

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-RAGAM BUDI (E-LUDO
KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN
KETRAMPILAN KOLABORASI PADA KELAS IV B DI MI MAULANA MAGHRIBI**

Reza Arva Prima Dhika¹, Arip Febrianto²

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

²PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

[1rezadika322@gmail.com](mailto:rezadika322@gmail.com), [2arip@upy.ac.id](mailto:arip@upy.ac.id),

ABSTRACT

This study aims to find out, 1) Feasibility, 2) Practicality, and 3) Effectiveness of E-Ragam Budi media to improve the collaboration skills of students in grade IV B MI Maulana Maghribi. This type of research is development research or commonly known as the Research and Development (R&D) Research Method. The design model used by the researcher is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. The instruments used were observation and questionnaires. The data analysis carried out was quantitative data analysis which included product validation data analysis, student and teacher response data analysis, data analysis of student collaboration skills observation with initial and final observations, normality test, t-test, and N-Gain test. The results of the study concluded that, 1) The feasibility of the E-Ragam Budi media reviewed from the assessment of material experts received an average percentage of 93% and media experts 1 and 2 received 87% with the category of very feasible. 2) The practicality of E-Ragam Budi media can be seen from the average percentage of student responses getting 87% and teacher responses getting 94% with the category of very interesting and practical. 3) the effectiveness of the E-Ragam Budi media as seen from the N-Gain test of the class showed an average of $0.46 < 0.7$ with the medium category and the paired sample t-test obtained a Sig.(2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ which means that the E-Ragam Budi learning media is effective in improving the collaboration skills of class IV B students at MI Maulana Maghribi.

Keywords: Learning Media, E-Ragam Budi Media, Collaboration Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, 1) Kelayakan, 2) Kepraktisan, dan 3) Keefektifan media E-Ragam Budi untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik kelas IV B MI Maulana Maghribi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan Metode Penelitian Research and Development (R&D). Model desain yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE

(Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Instrumen yang digunakan berupa observasi dan angket. Analisis data yang dilakukan adalah analisis data kuantitatif yang meliputi analisis data validasi produk, analisis data respon peserta didik dan guru, analisis data observasi ketrampilan kolaborasi peserta didik dengan observasi awal dan akhir, uji normalitas, uji t, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa, 1) Kelayakan media E-Ragam Budi yang ditinjau dari penilaian ahli materi mendapat persentase rata-rata 93% dan ahli media 1 dan 2 mendapat 87% dengan kategori sangat layak. 2) Kepraktisan media E-Ragam Budi dapat dilihat dari persentase rata-rata respon peserta didik mendapat 87% dan respon guru mendapat 94% dengan kategori sangat menarik dan praktis. 3) keefektifan media E-Ragam Budi dilihat dari uji N-Gain kelas menunjukkan rata-rata $0,46 < 0,7$ dengan kategori sedang dan uji paired sample t-test memperoleh nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya media pembelajaran E-Ragam Budi efektif untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik kelas IV B di MI Maulana Maghribi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media E-Ragam Budi, Ketrampilan Kolaborasi.

A. Pendahuluan

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Kartini & Dewi, 2021).

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global

(Ashfiya Nur Atqiya et al., 2024). Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan Pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Menurut (Hasan et al., 2021) guru menggunakan berbagai media pembelajaran dan metode pengajaran, termasuk permainan, lagu, cerita dan kegiatan kreatif lainnya, untuk membuat proses

pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Bahkan sekolah dasar pun mulai memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran, Meskipun buku tetap menjadi sumber utama. Media pembelajaran sebagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar (Gulo & Harefa, 2022).

Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga peserta didik dapat belajar efektif. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut salah satunya media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan ketrampilan proses peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebab itu perlunya pendidik untuk memberikan pembelajaran dengan menyenangkan menggunakan bantuan media pembelajaran yang bisa dipakai guna perantara dalam menerangkan informasi maupun pesan Ketika belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat mempermudah

peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Normanastiti & Febrianto, 2024).

Kolaborasi merupakan salah satu proses belajar yang dilakukan secara berkelompok untuk mendiskusikan beberapa perbedaan dalam pandangan dan pengetahuan melalui kegiatan diskusi seperti memberikan saran, mendengarkan dan menyimak jalannya diskusi, serta menghargai perbedaan pendapat yang ada untuk satu tujuan (Devi et al., 2023). Keterampilan kolaborasi perlu dimiliki oleh peserta didik dalam suatu proses pembelajaran karena dapat menunjang prestasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang disusun secara kolaboratif akan melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil dari wawancara dengan guru kelas IV B MI Maulana Maghribi, Watu, Panjangrejo, Pundong, Bantul, juga menghadapi kendala ketika mencoba menemukan cara untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi dalam pembelajaran IPAS keberagaman budaya di Indonesia. Pembelajaran yang kurang kondusif serta belum adanya pemanfaatan media interaktif dimana guru hanya

menggunakan buku pelajaran dan papan tulis untuk pembelajaran di

kelas, sehingga pembelajaran menjadi kurang inovatif dan kreatif. Untuk mengatasi hal yang demikian, maka peneliti bersama rekan-rekan berusaha untuk memberi solusi agar permasalahan segera bisa terselesaikan, agar tercipta pembelajaran yang inovatif, kreatif dan kondusif bagi perkembangan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi kelas IV B MI Maulana Maghribi, Banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, karena pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik masih rendah. Guru yang belum memanfaatkan media interaktif menjadi salah satu faktor kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, kondisi tersebut berdampak pada suasana belajar yang membosankan. Dalam kegiatan kelompok, kerja sama peserta didik masih rendah terlihat dari tugas kelompok yang diselesaikan hanya satu atau dua peserta didik sementara anggota lain menghabiskan waktunya

untuk bercerita. Berdasarkan hal ini terlihat bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik masih rendah.

Dari beberapa pokok permasalahan yang telah dijelaskan peneliti memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu menggunakan media interaktif yang dapat meningkatkan ketrampilan kolaborasi. Peneliti menggunakan media yang bisa untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik tentang ragam budaya yang ada di Indonesia dengan menggunakan media hasil pengembangan kelompok peneliti yaitu media E-Ragam Budi yang merupakan singkatan dari E-Ludo keberagaman budaya di Indonesia, media E-Ragam Budi adalah sebuah media interaktif yang berbasis game digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Media E-Ragam Budi yang dikembangkan oleh peneliti ini dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik untuk membantu menyelesaikan masalah ketrampilan kolaborasi peserta didik kelas IV B MI Maulana Maghribi. Dengan kondisi tersebut peneliti melakukan pengembangan dan penelitian yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran E-Ragam Budi E-Ludo Keberagaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Ketrampilan Kolaborasi Pada Kelas IV B di MI Maulana Maghribi”.

B. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan peneliti yaitu pengembangan atau Research and Development (R&D). Adapun tipe model yang dipakai adalah model ADDIE yang memiliki lima fase dalam pengembangannya yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation) (Mufarohah et al., 2024). Peneliti menggunakan model penelitian ini karena lebih sistematis dan lebih lengkap, hal ini sesuai dengan tahap-tahapan pengembangan media E-Ragam Budi. Uji coba produk dilakukan di kelas IV A untuk uji terbatas dengan 12 peserta didik dan uji lapangan di kelas IV B dengan 17 peserta didik. Pada uji lapangan diharapkan dapat menentukan kepraktisan dan keefektifan media untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik.

Teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, angket dan observasi. Instrumen pada penelitian ini ada tiga bagian, bagian pertama instrumen kelayakan media yaitu lembar ahli materi dan ahli media, bagian kedua instrumen kepraktisan dari lembar respon peserta didik dan guru, bagian ketiga keefektifan media menggunakan lembar observasi ketrampilan kolaborasi peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media E-Ragam Budi dikembangkan sebagai respon terhadap kebutuhan pembelajaran IPAS di kelas IV B MI Maulana Maghribi dan berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Pengembangan media E-Ragam Budi bertujuan menghasilkan produk yang layak, praktis dan efektif untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik. Berikut penjelasan dari tahapan-tahabannya.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, serta kondisi kelas dan media yang telah digunakan

sebelumnya. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

1) Analisis Kurikulum

Analisis dilakukan terhadap Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) untuk kelas IV sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Materi yang relevan untuk dikembangkan dalam media E-Ragam Budi adalah keberagaman budaya di Indonesia, Materi ini memiliki potensi untuk ditanamkan melalui aktivitas kolaboratif, karena keberagaman budaya mencakup nilai-nilai toleransi, kebersamaan, dan kerja sama. Oleh karena itu, media berbasis permainan edukatif dan interaktif yang mengedepankan kerja kelompok seperti E-Ragam Budi dinilai relevan.

2) Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta didik

Hasil wawancara dengan guru kelas IV B di MI Maulana

Maghribi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi tanya-jawab, dengan media pembelajaran berupa gambar dan buku teks. Guru menyatakan kebutuhan akan media yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi.

3) Analisis Keterampilan Kolaborasi Peserta didik

Observasi awal terhadap pembelajaran IPAS pada kelas IV B dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan kolaborasi peserta didik berkembang dalam aktivitas belajar. Berdasarkan hasil observasi awal kelas IV B keterampilan kolaborasi yang meliputi indikator komunikasi, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah masih rendah. Keterampilan kolaborasi peserta didik masih tergolong sedang ke rendah, sehingga diperlukan media

pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kerja sama kelompok.

4) Analisis Media Pembelajaran yang Pernah Digunakan

Berdasarkan wawancara dengan guru, diketahui bahwa media pembelajaran IPAS yang digunakan sebelumnya sebagian besar berupa gambar visual dan buku paket. Tidak ada media interaktif atau berbasis permainan digital yang digunakan secara konsisten dalam proses pembelajaran. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara potensi media berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran kolaboratif dengan praktik aktual di kelas. Hal ini menjadi dasar yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran E-Ragam Budi, yang dirancang untuk mengisi celah tersebut.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan bertujuan untuk mengembangkan desain awal dari media pembelajaran E-Ragam

Budi, yaitu media digital berbasis permainan e-ludo yang mengangkat keberagaman budaya Indonesia. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Kegiatan pada tahap ini merumuskan tujuan pembelajaran, rancangan isi materi, struktur permainan, prangkat yang digunakan, strategi implementasi pembelajaran dan penilaian ketrampilan kolaborasi.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan rancangan media pembelajaran E-Ragam Budi ke dalam bentuk media digital interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik kelas IV. Pada tahap ini, dilakukan proses pembuatan media, lalu validasi oleh para ahli, serta revisi berdasarkan umpan balik yang diperoleh.

1) Validasi Ahli

- a. Uji kelayakan oleh ahli materi
Materi dalam media E-Ragam Budi yaitu keberagaman budaya di Indonesia. Ahli materi menilai kelayakan pada aspek isi dan tampilan. Berikut

hasil uji kelayakan oleh ahli materi.

Tabel 1 Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1.	Isi	32
2.	Tampilan	10
Total skor		42
Persentase rata-rata		93%
Kategori		Sangat Layak

- b. Uji kelayakan oleh ahli media
- Validasi media E-Ragam Budi dilakukan oleh ahli media 1 dan 2 guna menghasilkan media yang layak dipakai serta memperoleh masukan dan saran perbaikan. Hasil uji kelayakan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media 1 dan 2

No.	Aspek	Skor
1.	Tombol	24
2.	Tulisan	37
3.	Bahasa	17
4.	Tampilan	42
5.	Penyajian	46
Total skor		166
Persentase rata-rata		87%
Kategori		Sangat Layak

Tahap Implementasi
(Implementation)

Dalam tahap ini media E-Ragam Budi digunakan dalam uji coba

lapangan di kelas IV B MI Maulana Maghribi untuk menentukan kepraktisan dan keefektifan media E-Ragam Budi dalam meningkatkan ketrampilan kolaborasi Peserta didik. Namun sebelum uji coba lapangan media E-Ragam Budi diuji coba terbatas dengan 12 peserta didik, tujuan uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan dan masukan awal dari media ini. Berikut hasil respon peserta didik dan guru pada uji coba terbatas.

Tabel 3 Hasil Respon Peserta didik Uji Coba Terbatas

No.	Aspek	Skor
1.	Media	345
2.	Materi	140
3.	Pembelajaran	143
Total skor		628
Persentase rata-rata		80,51%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 4 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas

No.	Aspek	Skor
1.	Media	33
2.	Materi	14
3.	Pembelajaran	15
Total skor		62
Persentase rata-rata		95%
Kategori		Sangat Praktis

Pada saat uji terbatas respon peserta didik dan guru menunjukan media E-Ragam Budi dikategorikan

sangat praktis terlihat dari tabel diatas, saat penggunaan media juga tidak terdapat kendala yang berarti. Sehingga media E-Ragam Budi dapat dilanjutkan untuk penelitian uji coba lapangan dengan 17 peserta didik kelas IV B MI Maulana Maghribi. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media E-Ragam Budi untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik. Perolehan hasil respon peserta didik dan guru disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Respon Peserta didik Uji Coba Lapangan

No.	Aspek	Skor
1.	Media	510
2.	Materi	230
3.	Pembelajaran	223
Total skor		963
Persentase rata-rata		87%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 6 Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan

No.	Aspek	Skor
1.	Media	33
2.	Materi	14
3.	Pembelajaran	14
Total skor		61
Persentase rata-rata		94%
Kategori		Sangat Praktis

Dari tabel hasil diatas terlihat respon peserta didik dan respon guru pada uji lapangan ini dapat ditarik

kesimpulan bahwa media E-Ragam Budi sangat menarik dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV B di MI Maulana Maghribi.

Dalam kegiatan ini peneliti melakukan penilaian dengan observasi awal dan observasi akhir ketrampilan kolaborasi peserta didik dimana sebelum dan sesudah menggunakan media E-Ragam Budi. Hal ini bertujuan mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik dengan memakai uji N-Gain. Berikut hasil observasi awal dan akhir pada uji coba lapangan.

Tabel 7 Hasil N-Gain Observasi Awal dan Akhir

Rata-rata		
Awal	Akhir	N-Gain
9,41	14,29	0,46

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan prangkat lunak SPSS, diketahui bahwa data hasil observasi awal menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,724, sedangkan

observasi akhir memperoleh nilai 0,129. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti bahwa data dari observasi awal dan akhir terdistribusi secara normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik parametrik seperti uji-t dapat dilanjutkan.

Uji-t (*Paired Sample t-Test*) dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada perbedaan yang signifikan dari data observasi awal dan akhir. Sehingga dapat memperoleh kesimpulan media E-Ragam Budi dapat meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik kelas IV B MI Maulana Maghribi. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai t hitung = -14.759 dengan nilai signifikansi $p = 0.000 < 0.05$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor observasi awal dan observasi akhir. Dengan demikian, dapat disimpulkan media E-Ragam Budi dapat meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS di MI Maulana Maghribi.

Temuan ini diperkuat berdasarkan tabel 7 hasil rata-rata N-Gain kelas mendapat 0,46 berada pada kategori sedang, yang berarti media pembelajaran E-Ragam Budi efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Peningkatan ini diperkuat dari rata-rata skor awal sebelum menggunakan media mendapat 9,41 dan skor akhir setelah menggunakan media 14,29, dapat dilihat ada peningkatan rata-rata antara skor awal dan skor akhir. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran E-Ragam Budi memiliki pengaruh positif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV B MI Maulana Maghribi.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan sepanjang proses pengembangan hingga implementasi, termasuk pada tahap validasi ahli, uji coba terbatas, dan revisi produk. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kelemahan produk sedini mungkin sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum media

digunakan secara lebih luas. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan secara penuh pada uji lapangan, untuk menilai kualitas akhir, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media E-Ragam Budi berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan dan penerapan media pembelajaran E-Ragam Budi (E-Ludo Keberagaman Budaya Indonesia), diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media E-Ragam Budi
Media E-Ragam Budi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Ahli media 1 dan 2 memberikan persentase rata-rata kelayakan sebesar 87,36% (kategori sangat layak), sedangkan ahli materi memberikan persentase rata-rata 93,33% (kategori sangat layak). Dengan demikian media E-Ragam Budi “sangat layak” digunakan untuk penelitian dan pembelajaran

IPAS kelas IV B MI Maulana Maghribi.

2. Kepraktisan Media E-Ragam Budi
Media E-Ragam Budi terbukti praktis digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Hasil dari penilaian mendapatkan persentase rata-rata respon peserta didik 87% dan respon guru mendapat 94% menunjukkan kategori sangat baik yang dapat dikatakan bahwa media E-Ragam Budi “sangat praktis” dilihat dari tabel kriteria penilaian. Sehingga dapat disimpulkan media E-Ragam Budi “sangat praktis” digunakan dalam uji lapangan di kelas IV B MI Maulana Maghribi.
3. Keefektifitasan Media E-Ragam Budi
Diperoleh dari hasil observasi awal dan akhir ketrampilan kolaborasi peserta didik saat uji lapangan. Analisis menunjukkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai t hitung = -14.759 dengan nilai signifikansi $p = 0.000 < 0.05$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor observasi awal dan observasi akhir. Berdasarkan hasil rata-rata N -Gain kelas mendapat 0,46 berada pada

kategori sedang, yang berarti media pembelajaran E-Ragam Budi efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran E-Ragam Budi memiliki pengaruh positif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV B MI Maulana Maghribi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashfiya Nur Atqiya, Ahmad Muhamad Mustain Nasoha, Salma Nabila, Mukhamad Diki Indarto, & Tri Wulan Sari. (2024). Kewarganegaraan dan Sistem Pendidikan : Pengaruh Globalisasi Terhadap Kurikulum Kewarganegaraan di Sekolah Indonesia. Birokrasi: JURNAL ILMU HUKUM DAN TATA NEGARA, 2(4), 208–220.
- Devi, R. S., Mulyasari, E., & Anggia R, G. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(1), 517–526.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113–118.
- Mufarohah, I. L., Firdaus, F., & Maryono, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Fisika 3 Dimensi Dengan Addie Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 233–247.
- Normanastiti, N., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media “KATUDOR” (Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10664–10676.