



## PENGEMBANGAN MEDIA TARANA (TANGGA RAJA NUSANTARA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI KERAJAAN DI NUSANTARA KELAS IV DI MI DIPONEGORO GURAH

Lina Dewi Aisyah<sup>1</sup>, Choiru Umatin<sup>2(\*)</sup>, Erika Puspitasari<sup>3</sup>

UIN Syekh Wasil Kediri, Indonesia<sup>123</sup>

linaaisyah2003@gmail.com<sup>1</sup>, choiruumatin@iainkediri.ac.id<sup>2</sup>, puspitasari20202@gmail.com<sup>3</sup>

Received: 30 Agustus 2025  
Revised: 13 Oktober 2025  
Accepted: 24 Oktober 2025

### Abstract

Untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, materi harus disajikan dengan cara yang menarik. Jika disajikan dengan cara yang inventif, materi kerajaan Nusantara memiliki potensi besar untuk dipelajari dengan antusias. Penelitian dan pengembangan (R&D) ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif bernama Media TARANA untuk materi Kerajaan di Nusantara kelas IV di MI Diponegoro Gurah, (2) menguji kekuatan media TARANA, dan (3) mengetahui seberapa efektif media ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MI Diponegoro Gurah menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi). Hasil utama menunjukkan bahwa media TARANA ini adalah pilihan yang sangat baik untuk digunakan. Hasil validasi para ahli menunjukkan angka persentase kelayakan yang fantastis: ahli media mencapai 98,4%, ahli materi I dan II masing-masing 84% dan 98%, serta respons positif dari pendidik terhadap media dan materi (86% dan 88%). Bahkan, ahli angket motivasi belajar memberikan skor 96%. Selain itu, respons dari peserta didik juga membuktikan kelayakan media ini dengan skor persentase yang sangat tinggi: 95,4% pada uji kelompok kecil dan 98,4% pada uji kelompok besar. Untuk keefektifan, hasil nilai pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kelompok kecil mencapai nilai 0,93 (kategori tinggi atau 93%) dan kelompok besar mencapai nilai 0,89 (kategori tinggi atau 89,2%). Angka-angka ini mengindikasikan bahwa Media TARANA terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Gurah.

**Keywords:** Pengembangan; Media TARANA; Motivasi Belajar

(\*) Corresponding Author: Umatin, [choiruumatin@iainkediri.ac.id](mailto:choiruumatin@iainkediri.ac.id)

**How to Cite:** Aisyah, L. D., Umatin, C., & Puspitasari, E. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA TARANA (TANGGA RAJA NUSANTARA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI KERAJAAN DI NUSANTARA KELAS IV DI MI DIPONEGORO GURAH. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 1242-1253.

## INTRODUCTION

Pendidikan menjadi suatu sarana dalam proses kehidupan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menjadi penopang hidup di mana mendatang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Selain memberikan skill atau keahlian teknis yang jelas, pendidikan sebenarnya adalah proses yang jauh lebih mendalam dan tidak kasat mata. Intinya, pendidikan adalah usaha yang sengaja direncanakan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman. Tujuannya agar setiap peserta didik bisa aktif mengembangkan semua potensi dirinya, mulai dari sisi spiritual, kemampuan mengendalikan diri,

pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, hingga akhlak mulia dan keterampilan yang berguna bagi dirinya dan lingkungan sekitar (Pristiwanti et al., 2022).

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, seorang pendidik berperan sebagai komponen utama yang memandu proses belajar di kelas, namun peran media pembelajaran juga sangat krusial, karena dapat membantu memfasilitasi pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran termasuk di antara komponen pentingnya. Media dimanfaatkan oleh pendidik sebagai mediator penyampaian materi agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Media pembelajaran digunakan terutama untuk menarik minat peserta didik dan mempermudah pemahaman mereka tentang materi, menjadikan proses belajar menjadi lebih efektif serta memungkinkan peserta didik lebih termotivasi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar, mengingat masih banyak pendidik yang belum memiliki cukup waktu atau kesempatan untuk mengembangkan media secara kreatif dan variatif. Media ini mampu menjadikan pembelajaran lebih interaktif sekaligus menyenangkan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak ganda: selain memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi, media juga berfungsi sebagai sumber motivasi belajar. Hal ini terjadi karena pengalaman belajar yang didesain secara interaktif mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran. Motivasi belajar mendorong perilaku tertentu guna memenuhi tujuan tertentu, baik internal maupun eksternal individu (Rahman, 2022). Jadi, Motivasi belajar mengacu pada dorongan internal maupun eksternal yang berperan penting dalam membangkitkan semangat dan tekad seseorang untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 September 2024 di kelas IV MI Diponegoro Gurah, Peneliti mengidentifikasi adanya kekurangan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dipicu oleh kecenderungan pendidik yang dominan menggunakan pendekatan ceramah selama kegiatan berlangsung. Lebih lanjut, Bapak Resa Setyawan, S.Pd., selaku wali kelas IV di MI Diponegoro Gurah, juga memvalidasi temuan tersebut dengan menyatakan bahwa terdapat sejumlah isu dan masalah spesifik terkait kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa di kelasnya. Permasalahan utama terbagi menjadi tiga aspek. Pertama, peserta didik belum terpapar pada penerapan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik, sehingga menyebabkan pembelajaran IPAS menjadi monoton dan menghambat motivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Kedua, pendidik masih cenderung bergantung pada metode ceramah satu arah dan fokus pada buku LKS sebagai sumber utama. Hal ini mengakibatkan kejenuhan dan minimnya keterlibatan peserta didik, yang pada akhirnya menjadikan proses pembelajaran kurang menarik dan bersifat monoton bagi mereka. Ketiga, sering kali terdapat keterbatasan dalam ketersediaan media pembelajaran di sekolah, baik dari segi jumlah, variasi, maupun kualitas. Maksudnya, keterbatasan media pembelajaran di sekolah dapat berupa jumlah yang tidak mencukupi kebutuhan kelas, variasi media yang kurang mendukung pembelajaran interaktif, atau kualitas media yang sudah usang, sehingga menghambat proses belajar dan mengurangi minat peserta didik terhadap materi.

Dari pemaparan masalah di atas, maka diperlukan solusi untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran TARANA (Tangga Raja Nusantara). Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) adalah media yang dirancang dalam bentuk menyerupai tangga dengan desain yang menarik dan estetis, serta dimodifikasi sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana

pembelajaran yang interaktif. Modifikasi media pembelajaran dilakukan dengan tujuan utama untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik, sehingga mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi dapat terlibat langsung dalam proses belajar. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, menjadi kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) guna melakukan peningkatan motivasi belajar pada peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Gurah.

## **METHODS**

Pada penelitian ini, proses pengembangan produk mengikuti lima tahapan utama dari model ADDIE yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), serta Evaluasi (*Evaluation*). Sugiyono menjelaskan bahwa model ADDIE dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif, dimana setiap tahapan harus dilalui dengan baik agar hasil pengembangan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran secara optimal. Setiap fase ADDIE bekerja sama guna menjamin bahwasanya produk pembelajaran yang dibuat selaras dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik (Sugiono, 2015).

Penelitian ini menggunakan dua jenis data utama yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis kualitatif difokuskan pada pengumpulan kritik dan rekomendasi yang diberikan oleh validator melalui instrumen angket validasi. Sementara itu, analisis kuantitatif mencakup pengolahan hasil skor validasi yang diperoleh dari angket yang diisi oleh validator. Selain itu, data kuantitatif juga dikumpulkan dari hasil angket, pretest, dan posttest. Untuk mengolah instrumen angket, peneliti mengadopsi skala Likert. Penggunaan skala Likert bertujuan untuk memfasilitasi pengukuran tingkat kesesuaian dan efektivitas media pembelajaran berdasarkan setiap kelompok penilaian. Kategori skor pada skala Likert yang digunakan berkisar dari "sangat layak" hingga "sangat kurang layak."

Sangat layak digunakan jika penilaian angket atau kuesioner memenuhi syarat-syarat tertentu yang diperlukan, seperti memiliki tingkat validitas 81% hingga 100%. Namun, revisi lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk jika hasil penilaian belum mencapai skor yang ideal. Proses ini bertujuan agar produk tersebut dapat dianggap sepenuhnya valid sebelum diimplementasikan atau digunakan secara luas. Selain uji kelayakan, peneliti juga melakukan uji N-Gain yang bertujuan untuk menganalisis dan mengukur signifikansi peningkatan hasil belajar (atau variabel lain) peserta didik pasca-implementasi media pembelajaran, dibandingkan dengan kondisi sebelum implementasi.

## **RESULTS & DISCUSSION**

### ***Results***

Proses pengembangan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) dilaksanakan secara sistematis berdasarkan model ADDIE. Model ini melibatkan lima tahapan terstruktur yang diterapkan secara bertahap guna menjamin terlaksananya prosedur

penelitian dan pengembangan dengan valid dan terukur. Rincian pelaksanaan dari setiap tahapan tersebut dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

### **Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis diawali dengan melakukan wawancara bersama pendidik atau wali kelas IV MI Diponegoro Guruh. Wawancara ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa, kendala di kelas, serta pandangan terkait media dan metode yang telah diterapkan. Peneliti menjalankan analisis melalui tiga langkah utama, yakni: analisis kebutuhan, analisis kurikulum yang berlaku, dan analisis karakteristik peserta didik.

### **Perancangan (*Design*)**

Dalam pengembangan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara), tahap perancangan dianggap esensial. Langkah-langkah yang dilaksanakan meliputi: membuat rancangan media dan membuat membuat rancangan buku panduan dan handout. Media TARANA memiliki bentuk seperti tangga yang terbuat dari papan MDF dan dilapisi stiker dengan gambar menarik sesuai tema pada materi kerajaan di Nusantara.

### **Pengembangan (*Development*)**

Setelah tahap perancangan desain media diselesaikan, langkah berikutnya adalah pengembangan produk media secara aktual (*development*). Tahap ini diawali dengan pengadaan dan pengumpulan material yang dibutuhkan. Setelah prototipe media pembelajaran selesai diproduksi, media tersebut disajikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh kritik dan saran konstruktif sebagai input sebelum dilakukan validasi formal oleh para ahli. Berikut disajikan visualisasi Media TARANA dan buku pendamping yang telah dihasilkan:

- 1) Tampilan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara)



**Gambar 1.**  
Tampilan Media TARANA

## 2) Tampilan Buku Panduan Media, Handout, dan Modul Ajar Media TARANA



**Gambar 2.**

Tampilan Buku Panduan Media TARANA

Setelah menyelesaikan fase perancangan (design) dan pengembangan (development) Media TARANA, prosedur dilanjutkan dengan uji validitas yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Uji ini merupakan tahapan krusial sebelum media tersebut diujicobakan kepada peserta didik. Selain itu, angket respons juga diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat kelayakan dan penerimaan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### **Implementasi (Implementation)**

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran yang telah direvisi. Media tersebut diujicobakan kepada peserta didik guna mengukur tingkat keefektifan dan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilaksanakan melalui dua fase: kelompok kecil (10 peserta didik) dan kelompok besar (29 peserta didik). Pelaksanaannya bertempat di kelas IV MI Diponegoro Gurah pada tanggal 11–12 Maret 2025. Metode pengujian melibatkan pemberian angket respons peserta didik, soal pra-intervensi (pretest), dan soal pasca-intervensi (posttest).

### **Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi merupakan fase puncak dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, produk yang telah melewati serangkaian uji coba disempurnakan berdasarkan seluruh masukan dan saran yang diperoleh. Evaluasi juga mencakup penilaian terhadap respons dan persepsi peserta didik mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selama proses uji coba, minat peserta didik terhadap media tersebut terbukti tinggi, yang berkorelasi positif dengan peningkatan semangat dan partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Kelebihan media ini adalah media dirancang agar mudah digunakan dalam pembelajaran dengan dukungan buku panduan penggunaan media. Media ini membuat peserta didik bisa berinteraksi langsung dengan temannya, karena media ini dilakukan dengan berkelompok, serta terdapat kuis bergambar yang menarik sehingga media ini lebih efektif untuk digunakan saat pembelajaran. Tidak hanya itu, media TARANA juga mendapatkan respons positif dari peserta didik, yang dibuktikan melalui hasil angket yang menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Untuk kekurangan media TARANA adalah media hanya bisa digunakan

dalam pembelajaran offline dan media ini hanya bisa digunakan pada kelas yang memiliki materi sama.

### **Discussion**

#### **Uji Kelayakan Media**

##### 1) Analisis Data Validasi Ahli Media

**Tabel 1.**  
 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Kejelasan visual (teks, gambar, dan warna jelas terlihat dan mendukung proses pembelajaran)	5	5
2.	Pemilihan warna yang menarik	5	5
3.	Susunan elemen dalam media (seperti papan tangga) rapi dan mendukung alur materi yang disampaikan	5	5
4.	Memiliki tampilan yang menarik dan kreatif	5	5
5.	Media mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik	5	5
6.	Ketahanan dan keawetan media pembelajaran	4	5
7.	Media bisa digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (individu/kelompok)	5	5
8.	Media mudah dibawa dan disimpan	5	5
9.	Keterlibatan peserta didik	5	5
10.	Memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik	5	5
11.	Menarik perhatian peserta didik	5	5
12.	Media mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5	5
13.	Peserta didik bersemangat untuk belajar ketika melihat dan menggunakan media ini	5	5
Total		64	65

Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan media tahap II:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{65} \times 100\%$$

$$P = 98,4\%$$

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase keseluruhan sebesar 98,4%. Angka ini mengindikasikan kriteria kelayakan "Sangat Layak" dan menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk diuji coba.

2) Analisis Data Validasi Ahli Materi

**Tabel 2.**  
 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Skor Validator 1	Skor Validator 2
1.	Isi materi yang disampaikan melalui media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.	4	5
2.	Keakuratan materi	4	5
3.	Materi mudah dipahami dan diingat peserta didik	4	5
4.	Keterbacaan	4	5
5.	Kejelasan informasi atau pernyataan	4	5
6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	5
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik	5	5
8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4	4
9.	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi	5	5
10.	Dapat meningkatkan motivasi dan daya Tarik peserta didik	4	5
	Total	42	49

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mencapai kriteria kelayakan yang tinggi. Dari skor maksimum 50, Validator Ahli Materi 1 memberikan skor 42, sementara Validator Ahli Materi 2 memberikan skor 49. Secara keseluruhan, perolehan persentase kelayakan dari kedua validator adalah 84% dan 98%, yang diklasifikasikan pada tingkat kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian, disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi syarat kelayakan untuk diujicobakan dalam penelitian.

3) Analisis Data Validasi Ahli Angket Motivasi Belajar

**Tabel 3.**  
 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Angket Motivasi Belajar

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Butir angket sudah mencerminkan tujuan pengukuran motivasi belajar.	5	5
2.	Pernyataan dalam angket relevan dengan aspek-aspek motivasi belajar yang ingin diteliti.	5	5
3.	Bahasa yang digunakan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4	5
4.	Kalimat dalam angket tidak membingungkan dan tepat sasaran.	4	5
5.	Angket mencakup semua aspek penting dari motivasi belajar (seperti minat, ketekunan, kemandirian)	5	5

6.	Setiap aspek motivasi sudah diwakili oleh pernyataan yang sesuai	5	5
7.	Skala pengukuran yang digunakan dalam angket tepat untuk menilai motivasi belajar.	5	5
8.	Responden dapat dengan mudah memahami pilihan jawaban dan memberikan tanggapan yang akurat	5	5
9.	Bahasa dan konten angket sesuai dengan tingkat pemahaman dan usia peserta didik	5	5
10.	Pernyataan-pernyataan pada angket bisa dijawab dengan baik oleh peserta didik kelas IV SD/MI	5	5
Total		48	50

Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 50 dan validator ahli memberikan nilai 42. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan angket motivasi belajar:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% \quad P = 96\%$$

Didapatkan hasil dari angket validasi oleh validator ahli angket motivasi belajar yakni 96% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak” untuk diujicobakan.

- 4) Analisis Data Uji Coba Produk Pengembangan  
 a) Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 4.**  
 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kel. Kecil)

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maks	P (%)	Kriteria
1	MLA	9	10	90	Sangat Layak
2	LSP	10	10	100	Sangat Layak
3	AFN	10	10	100	Sangat Layak
4	AIK	10	10	100	Sangat Layak
5	APB	10	10	100	Sangat Layak
6	APA	10	10	100	Sangat Layak
7	ASA	10	10	100	Sangat Layak
8	HSB	10	10	100	Sangat Layak
9	DSA	9	10	90	Sangat Layak
10	SYK	10	10	100	Sangat Layak
Rata-rata		9,8	10	98%	Sangat Layak

Pemaparan data uji coba media TARANA pada kelompok kecil menunjukkan hasil yang signifikan. Dari keseluruhan penilaian, diperoleh nilai maksimum sebesar 100, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 9,8. Berdasarkan data tersebut, diperoleh rincian hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9,8}{100} \times 100\% \quad P = 98\%$$

Hasil uji coba yang dilaksanakan pada kelompok kecil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98%, yang diklasifikasikan dengan kriteria "Sangat Layak" (Very Eligible).

b) Uji Coba Kelompok Besar

**Tabel 5.**  
 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kel. Besar)

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maks	P (%)	Kriteria
1	ACP	9	10	90	Sangat Layak
2	ADM	10	10	100	Sangat Layak
3	AFN	10	10	100	Sangat Layak
4	MAN	10	10	100	Sangat Layak
5	APB	10	10	100	Sangat Layak
6	RAS	10	10	100	Sangat Layak
7	ASA	10	10	100	Sangat Layak
8	NML	10	10	100	Sangat Layak
9	DSA	9	10	90	Sangat Layak
10	AND	10	10	100	Sangat Layak
11	AMK	10	10	100	Sangat Layak
12	AUL	10	10	100	Sangat Layak
13	ATY	10	10	100	Sangat Layak
14	ANS	10	10	100	Sangat Layak
15	MLA	9	10	90	Sangat Layak
16	NPS	8	10	80	Sangat Layak
17	GZ	10	10	100	Sangat Layak
18	LSP	10	10	100	Sangat Layak
19	AFR	10	10	100	Sangat Layak
20	AIK	10	10	100	Sangat Layak
21	KVP	9	10	90	Sangat Layak
22	APA	10	10	100	Sangat Layak
23	MNZ	10	10	100	Sangat Layak
24	AHM	10	10	100	Sangat Layak
25	HSB	10	10	100	Sangat Layak
26	FHM	10	10	100	Sangat Layak
27	BLD	10	10	100	Sangat Layak
28	SYK	10	10	100	Sangat Layak
29	EKS	10	10	100	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>9,7</b>	<b>10</b>	<b>97%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel diatas menyajikan hasil pemaparan data uji coba kelompok besar terhadap media TARANA. Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 10, sementara nilai rata-rata jumlah yakni 9,7. Karenanya didapatkan hasil berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9,7}{10} \times 100\% \quad P = 97\%$$

Didapatkan hasil dari uji coba kelompok besar yakni 97% dengan keterangan “Sangat Layak” dan dapat diberikan kesimpulan bahwa media TARANA (Tangga Raja Nusantara) layak untuk diujicobakan pada kelas IV.

### Uji Keefektifan Media

**Tabel 6.**  
 Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest (Kel. Kecil)

No	Nama	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score Persen
		Pre	Post				
1	MLA	60	100	40	40	1	100
2	LSP	70	100	30	30	1	100
3	AFN	50	90	40	50	0.8	80
4	AIK	40	80	40	60	0.6666667	66.666667
5	APB	50	100	50	50	1	100
6	APA	50	100	50	50	1	100
7	ASA	60	100	40	40	1	100
8	HSB	40	90	50	60	0.8333333	83.333333
9	DSA	70	100	30	30	1	100
10	SYK	40	100	60	60	1	100
	Rata-rata	53	96	43	47	0,93	93%

Berdasarkan data yang disajikan, diketahui bahwa rata-rata nilai pra-intervensi (pretest) dan pasca-intervensi (posttest) pada uji coba kelompok kecil adalah 53 dan 96 secara berurutan. Hasil ini mengindikasikan bahwa Media TARANA memberikan kontribusi yang signifikan dan positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dievaluasi melalui analisis selisih nilai pretest dan posttest menggunakan uji Normalized Gain (N-Gain). Uji N-Gain berfungsi untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dengan membandingkan capaian hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi. Melalui analisis ini, dapat diukur secara kuantitatif sejauh mana peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah media TARANA diterapkan dalam proses pembelajaran.

Analisis peningkatan motivasi belajar menggunakan perhitungan N-gain score menunjukkan hasil yang signifikan pada kelompok kecil. Nilai rata-rata N-gain score yang diperoleh mencapai 0,93, diklasifikasikan dalam kategori efektivitas tinggi (nilai > 0,7). Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak substansial dalam mendorong motivasi belajar peserta didik. Selain itu, nilai N-gain yang dikonversi ke persentase menunjukkan angka 93%, sehingga media pembelajaran TARANA terbukti efektif (melebihi batas 76%) dan mampu memberikan peningkatan motivasi belajar yang optimal pada kelompok kecil.

**Tabel 7.**  
 Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest (Kel. Besar)

No	Nama	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score Persen
		Pre	Post				
1	ACP	60	80	20	40	0.5	50
2	ADM	80	100	20	20	1	100
3	AFN	50	90	40	50	0.8	80
4	MAN	40	90	50	60	0.8333333	83.333333

5	APB	50	100	50	50	1	100
6	RAS	70	100	30	30	1	100
7	ASA	60	100	40	40	1	100
8	NML	70	100	30	30	1	100
9	DSA	70	100	30	30	1	100
10	AND	50	100	50	50	1	100
11	AMK	40	90	50	60	0.8333333	83.333333
12	AUL	90	100	10	10	1	100
13	ATY	60	90	30	40	0.75	75
14	ANS	60	80	20	40	0.5	50
15	MLA	60	100	40	40	1	100
16	NPS	50	100	50	50	1	100
17	GZ	70	100	30	30	1	100
18	LSP	70	100	30	30	1	100
19	AFR	90	100	10	10	1	100
20	AIK	40	80	40	60	0.6666667	66.666667
21	KVP	60	80	20	40	0.5	50
22	APA	50	100	50	50	1	100
23	MNZ	40	80	40	60	0.6666667	66.666667
24	AHM	50	100	50	50	1	100
25	HSB	40	90	50	60	0.8333333	83.333333
26	FHM	60	100	40	40	1	100
27	BLD	70	100	30	30	1	100
28	SYK	40	100	60	60	1	100
29	EKS	40	100	60	60	1	100
Rata-rata		57.931	94.827	36.896	42.068	0.8925	89.2528%

Berdasarkan data kuantitatif yang disajikan, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai pretest tercatat sebesar 57,931, sementara rata-rata nilai posttest meningkat secara substansial menjadi 94,827. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa implementasi Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) berkontribusi dalam memicu peningkatan motivasi belajar siswa. Analisis lebih lanjut menggunakan perhitungan skor N-gain menunjukkan nilai rata-rata 0,8925. Nilai ini berada di atas ambang batas 0,7, yang menempatkan efektivitas media pada kategori tinggi. Secara persentase, nilai N-gain rata-rata sebesar 89,2528% tersebut melampaui batas 76%. Dengan demikian, temuan ini secara kuat membuktikan bahwa media pembelajaran TARANA yang dikembangkan memberikan dampak positif dan signifikan, serta dikategorikan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## CONCLUSION

Pengembangan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) dilaksanakan menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mengadopsi model terstruktur. Model ini terdiri dari serangkaian tahapan sistematis untuk menjamin validitas dan reliabilitas produk. Untuk menetapkan kelayakan media, data dikumpulkan melalui tiga instrumen utama: validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respons subjek penelitian. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mencapai kriteria "Sangat Layak" untuk diujicobakan. Secara spesifik, penilaian dari ahli media

menghasilkan persentase kelayakan sebesar 98,4%. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli materi pertama (84%) dan ahli materi kedua (98%) juga menunjukkan kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian, disimpulkan bahwa Media TARANA memenuhi standar kelayakan untuk diterapkan dalam studi lapangan.

Selain validasi ahli, peneliti juga mengumpulkan data empiris mengenai tingkat kelayakan praktis Media TARANA melalui instrumen angket yang diadministrasikan kepada peserta didik selama uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil komparasi menunjukkan bahwa media TARANA memperoleh respons yang sangat positif dan konsisten dari siswa di kedua kelompok uji. Secara spesifik, hasil penilaian pada kelompok kecil menunjukkan rata-rata skor sebesar 98%, yang terklasifikasi dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, rata-rata penilaian pada kelompok besar mencapai 97%, yang mana hasil tersebut turut menempatkan media pada kategori "Sangat Layak" pula. Temuan ini menegaskan bahwa Media TARANA diterima dengan baik dan dianggap sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Efektivitas Media TARANA diuji melalui analisis komparatif data pretest dan posttest, yang secara konsisten menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Pada tahap uji coba kelompok kecil, nilai rata-rata pretest mencapai 53 dan meningkat tajam menjadi 96 pada posttest, dengan skor minimal 80 dan skor maksimal 100. Sementara itu, pada tahap uji coba kelompok besar, rata-rata pretest berada di angka 57,931 dan melonjak ke 94,8275 pada posttest, dengan rentang skor 80 hingga 100. Perhitungan N-Gain Score dari kedua kelompok menunjukkan nilai di atas 0,7, yang diklasifikasikan dalam kategori "Tinggi". Data kuantitatif ini secara kuat mengindikasikan bahwa implementasi Media TARANA memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Gurah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) terbukti efektif digunakan sebagai instrumen pembelajaran dan mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa

## REFERENCES

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti, S. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 593-600.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.