

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“PENGENALAN HEWAN DAN TUMBUHAN” PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) DENGAN
METODE GAMEFIKASI UNTUK SISWA KELAS II DI SEKOLAH
DASAR
(STUDI KASUS : SDN 2 BATUR)**

I Gede Ryan Shebastian¹, I Made Putrama², P Wayan Arta Suyasa³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

E-mail: ryanshebastina@gmail.com¹, made.putrama@undiksha.ac.id²,
arta.suyasa@undiksha.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat sudah masuk ke semua sector kehidupan, di sector pendidikan perkembangan teknologi memberikan dampak yang besar dalam proses belajar mengajar, dengan bantuan teknologi mulai berkembang metode atau konsep – konsep baru yang bertujuan untuk membantu dalam guru dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang masih sedikit yang di akibatkan oleh kurangnya sarana dan prasarana disekolah serta keterbatasan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak khususnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan konsep *gamification*. Dengan konsep tersebut akan memberikan pengalaman baru pada siswa saat proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan serta mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berkonsep *gamification* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa sekolah dasar (Studi Kasus: Siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Batur). Perancangan media pembelajaran interaktif berkonsep *gamification* menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Implementasi dari media pembelajaran interaktif berkonsep *gamification* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dilakukan melalui alpha testing dan beta testing. alpha testing terdiri uji ahli isi dan uji ahli media untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran serta isi dari media pembelajaran apakah sudah sesuai, sehingga media pembelajaran dapat diterapkan. Sedangkan beta testing terdiri dari uji respon siswa dilakukan di kelas yang sama yaitu kelas 2 di SD Negeri 2 Batur. Rata-rata respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berkonsep *gamification* yaitu 90%. Pengembangan media pembelajaran interaktif berkonsep *gamification* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas 2 di SD Negeri 2 Batur mampu menjadi sumber belajar bagi siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai panduan belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus pada siswa serta membantu proses belajar siswa di sekolah. Ini dibuktikan dengan hasil respon siswa yaitu 90% jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Kata Kunci : Perkembangan Teknologi, Siswa Sekolah Dasar, Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan alam, , Gamification, Media Pembelajaran Interaktif, Sarana dan Prasarana.

Abstrak

The development of highly advanced technology that has been integrated The life sector, in the education sector, the development of tenology provides a major in the teaching and learning process, with the help of technology starting to float methods or new concepts that aim to assist in the teaching and learning process of instructional media. The use of instructional media which is still a little caused by the lack of facilities and projects done by students with limitations in abstract learning material specifically in natural science lessons, causes difficulties in working on the material. Therefore there is a need for the development of extraordinary learning media on natural science subjects with the concept of gamification. With this concept will provide new experiences to students during the learning process. This study aims to discuss and implement student responses to the development of interactive learning media with the concept of gamification on natural science subjects for elementary school students (Case Study: Class 2 Students of SD Negeri 2 Batur). The design of interactive learning media with gamification concept uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which consists of 6 arrangements, namely Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, and Distribution. The implementation of interactive learning media with the concept of gamification on natural science subjects is done through alpha testing and beta testing. Alpha testing consists of content expert test and media expert test to learn the validity of instructional media and whether the content of learning media is appropriate, so learning media can be applied. While beta testing consists of response tests conducted by students in the same class, namely class 2 at SD Negeri 2 Batur. The average response of students to the development of interactive learning media with the concept of gamification is 90%. Development of interactive learning media with gamification concept on natural science subjects for grade 2 students at SD Negeri 2 Batur is able to be a source of learning for students. Learning media is used as a student learning guide, so that it can improve efficiency and focus on students and help students' learning processes at school. This is evidenced by the results of student responses that is 90% if converted into a student response table included in the category of Very Good.

Keywords: Technology Development, Elementary School Students, Natural Sciences, Gamification, Interactive Learning Media, Facilities and Infrastructure.