

## Belajar Budaya Sambil Bermain E-Ragam Budi Guna Meningkatkan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar

Selly Nirmalasari\*<sup>1</sup>, Arip Febrianto<sup>2</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta<sup>12</sup>

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182

Email: [sellynirmala95@gmail.com](mailto:sellynirmala95@gmail.com)\*<sup>1</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima: 21-07-2025

Direvisi: 14-08-2025

Dipublikasikan: 01-09-2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang bernama E-Ragam Budi (E-Ludo Keberagaman Budaya di Indonesia) untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada siswa kelas IV B MI Maulana Maghribi. Penelitian ini dilaksanakan di MI Maulana Maghribi pada bulan Juni 2025. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 17 siswa kelas IV B. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli materi dan media, serta lembar observasi awal dan lembar observasi akhir kemampuan berkomunikasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan keefektifan penggunaan media terhadap kemampuan berkomunikasi siswa diperoleh dari rata-rata nilai persentase observasi awal sebesar 61,29% sedangkan observasi akhir sebesar 90,17%. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Rata-rata perolehan N-Gain sebesar 0,7 yang masuk dalam kategori sedang yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa. Dengan demikian media E-Ragam Budi dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa.

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran,  
Kemampuan  
Berkomunikasi, IPAS.

### Keywords:

Learning Media,  
Communication Skills,  
Science.

### Abstract

*This study aims to develop a digital-based interactive learning media called E-Ragam Budi (E-Ludo Cultural Diversity in Indonesia) to improve communication skills in grade IV B students of MI Maulana Maghribi. This research was conducted at MI Maulana Maghribi in June 2025. This type of research is Research and Development. The development model used is ADDIE which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects in this study were 17 grade IV B students. The data collection instruments used consisted of material and media expert validation sheets, as well as initial and final observation sheets of students' communication skills. The results of the study showed the effectiveness of media use on students' communication skills obtained from the average percentage value of initial observations of 61.29% while the final observation was 90.17%. The results of the t-test showed a significance value (2-tailed) of 0.000 ( $< 0.05$ ), which means there was a significant difference. The average N-Gain was 0.7, which falls into the moderate category, indicating an improvement in students' communication skills. Therefore, the E-Ragam Budi media is considered effective in science learning to improve students' communication skills.*



**Pengutipan APA:**

Nirmalasari, S., Febrianto, A., & Koresponden, P. (2025). Belajar Budaya Sambil Bermain E-Ragam Budi Guna Meningkatkan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(2)350-359. doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i2.4992>

© 2025 Selly Nirmalasari\*<sup>1</sup>, Arip Febrianto<sup>2</sup>  
Under the license CC BY-SA 4.

Alamat Korespondensi : Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55182  
Email : [sellynirmala95@gmail.com](mailto:sellynirmala95@gmail.com)

ISSN 2541-6855 (Online)  
ISSN 2541-0199 (Cetak)

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan berkomunikasi adalah salah satu keterampilan abad 21 yang harus dikembangkan sejak dini, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Komunikasi adalah salah satu unsur dari 4C yaitu keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, berpikir kreatif, dan cakup berkomunikasi (Oktapiani & Hamdu, 2020). Komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan dari satu orang kepada orang lain yang memiliki tujuan guna menyampaikan ide, menyalurkan informasi, dan mempengaruhi orang lain (Anas & Sapri, 2022). Komunikasi dapat diartikan sebagai pertukaran pesan atau informasi secara dua arah baik menggunakan media atau tidak yang terjadi antara komunikator dan kamunikan (Ndruru, 2024). Komunikasi terbagi dalam dua jenis yakni komunikasi verbal dan komunikasi non verbal, dimana komunikasi verbal terdiri dari kemampuan untuk diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, penggunaan dan bahasa yang baik, sedangkan komunikasi non verbal terdiri dari ekspresi atau mimik wajah, gerakan tangan ketika berbicara, dan menatap lawan bicara (Pratiwi et al., 2022). Guru sebagai pendidik dalam pembelajaran dengan keterampilan abad 21 ini harus mampu memotivasi siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dalam proses belajar mengajar guru harus dapat mengajarkan kemampuan berkomunikasi kepada para siswa dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pembelajaran IPAS.

Kurikulum merdeka telah mengintergrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam mata pelajaran gabungan yang disebut dengan IPAS yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Elmi, 2023). Pembelajaran IPAS yang termuat dalam kurikulum merdeka membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa yakni komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan. Salah satu materi IPAS yang diberikan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah materi mengenai Keberagaman Budaya

di Indonesia. Hilmi mengatakan bahwa penyebab kerusuhan yang terjadi dalam bangsa Indonesia dikarenakan adanya masalah perbedaan yang terjadi dalam berbagai unsur, seperti suku, ras, budaya, dan antar golongan (Anggraeni et al., 2023). Keberagaman budaya di Indonesia sangat penting untuk diperkenalkan dan dibelajarkan kepada para siswa. Dengan memperkenalkan budaya Indonesia kepada para siswa maka siswa dapat memiliki rasa cinta terhadap tanah air bangsa Indonesia, lebih menghargai keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitarnya dengan harapan agar siswa dapat saling menghormati perbedaan yang ada di sekitarnya.

Melihat pentingnya pembelajaran IPAS khususnya pada materi keberagaman budaya di Indonesia, diperlukan berbagai cara yang dapat dilakukan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu siswa dalam ranah pendidikan yang menjadi semakin kompleks dikarenakan majunya perkembangan zaman. Dengan demikian diperlukan adanya pembelajaran yang didukung dengan pemanfaatan berbagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru sebagai sumber kepada siswa sebagai penerima (Putri et al., 2022). Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga pesan dan makna yang akan disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan untuk membantu jalannya kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien (Fadilah et al., 2023). Fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar ialah memberikan pengetahuan mengenai tujuan pembelajaran, memberi motivasi kepada siswa, menyajikan informasi yang mudah dipahami, dan menstimulasi siswa untuk terjadinya diskusi (Wulandari et al., 2023).

Permasalahan yang terjadi dalam pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya sarana

dan prasarana yang menunjang pembelajaran, rendahnya kualitas dan kesejahteraan guru, dan belum meratanya pendidikan. Adapun semakin rendahnya mutu pendidikan juga disebabkan oleh masalah dalam hal efektivitas, standarisasi serta efisiensi dalam pembelajaran yang terlihat dari kurang kreatifnya guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa sekolah masih belum atau kurang mampu untuk menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mendukung pembelajaran siswa. Keterbatasan dalam hal penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran juga ditemukan oleh peneliti di MI Maulana Maghribi.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada hari Jum'at, 21 Februari 2025 dengan Bapak Alfian Nur Latif, S.Pd. selaku guru wali kelas IV B di MI Maulana Maghribi. Kegiatan pembelajaran di MI Maulana Maghribi khususnya pada mata pelajaran IPAS Kelas IV B materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada umumnya guru hanya menggunakan sumber belajar dari modul atau LKS dan masih menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran baik itu dalam bentuk konkret atau digital. Dengan demikian siswa tidak terlibat dalam pemanfaatan media. Muatan materi IPAS khususnya pada topik keberagaman budaya di Indonesia memiliki pembahasan yang sangat panjang serta di dalam buku atau modul hanya terdapat sedikit gambar yang membantu visualisasi siswa. Dalam hal ini model pembelajaran belum berpusat kepada siswa dan masih berpusat kepada guru yang membuat siswa tidak dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang antusias ketika dibelajarkan materi IPAS ini.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV B di MI Maulana

Maghribi berjumlah 17 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 8 siswi putri. Adapun kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV B cukup baik akan tetapi ada beberapa siswa yang masih memiliki keterampilan berkomunikasi yang rendah. Pada kelas IV B di MI Maulana Maghribi terdapat 44,4% siswa yang memiliki keterampilan berkomunikasi dengan cukup baik dan 55,6% siswa masih memiliki kemampuan berkomunikasi yang rendah. Dengan kata lain terdapat 8 siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi dengan cukup baik dan 10 siswa masih memiliki kemampuan berkomunikasi yang rendah atau kurang. Hal tersebut dapat diketahui ketika berdiskusi dalam satu kelompok masih terdapat 2-3 siswa yang cenderung tidak aktif berkomunikasi dalam kegiatan diskusi kelompok padahal siswa dalam setiap kelompok rata-rata hanya terdiri dari 4-5 siswa setiap kelompoknya.

Siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi yang rendah dicirikan dengan tidak berani ketika diminta untuk berbicara di depan umum, berbicara dengan tidak tegas atau kurang jelas serta ragu-ragu, dan bahasa yang digunakan oleh siswa masih berbelit-belit dan terkadang ambigu sehingga sulit untuk dipahami. Kemudian masih terdapat siswa yang tidak serius dalam pembelajaran, sering menjawab pertanyaan guru dengan jawaban yang keluar dari topik pembahasan bahkan berbicara dengan kata-kata yang tidak baik dan cenderung tidak sopan karena ada siswa yang menganggap guru sebagai teman. Dengan demikian kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV B masih rendah. Sehingga diperlukan adanya usaha untuk mengoptimalkan potensi keterampilan berkomunikasi siswa. Dengan demikian dalam pembelajaran IPAS ini siswa belum terlibat secara aktif khususnya dengan ranah kemampuan berkomunikasi yang masih cukup rendah dan pemahaman siswa dalam

materi IPAS ini masih belum maksimal, sehingga peneliti mencari solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bernama E-Ragam Budi (E-Ludo Keberagaman Budaya di Indonesia).

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran E-Ragam Budi (E-Ludo Keberagaman Budaya di Indonesia) yaitu seperangkat pembelajaran mulai dari apersepsi, tujuan, materi, game, refleksi, dan evaluasi yang dikemas dalam google site. Komponen apersepsi dalam media ini berisi pertanyaan yang dapat merangsang pengetahuan awal siswa. Komponen tujuan berisi informasi umum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada komponen materi terdapat materi terkait Keberagaman Budaya di Indonesia yang disajikan dalam bentuk power point interaktif. Pada komponen refleksi terdapat pertanyaan yang disajikan dalam bentuk google form dan pada komponen evaluasi terdapat dua soal yang disajikan dalam bentuk permainan yang berbasis wordwall yang dapat dijawab oleh siswa. Adapun komponen game yang terdapat dalam media dari permainan ludo yang dimodifikasi dengan uno dan monopoli yang dapat membuat siswa terlibat secara langsung maka ditambahkan beberapa komponen seperti kuis dan materi yang dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa.

Penerapan media ini dalam pembelajaran yaitu dengan membagi siswa menjadi empat kelompok yang membuat siswa berkompetisi dengan antar kelompok untuk dapat mengumpulkan koin yang sebanyak-banyaknya. Pengembangan media pembelajaran E-Ragam Budi (E-Ludo Keberagaman Budaya di Indonesia) dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi tentang keberagaman budaya di Indonesia dalam mata pelajaran IPAS dikarenakan siswa dapat terlibat secara aktif

dalam penggunaan media ini, sehingga siswa menjadi lebih kreatif karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan diharapkan dapat membuat siswa lebih berani dalam menyampaikan pendapat di depan umum guna membantu meningkatnya kemampuan berkomunikasi siswa. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran E-Ragam Budi (E-Ludo Keberagaman Budaya di Indonesia) untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV B di MI Maulana Maghribi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS dalam materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas IV B di MI Maulana Maghribi.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Richey dan Klein mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah studi sistematis yang dimulai dari proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk membangun dasar empiris guna menciptakan produk dan alat yang baru untuk mendorong proses belajar mengajar maupun non pembelajaran (Warunu, 2024). Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan model pengembangan produk yang berorientasi kelas (Hamzah, 2020). Namun pada artikel ini difokuskan pada tahap implementasi guna mengetahui keefektifan media E-Ragam Budi untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV B MI Maulana Maghribi.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Juni 2025 di MI Maulana Maghribi yang terletak di Dusun Watu, Panjangrejo,

Pundong, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 14 siswa kelas IV A untuk uji coba terbatas dan 17 siswa kelas IV B MI Maulana Maghribi yang menjadi peserta uji coba lapangan dalam implementasi media E-Ragam Budi. Jumlah total siswa kelas IV B MI Maulana Maghribi ada 18 siswa, akan tetapi pada saat dilakukan penelitian terdapat satu siswa yang sakit sehingga penelitian ini dilaksanakan pada 17 siswa.

### Prosedur

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Fokus prosedur yang dijabarkan dalam penelitian ini adalah tahap implementasi. Adapun penelitian ini telah melalui tahap analisis yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Selanjutnya tahap desain dilakukan dengan membuat rancangan media E-Ragam Budi yang berbasis google sites. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media yang kemudian dilakukan validasi produk media oleh ahli media dan ahli materi guna menilai kelayakan produk.

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas pada 12 siswa kelas IV A MI Maulana Maghribi. Setelah dilakukan uji terbatas dan tidak ada kendala yang terjadi maka produk dapat dilanjutkan untuk uji coba lapangan. uji coba lapangan yang melibatkan kelas IV B sebagai subjek penelitian. Dalam tahap implementasi produk media E-Ragam Budi digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran siswa dan data dikumpulkan melalui observasi awal dan observasi akhir guna mengukur kemampuan berkomunikasi siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan

berupa menganalisis hasil keefektifan dari uji coba lapangan yang diperoleh observasi awal dan observasi akhir terhadap kemampuan berkomunikasi siswa. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t atau *paired sample t-test* dan N-Gain guna mengetahui peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa skor kemampuan berkomunikasi siswa dari kegiatan observasi sebelum dan sesudah penggunaan media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi kemampuan berkomunikasi siswa yang berbasis indikator kemampuan berkomunikasi secara verbal dan non verbal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara langsung dengan observasi kepada guru dan peneliti.

### Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan uji-t atau *paired sample t-test* guna mengetahui apakah ada perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media E-Ragam Budi. Selanjutnya data juga dianalisis dengan N-Gain guna mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi dalam kemampuan berkomunikasi siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

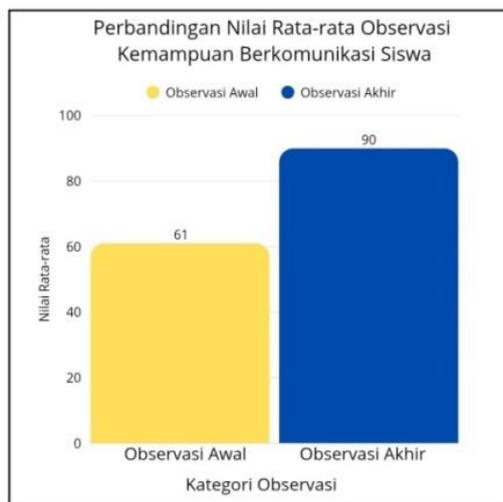
Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV B MI Maulana Maghribi yang berjumlah 17 siswa. Sebelum dilakukan penelitian, media E-Ragam Budi telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 93,3%, dan hasil validasi dari dua ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87% dan 89%, yang seluruhnya masuk ke dalam kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa isi materi dan tampilan

media dinilai telah sesuai dengan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Sebelum melaksanakan uji coba lapangan, media telah melalui tahap uji coba terbatas kepada siswa kelas IV A MI Maulana Maghribi yang menunjukkan hasil respon siswa dengan nilai rata-rata yaitu 85,5% yang memiliki kategori yang sangat baik. Dengan demikian media dapat langsung digunakan untuk uji coba lapangan. Tujuan dari uji coba lapangan ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media terhadap kemampuan berkomunikasi siswa.

Data hasil uji keefektifan media dalam uji coba lapangan terhadap kemampuan berkomunikasi siswa diperoleh dari kegiatan observasi awal dan observasi akhir pada siswa kelas IV B yang berjumlah 17 siswa. Observasi awal yaitu kegiatan yang dilakukan dengan mengamati pembelajaran siswa yang dibelajarkan oleh guru kelasnya secara langsung. Kegiatan observasi akhir dilakukan pada saat pembelajaran dengan media E-Ragam Budi. Kegiatan uji coba produk ini diawali dengan observasi awal. Kemudian di pembelajaran selanjutnya siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Pembelajaran dengan menggunakan media E-Ragam Budi ini dimulai dari kegiatan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, penjelasan materi, kegiatan bermain game ludo, hingga evaluasi dan refleksi. Kegiatan observasi akhir dilakukan dengan mengamati kemampuan berkomunikasi siswa pada saat pembelajaran dengan media E-Ragam Budi yaitu mulai dari kegiatan diskusi kelompok hingga kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan. Berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai rata-rata hasil observasi awal adalah 61,29 dan nilai rata-rata hasil observasi akhir adalah 90,17. Hasil perbandingan nilai rata-rata observasi awal dan

akhir dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 1.** Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Kemampuan Observasi Kemampuan Berkomunikasi Siswa

Setelah diperoleh hasil nilai dari observasi awal dan juga observasi akhir, selanjutnya akan dilaksanakan uji normalitas guna menguji kenormalan data tersebut. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
awal	.172	17	.194	.949	17	.440
akhir	.161	17	.200*	.935	17	.259

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan SPSS menggunakan Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi pada data observasi awal yaitu sebesar 0.0440 dan nilai signifikansi pada data observasi akhir yaitu sebesar 0.259. Kedua nilai signifikansi

yang diperoleh dari kedua data tersebut lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji selanjutnya yaitu uji-t. Hasil uji-t dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji T

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pa	awal - akhir	-28.88235	3.44388	.83526	-30.6503	-27.11167	-3.45	9	.000

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji-t (*Paired Sample t-test*) menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000 ( $p < 0.05$ ), nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor observasi awal dengan skor observasi akhir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran E-Ragam Budi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa.

Tabel 2. Uji N-Gain

No	Nama Siswa (Inisial)	Skor Awal	Skor Akhir	Gain Skor	Kriteria
1.	ASH	64	89	0,6	Sedang
2.	AAM	60	92	0,8	Tinggi
3.	ANRW	61	88	0,6	Sedang
4.	AJS	50	85	0,7	Sedang
5.	DNNA	60	93	0,8	Tinggi
6.	EAS	61	88	0,6	Sedang
7.	FAS	64	89	0,6	Sedang
8.	KAH	61	88	0,6	Sedang
9.	LNK	70	95	0,8	Tinggi
10.	MPA	65	94	0,8	Tinggi
11.	MAM	60	93	0,8	Tinggi
12.	PAR	56	87	0,7	Sedang
13.	PAZ	58	87	0,6	Sedang
14.	RBP	65	90	0,7	Sedang
15.	RFLS	67	94	0,8	Tinggi
16.	WAP	51	85	0,6	Sedang
17.	ZSR	69	96	0,8	Tinggi
Jumlah		.042	1.533	11,9	Sedang
Rata-Rata		1,29	90,17	0,7	

Berdasarkan hasil perhitungan nilai N-Gain dari 17 siswa kelas IV B di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,7. Nilai tersebut masuk ke dalam kategori sedang. Nilai tersebut juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa yang cukup signifikan dan secara praktis dari sebelum dan hingga sesudah penggunaan media. Nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,7 mengindikasikan bahwa kemampuan berkomunikasi siswa dapat meningkat sebesar 70% dari potensi peningkatan maksimal yang dapat dicapai oleh siswa. Dengan demikian media E-Ragam Budi efektif dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dengan secara nyata dan juga terukur. Hal tersebut dikarenakan mampu mendorong sebagian besar siswa untuk dapat mencapai hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa Aulia Nissa dan Novanita Whindi Arini (2021) yang mengembangkan game Ludo untuk pembelajaran IPS di SDS Muhammadiyah 24 Rawamangun Jakarta Timur. Adapun penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian “sangat layak” dari ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan, serta mendapat respon yang positif dari siswa pada saat uji coba lapangan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Siti Fatimah, Nyiayu Fahriza Fuadiah, dan Patricia H.M Lubis (2024) yang mengembangkan media pembelajaran LUNAS (*Ludo Natural Science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk siswa kelas V SD. Penelitian

tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Kedua hasil penelitian tersebut memperkuat hasil penelitian ini yang membuktikan bahwa penggunaan media E-Ragam Budi dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa sekolah dasar. Kesamaan penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan baik dalam bentuk konvensional maupun digital memiliki potensi konsisten dalam mendorong keterlibatan siswa dan memfasilitasi interaksi verbal di kelas. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokusnya yang menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berkomunikasi melalui media digital berbasis *google sites*, sehingga memberikan inovasi baru dalam penerapan teknologi pada pembelajaran IPAS.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa media E-Ragam Budi secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV B MI Maulana Maghribi. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil observasi kemampuan berkomunikasi siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil rata-rata nilai persentase observasi awal sebesar 61,29% sedangkan observasi akhir sebesar 90,17%. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Rata-rata perolehan N-Gain sebesar 0,7 yang masuk dalam kategori sedang yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah

dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu hasil penelitian dapat memotivasi untuk pengembangan media pembelajaran guna menunjang pendidikan yang berkualitas. Penelitian dan pengembangan lanjutan juga dapat mengeksplorasi integrasi media dengan pembelajaran kolaboratif yang berbasis proyek serta dapat diadaptasi untuk kebutuhan khusus.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anas, N., & Sapri. (2022). Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1–8.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(1), 22–25.
- Elmi, D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 6(2), 1–10.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatimah, S., Fuadiah, N. F., & Lubis, P. H. . (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (Ludo Natural Science) Pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup Dalam Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 7(2), 194. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.194-203>
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Literasi Nusantara.
- Ndruru, P. (2024). Pengaruh Komunikasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Camat Hilisalawa'ahe. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Nias Selatan*, 7(3), 241–253.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243255.
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Oktapiani, N., & Hamdu, G. (2020). Desain Pembelajaran STEM Berdasarkan Kemampuan 4C Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 99–108.
- Pratiwi, E. A., Witono, A. H., & Abdul Kadir. (2022). Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1639–1646.
- Putri, D. N. S., Islamiah Fitriah, Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Warunu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 2620–2626.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.