



Pengembangan Media Pembelajaran Video dan *Game Online* Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Ananda Novita Riski^{1*}, Gamaliel Septian Airlanda²

anandanovita190@gmail.com^{1*}, gamaliel.septian@uksw.edu²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana

Received: 25 02 2023. Revised: 28 03 2023. Accepted: 12 04 2023.

Abstract : This study aims to develop video learning media and online games for grade 4 elementary school students on economic activity material and to determine the feasibility level of the developed media. This type of research is research and development or Research and Development (R&D). The results of the preliminary study state that the media used by the teacher in learning is monotonous so that learning becomes less effective and students easily get bored. Media developed using the Borg & Gall model include 1) Research and development of initial information, 2) Planning, 3) Development of initial product drafts, 4) Initial trials, and 5) Product revision. The results of the study were conducted on 4th grade students at SD Negeri 3 Kaloran, totaling 11 people, obtaining a percentage of 90.54% in video media while online game media obtained a percentage of 91.63% with the second criterion of "Very Interesting" media. Based on the results of the assessment, the material experts got a total score of 85%, media experts got a total score of 86.25%, and linguists got a total score of 88.75%. The percentage of 80% - 100% is declared "feasible and can be implemented". This shows that video media and online games can be used by teachers to become an alternative learning media to support more effective and efficient learning.

Keywords : Video learning media, Material for Economic Activities, Wordwall Online Games

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video dan game online untuk siswa sekolah dasar kelas 4 materi kegiatan ekonomi serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Hasil studi pendahuluan menyatakan bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran monoton sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa mudah merasa bosan. Media yang dikembangkan menggunakan model Borg & Gall (1983) meliputi 1) Penelitian dan pengembangan informasi awal, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk awal, 4) Uji coba awal, dan 5) Revisi produk. Hasil penelitian dilakukan pada siswa kelas 4 di SD Negeri 3 Kaloran yang berjumlah 11 orang memperoleh presentase 90,54% pada media video sedangkan pada media game online memperoleh presentase 91,63% dengan kriteria kedua media "Sangat Menarik". Berdasarkan hasil penilaian ahli materi mendapatkan total skor dengan presentase 85%, ahli media

mendapatkan total skor dengan presentase 86,25%, dan ahli bahasa mendapatkan total skor dengan presentase 88,75%. Angka presentase 80% – 100% dinyatakan “layak dan dapat diimplementasikan”. Hal ini menunjukkan bahwa media video dan game online dapat dimanfaatkan guru untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : Media pembelajaran video, Materi Kegiatan Ekonomi, *Game Online Wordwall*

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran merupakan faktor penting terhadap keberhasilan pendidikan. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan saat ini semakin canggih dan modern. Tidak hanya di sekolah dasar melainkan diseluruh jajaran pendidikan juga membutuhkan adanya media pembelajaran guna mendukung keberhasilan suatu pembelajaran. Salah satu sarana atau alat pembelajaran yang diperlukan dalam pendidikan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Arsyad, 2004). Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan wawancara dengan salah satu guru kelas 4 di SD Negeri 3 Kaloran. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru untuk menunjang daya tarik siswa dalam belajar adalah video dan *game online*. Video pembelajaran merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi (Aprianto & Dafit, 2022)

Sedangkan *game online* merupakan permainan di dunia maya yang memfalisitasi ajang kompetisi dalam bermain yang menggunakan perangkat berbasis koneksi internet. Dalam *game online* ini soal-soal pembelajaran akan dikemas dalam bentuk *game* edukasi. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Windawati & Koeswanti, 2021) juga menyatakan bahwa game edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar layak digunakan. Penelitian akan dirancang untuk mengembangkan media video kelas 4 sekolah dasar pada materi IPS tentang Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Penelitian ini juga mengembangkan *game online* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi, yang dikemas dalam bentuk soal-soal IPS yang dirancang dalam *game online* tersebut. Penelitian ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dan monoton terhadap materi yang disajikan melalui buku tema, lks, atau modul saja melainkan dikemas dalam bentuk tayangan video yang menarik. Selain itu siswa juga akan merasa lebih tertantang menyelesaikan soal-soal yang diberikan

melalui *game online*, tidak terpaku pada buku yang diberikan guru. Diharapkan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video dan *game online* dapat mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media video dan *game online* ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut (Borg & Gall, 1983). Model yang digunakan meliputi 1) Penelitian dan pengembangan informasi awal, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk awal, 4) Uji coba awal, dan 5) Revisi produk. Untuk mengetahui tingkat validitas media video dan *game online* pada materi kegiatan ekonomi dilakukan uji coba lapangan dengan menyebarkan angket respon siswa. Adapun instrumen penelitian pada lembar angket (kuesioner) dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} 100\%$$

Keterangan rumus:

P = Presentase Skor Penilaian

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimal yang diharapkan

Untuk melihat kriteria interpretasi kemenarikan peserta didik, dapat di lihat pada tabel

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Kemenarikan Peserta didik

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Menarik
$61\% \leq p \leq 80\%$	Menarik
$41\% \leq p \leq 60\%$	Kurang Menarik
$21\% \leq p \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq p \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

Untuk tahap selanjutnya dilakukan Uji validasi ahli yang dilakukan oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa untuk menilai draf produk awal video dan *game online*. Data diperoleh menggunakan teknik deskriptif presentase dan kategori. Hasil uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Kriteria}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil dari rumus di atas, selanjutnya dapat ditentukan layak atau tidaknya dengan menggunakan kriteria skala interpretasi sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Uji Validasi

Kategori	Presentase	Kriteria	Tindak Lanjut
4	80%-100%	Sangat Layak	Implementasi
3	76%-85%	Layak	Implementasi
2	56%-75%	Cukup Layak	Revisi
1	<55%	Kurang Layak	Revisi

Berdasarkan kriteria tersebut, media video dan *game online* yang akan dikembangkan jika mendapatkan hasil persentase sebesar $\geq 75\%$ dinyatakan layak dan dapat diimplementasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video dan *game online* pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa sekolah dasar kelas 4. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan Borg and Gall yaitu meliputi penelitian dan pengembangan informasi awal, perencanaan, pengembangan draf produk awal, uji coba awal, dan revisi produk. Langkah pertama yaitu penelitian dan pengembangan informasi awal dengan melakukan wawancara guru kelas untuk mengetahui media pembelajaran yang disediakan guru kelas maupun sekolah. Langkah kedua adalah perencanaan dengan merumuskan materi pelajaran dan persiapan soal-soal pada materi yang telah dibuat. Langkah ketiga dengan melakukan pengembangan draf produk awal yaitu video dan *game online*. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu mengumpulkan materi yang akan ditulis, pengumpulan gambar/video, proses editing video, proses rekaman suara, pembuatan soal-soal, pembuatan dan proses editing untuk *game online*, penyimpanan video dan *game online*. Langkah keempat uji coba awal dalam penelitian ini adalah dengan melakukan uji coba lapangan yang dilakukan di SD Negeri 3 Kaloran terhadap kelas 4. Uji coba awal dilakukan dengan menyebarkan angket respon siswa terhadap media video dan *game online* yang diberikan. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh kelas 4 di SD Negeri 3 Kaloran dengan jumlah 11 siswa memperoleh jumlah skor pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Hasil Penilaian Angket Media Video

Indikator Penilaian	SB	B	C	K	SK
Jumlah	29	26	0	0	0
Jumlah Skor	145	104	0	0	0
Jumlah Total Skor	249				
Skor Maksimal	275				
Presentase	90,54%				
Kriteria	Sangat Menarik				

Tabel 4 Hasil Penilaian Angket Media *Game Online*

Indikator Penilaian	SB	B	C	K	SK
Jumlah	32	23	0	0	0
Jumlah Skor	160	92	0	0	0
Jumlah Total Skor	252				
Skor Maksimal	275				
Presentase	91,63%				
Kriteria	Sangat Menarik				

Berdasarkan angket respon siswa menggunakan media video dan *game online* termasuk dalam kategori “Sangat Menarik” hal ini sesuai dan dapat dilihat dari respon siswa melalui media video dengan angka presentase 90,54% sedangkan media *game online* mencapai angka presentase 91,63%. Sedangkan hasil validasi yang dilakukan oleh Validator ahli materi pada media video dan *game online* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Hasil Validasi oleh Validator Ahli Materi

No	Ahli Media	Skor Maksimal Kriteria	Skor Keseluruhan	Angka Presentase	Kriteria
1	Ahli Materi 1	40	32	80%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi 2	40	36	90%	Sangat Layak
	Jumlah Rerata Skor	40	34	85%	Sangat Layak

Hasil validasi oleh Validator ahli media pada video dan *game online* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6 Hasil Validasi oleh Validator Ahli Media

No	Ahli Media	Skor Maksimal Kriteria	Skor Keseluruhan	Angka Presentase	Kriteria
1	Ahli Media 1	40	36	80%	Sangat Layak
2.	Ahli Media 2	40	33	90%	Sangat Layak
	Jumlah Rerata Skor	40	34,5	86,25%	Sangat Layak

Hasil validasi oleh Validator ahli bahasa pada video dan *game online* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7 Hasil Validasi oleh Validator Ahli Bahasa

No	Ahli Media	Skor Maksimal Kriteria	Skor Keseluruhan	Angka Presentase	Kriteria
1	Ahli Media 1	40	40	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Media 2	40	31	77,5%	Layak
	Jumlah Rerata Skor	40	35,5	88,75%	Sangat Layak

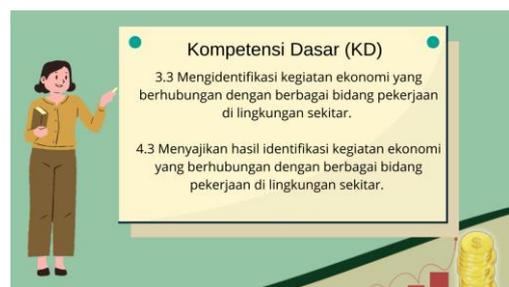
Berdasarkan tabel terlihat bahwa hasil penilaian ahli materi mendapatkan total skor dengan presentase 85%, ahli media mendapatkan total skor dengan presentase 86,25%, dan ahli bahasa mendapatkan total skor dengan presentase 88,75%. Angka presentase 80% – 100% dinyatakan “layak dan dapat diimplementasikan”. Hal ini menunjukkan bahwa media video dan *game online* dapat dimanfaatkan guru untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat (Fauzan et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai arti segala bentuk benda (misalnya: instrumen, sarana, saluran komunikasi) dan peristiwa yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan pendidik untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Siswa berpendapat bahwa penggunaan media video pada pembelajaran dapat memberikan informasi lebih mudah dibandingkan hanya menggunakan media seperti buku, siswa juga lebih merasa tertarik dengan adanya gambar, tampilan animasi untuk menjelaskan materi kegiatan ekonomi. Sedangkan bagi guru media video lebih menghemat waktu dalam penyampaian materi. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Kustandi & Darmawan, 2020) yang menyatakan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Media *game online* juga mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa karena tampilan soal-soal IPS yang tidak monoton maka siswa merasa lebih tertarik untuk menjawab setiap soal yang diberikan pada *game*.

Sedangkan bagi guru media *game online* juga bisa digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dikemas dalam bentuk soal-soal IPS pada *game*. Pendapat (Khairunisa, 2021) juga menyatakan bahwa *game online wordwall* juga dapat digunakan untuk media belajar dengan tujuan sebagai alat penilaian terhadap siswa. Langkah terakhir yang dilakukan adalah dengan revisi produk terdapat saran dan masukan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Saran dan masukan dijadikan acuan untuk memperbaiki media video dan *game online* yang dikembangkan.



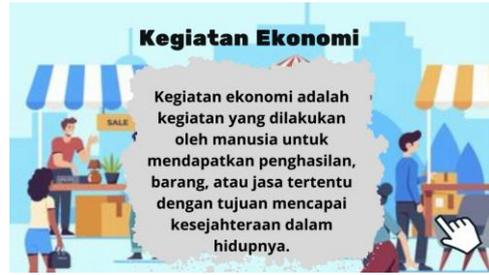
Gambar 1. Cover tampilan awal media



Gambar 2. Tampilan KD



Gambar 3. Menganai kegiatan ekonomi



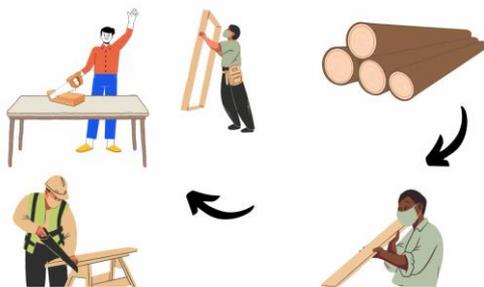
Gambar 4. pengertian kegiatan ekonomi



Gambar 5. Tampilan jenis kegiatan ekonomi



Gambar 6. Tampilan kegiatan produksi.



Gambar 7. Kegiatan produksi



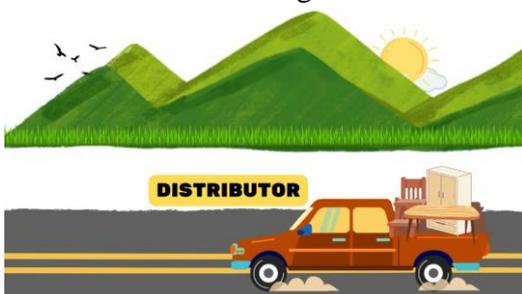
Gambar 8. Materi kegiatan produksi



Gambar 9. Materi kegiatan distribusi



Gambar 10. Kegiatan distribusi



Gambar 11. Materi kegiatan distribusi



Gambar 12. Kegiatan konsumsi



Gambar 13. Kegiatan konsumsi



Gambar 14. Kegiatan konsumsi



Gambar 15. Kegiatan konsumsi



Gambar 16. Pertanyaan untuk siswa



Gambar 17. Mata pencaharian penduduk



Gambar 18. Penjelasan mata pencaharian



Gambar 19. Pencaharian penduduk



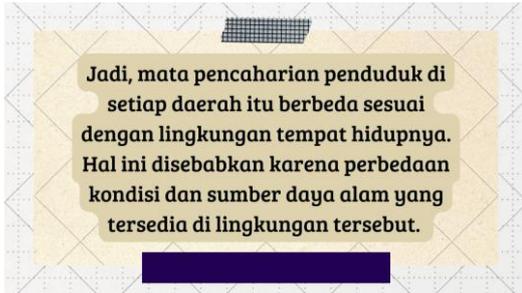
Gambar 20. Pertanyaan untuk siswa



Gambar 21. Materi pencaharian penduduk



Gambar 22. Penjelasan materi



Gambar 23. Mata pencaharian penduduk



Gambar 24. Perekonomian di lingkungan



Gambar 25. Tampilan awal game online



Gambar 26. Tampilan pembuka



Gambar 27. Pertanyaan game online bagian 1



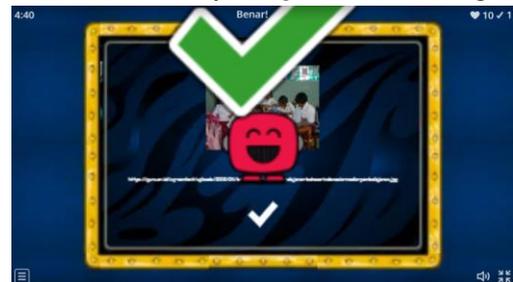
Gambar 28. Pertanyaan game online bagian 2



Gambar 29. Pertanyaan game online bagian 3



Gambar 30. Jawaban game online terakhir



Gambar 31. Jawaban soal yang dijawab benar



Gambar 32. Jawaban soal yang dijawab salah

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk video dan *game online* materi kegiatan ekonomi kelas 4 siswa sekolah dasar menggunakan pengembangan Borg and Gall. Terdiri dari 5 tahap penelitian dan pengembangan informasi awal, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba awal, dan revisi produk. Hasil penelitian pada siswa kelas 4 di SD Negeri 3 Kaloran yang berjumlah 11 orang memperoleh presentase 90,54% pada media video sedangkan pada media *game online* memperoleh presentase 91,63% dengan kriteria kedua media “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi mendapatkan total skor presentase 85%, ahli media mendapatkan total skor presentase 86,25%, dan ahli bahasa mendapatkan total skor presentase 88,75%. Angka presentase 80% – 100% dinyatakan “layak dan dapat diimplementasikan”. Hal ini menunjukkan bahwa media video dan *game online* dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif media pembelajaran guna mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprianto, I., & Dafit, F. (2022). Dampak Game Online terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2).
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1547>
- Arsyad, A. (2004). Media Pembelajaran. In 2004. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. ., & Gall, M. . (1983). Educational Research an Introduction fourth edition. *Longman Inc*, 1(1).
- Fauzan, M., Haryadi, H., & Haryati, N. (2021). Penerapan Elaborasi Model Flipped Classroom dan Media Google classroom Sebagai Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Abad 21. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2).
<https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.55779>
- Khairunisa, Y. (2021). PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI DARING MAZE CHASE–WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATA KULIAH STATISTIKA DAN PROBABILITAS. *MEDIASI*, 2(1).
<https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media. Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran. In *CV. Kencana*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>