

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI RANTAI  
MAKANAN BERBASIS GIM MAGOAK-GOAKAN UNTUK  
MENINGKATKAN KOMPETENSI PENGETAHUAN SISWA KELAS V**

Oleh

**I Made Rai Widya Sedana, NIM 2211031182**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Hasil kompetensi pengetahuan siswa rendah pada materi rantai makanan di SD Negeri 10 Sanur yang disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang mencangkup gaya belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis permainan *magoak-goakan* yang layak digunakan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* pengembangan yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli desain, ahli media, dan siswa kelas V. Data dikumpulkan menggunakan metode kuesioner dan tes, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh 94,23%, ahli desain 91,66%, dan ahli media 93,33% dengan kualifikasi sangat baik. Uji perorangan memperoleh 94,44% dan kelompok kecil 96,40%. Uji statistik inferensial menggunakan uji T-Satu sampel memperoleh rata-rata nilai siswa meningkat dari 66,00 menjadi 87,00 dengan selisih nilai 21 dan melampaui kriteria ketuntasan, hasil uji t satu sampel menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,319 lebih besar daripada t tabel sebesar 1,699 pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji dinyatakan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, *Magoak-goakan*, *Game based learning (GBL)*, Rantai makanan, *ADDIE*

## ABSTRACT

*The students' knowledge competency in the topic of food chains at SD Negeri 10 Sanur is low, which is caused by learning media that do not adequately accommodate students' learning styles. This study aims to develop a learning video based on the Magoak-goakan game that is suitable for improving the knowledge competency of fifth-grade students. This research employs the ADDIE development model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects include a content expert, a design expert, a media expert, and fifth-grade students. Data were collected using questionnaires and tests, and then analyzed using quantitative descriptive techniques. The results show that the validation scores from the content expert reached 94.23%, the design expert 91.66%, and the media expert 93.33%, all categorized as very good. Individual trials obtained 94.44% and small group trials 96.40%. Inferential statistical testing using a one-sample t-test showed that the average student score increased from 66.00 to 87.00, with a difference of 21 points, and exceeded the minimum mastery criteria; the one-sample t-test results also indicated that the calculated t-value (4.319) was greater than the t-table value (1.699) at a 5% significance level. Based on the test results, the media is declared feasible for use in learning.*

**Key Word:** *Learning Video, Magoak-goakan, Game-based learning (GBL), Food chain, ADDIE*

