

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* INTERAKTIF GESER TARIK RANTAI
MAKANAN (GETARKAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD**

Oleh

I Nyoman Wahyu Adi Ardana

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan yakni: (1) untuk menghasilkan bangun ruang media *Game* Getarkan, (2) untuk menghasilkan media *Game* Getarkan yang teruji validitasnya, (3) untuk menghasilkan media *Game* Getarkan yang teruji kepraktisannya, dan (4) untuk menghasilkan media *Game* Getarkan yang teruji efektivitasnya untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini memakai model ADDIE meliputi 5 tahap yakni: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Pada penelitian ini mengambil subjek media *Game* interaktif Getarkan, sedangkan objek yang diambil adalah validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari media *Game* interaktif Getarkan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu *rating scale* dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pengembangan *Game* interaktif Getarkan memperoleh indeks validitas sebesar 0,93 dengan kualifikasi validitas tinggi (2) materi pada media *Game* interaktif Getarkan memperoleh indeks validitas sebesar 0,91 dengan kualifikasi validitas tinggi, (3) tingkat pencapaian respon guru terhadap media *Game* interaktif Getarkan memperoleh 3,95 berada pada kategori sangat baik, (4) pencapaian respon siswa pada media *Game* interaktif Getarkan memperoleh 3,97 dengan kategori sangat baik, dan (5) nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji-t test berkorelasi memperoleh $0,010 < 0,05$, sehingga media *Game* interaktif Getarkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Game* Interaktif Getarkan, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRACT

This research is a development research which has the objectives, namely: (1) to produce a media space for the Vibrant Game, (2) to produce Vibrant Game media whose validity has been tested, (3) to produce Vibrant Game media whose practicality has been tested, and (4) to produces the Vibration Game media which has proven its effectiveness in improving learning outcomes. This research uses the ADDIE model which includes 5 stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4), implementation, and (5) evaluation. In this research, the subject of the interactive game media, Getakan, is taken, while the objects taken are the validity, practicality and effectiveness of the interactive game media, Getakan. The data collection method used is rating iscale and testing student learning outcomes. The results of the research show that (1) the development of the interactive game media Getakan obtained a validity index of 0.93 with high validity qualifications, (2) the material in the interactive game media Getakan obtained a validity index of 0.91 with high validity qualifications, (3) the response rate teachers towards the interactive game media Vibration obtained 3.95 in the very good category, (4) the achievement of student responses to the interactive game media Vibration obtained 3.97 in the very good category, and (5) the significance value (2-tailed) in the test- The fixed t test obtained $0.010 < 0.05$, so that the interactive game media Vibekan is effective in improving student learning outcomes in food chain material.

Keywords: *Development, Learning Media, Vibrating Interactive Games, Student Learning Outcomes.*

