengan indikator penilaian, yaitu : aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kebahasaan. hasil kelayakan materi dalam media Persia Brame dari ahli materi I diperoleh skor 86,67% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi II selaku guru SD Negeri Bumiayu 02 diperoleh skor 91,67% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi III selaku guru SD Negeri Winduaji 08 diperoleh skor 96,67% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil rekapitulasi skor yang didapat dari ahli para ahli materi I, II, dan III diperoleh skor 91,67% dari nilai maksimal 100% sehingga dikategorikan “Sangat Layak”.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Adapun hasil respon peserta didik dari uji coba skala kecil yang berjumlah 6 peserta didik terhadap media yang dikembangkan diperoleh rata-rata skor 4,22%. Jika dibandingkan dengan skor maksimal 5%, maka berdasarkan angket respon media tersebut dikategorikan dengan kategori “Layak”.

5. Hasil Merevisi Hasil Uji Coba

Tahap selanjutnya yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang telah diuji cobakan. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon kelompok uji coba awal terhadap media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) maka peneliti melakukan perbaikan dalam memperjelas cara memainkan media serta memberi waktu lebih kepada peserta didik untuk melihat video cara memainkan media serta melakukan percobaan terlebih dahulu.

6. Hasil Uji Coba Skala Menengah

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan angket. rekapitulasi angket respon kelas V yang berjumlah 16 peserta didik peserta didik terhadap media yang dikembangkan diperoleh rata-rata skor 4,567%. Jika dibandingkan dengan skor maksimal 5%, maka berdasarkan angket respon media tersebut dikategorikan “Layak”.

7. Hasil Penyempurnaan Produk Uji coba Lapangan

Melakukan perbaikan setelah uji coba lapangan skala menengah atau uji coba kedua, sehingga produk yang dikembangkan yaitu media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) menjadi lebih sempurna. Peneliti melakukan perbaikan dengan memperjelas cara memainkan media yang berkaitan dengan ketepatan posisi telapak tangan serta memberi waktu lebih kepada peserta didik untuk melihat video cara memainkan media serta melakukan percobaan terlebih dahulu. Perbaikan selanjutnya yaitu mengubah ukuran media yang semula 1,5 m X 1,5 m menjadi 2 m X 2 m karena pada saat uji coba skala menengah dengan jumlah peserta didik lebih banyak dari pada uji coba skala kecil, pada saat permainan terdapat peserta didik yang lebih cepat saat bermain sehingga menjadi berdekatan dengan teman lainnya yang sedang bermain. Selain itu ada perubahan pada aturan permainan yaitu yang semula setiap kelompok atau setiap putaran permainan diberi waktu selama 6 menit, setiap 2 menit musik akan berhenti menjadi

setiap kelompok atau setiap putaran permainan diberi waktu selama 2 menit, setiap 2 menit musik akan berhenti dan peserta didik dapat memilih kartu sesuai dengan posisi terakhir telapak tangannya.

#### 8. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan (uji skala besar)

Proses pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan media Persia Brame, peserta didik lebih bersungguh-sungguh saat mengikuti proses pembelajaran dan bersungguh-sungguh ketika menjawab pertanyaan, lebih aktif dan bersemangat serta dapat bekerja sama dengan baik bersama kelompoknya masing-masing. guru kelas membantu mengkondisikan peserta didik selama permainan. Pada uji lapangan kelompok eksperimen selain diberikan angket pretest dan posttest, peserta didik diberikan angket respon terhadap media Persia Brame. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon kelas V yang berjumlah 32 peserta didik terhadap media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) diperoleh rata-rata skor 4,633%. Jika dibandingkan dengan skor maksimal 5%, maka media tersebut dikategorikan dengan kategori “Layak”. Hasil pemberian angket *pretest* dan *posttest* kepada kelompok eksperimen yaitu peserta didik kelas V SDN Bumiayu 02. Perolehan hasil angket *posttest* motivasi belajar lebih tinggi dengan persentase 84,53% dibandingkan dengan perolehan hasil angket *pretest* dengan persentase 63,90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Bumiayu 02 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Persia Brame.

#### 9. Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah media pembelajaran diuji pada kelas eksperimen, maka selanjutnya melakukan perbaikan. Media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) sudah tidak ada perbaikan. Namun, pada saat implementasi atau penggunaan media Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) lebih baik menggunakan dua guru atau ada bantuan dari pihak lain, karena dalam pelaksanaannya sebaiknya ada satu orang yang fokus memperhatikan permainan peserta didik dan satu orang bertugas sebagai operator untuk memainkan dan memberhentikan musik. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan lebih efektif.

## 10. Diseminasi dan Implementasi

Tahapan selanjutnya yaitu menyebarluaskan produk dengan publikasi hasil penelitian dalam jurnal ilmiah. Kemudian mengimplementasikan media pada tempat yang dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu SD Negeri Bumiayu 02 dan SD Negeri Winduaji 08.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan terdapat beberapa keterbatasan media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) antara lain:

1. Pada saat penggunaan media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) apabila suasana kelas tidak terkontrol dengan baik, maka suasana kelas menjadi gaduh.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas hanya pada satu kompetensi dasar yaitu sistem pernapasan pada manusia.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) telah melalui uji kelayakan oleh ahli media dengan perolehan hasil dari ahli media I, II dan III diperoleh rekapitulasi skor 85,42% dari nilai maksimal 100% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Sedangkan hasil dari ahli materi I, II, dan III diperoleh rekapitulasi skor 91,67% dari nilai maksimal 100% sehingga dikategorikan “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) layak digunakan.

Berdasarkan hasil analisis statistik untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan hasil perhitungan dari analisis Uji-t dengan bantuan program SPSS 25, diperoleh hasil nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang nyata berupa peningkatan motivasi belajar pada peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media Persia Brame

(Pernapasan Manusia *Brain Game*) dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aifah, Ratu Risky, Dkk. 2020. *Pengembangan Media Permainan Puzzle Tetris Pada Materi Bangun Datar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 1(1). 51-58.
- Arianti. 2019. *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan, Vol.2(2). 126.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Auliana, Choirun Nisak. 2018. *Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak*. Jurnal OBSESI. Vol.2(1).2
- Febyanita, Icha, dkk. 2020. *Pengembangan media puzzle materi siklus air untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik*. Jurnal Inovasi Penelitian. Vol.1(6). 1207-1209.
- Hapsari, Intan Indria dan Mamah Fatimah. 2021. *Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol.6(1) 192.
- Haq, Chotib Sjahidul. 2018. *Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran*. Jurnal PGMI. Vol.1(2). 111
- Jainab, Siti. 2016. *Efektifitas Strategi Brain Game Terhadap Minat Belajar Siswa*. Skripsi Pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar: Tidak Diterbitkan.
- Kuswanto, Joko. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI*. IJUBI.
- Ritonga, Rudi Dan Sulistyani Puteri Ramadhani. 2019. *Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol.3(4). 2025-2036.

- Sefriani, Rini & Indra Wijaya. 2018. *Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Director Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah*. INTECOMS. Vol. 1(1). 61
- Siti Nurjanah, dkk. 2020. *Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran tematik tema cita-citaku kelas IV di MI Al Busyro*. Jurnal Premiere. Vol. 2 (1).36- 42.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Dan Pengembangan, Research and Development, Untuk Bidang: Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. Bandung: alfabeta.