

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SUMBER ENERGI
BERORIENTASI GAMIFIKASI UNTUK SISWA KELAS 4 NORTH BALI
BILINGUAL SCHOOL**

Oleh

Ni Ketut Dewi Purniasih. NIM 1515051101

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail : ketut.dewi.purniasih@undiksha.ac.id

ABSTRAK

North Bali Bilingual School terdapat masalah dalam proses pembelajaran dikelas, guru dalam mengajar siswa masih mengacu pada buku pelajaran, selain itu guru menyiapkan media seperti kartu, poster dan video yang diunduh pada internet. Namun video tersebut belum ada penyampaianya yang mudah dipahami dan sesuai dengan buku pembelajaran siswa kelas 4 SD, contohnya seperti konten Sumber Energi. Sumber Energi merupakan suatu konsep yang sulit untuk dimengerti, karena tidak memiliki bentuk fisik, akan tetapi akibatnya dapat dilihat, dirasakan tentang apa yang telah di kerjakan. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan media pembelajaran berorientasi gamifikasi untuk kelas 4 SD untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan memotivasi siswa dalam suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdiri dari 6 tahapan yaitu, pengonsepan (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing) dan pendistribusian (distribution). Hasil penelitian ini berupa sebuah media pembelajaran yang baik yang dikemas dalam bentuk CD. Terdapat beberapa pengujian untuk mengetahui kelayakan media, terdiri dari uji ahli isi dengan hasil 100% sangat baik, uji ahli media 100% sangat baik kemudian uji respon terhadap siswa terdiri tiga kategori pengujian yaitu hasil presentase uji respon perorangan sebanyak 96,66% kemudian uji respon kelompok sebanyak 96,11% dan uji respon lapangan sebanyak 97,06%.

Kata kunci: Media Pembelajaran Multimedia, Model MDLC, Gamifikasi

**DEVELOPMENT OF GAMIFICATION-ORIENTED ENERGY SOURCE
LEARNING MEDIA FOR CLASS 4 STUDENTS IN BILINGUAL NORTH
BALI**

By

Ni Ketut Dewi Purniasih, NIM. 1515051101

Informatics Engineering Education Program

Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

University of Education Ganesha

E-mail : ketut.dewi.purniasih@undiksha.ac.id

ABSTRACT

North Bali Bilingual School, there are problems in the learning process in class, the teacher in teaching students still refers to textbooks, besides that the teacher prepares media such as cards, posters and videos that are downloaded on the internet. However, the video has not yet been delivered which is easy to understand and in accordance with the learning books for 4th grade students, for example such as the content of Energy Resources. Energy Source is a concept that is difficult to understand, because it has no physical form, but the results can be seen, felt about what has been done. To overcome this problem, gamification-oriented learning media was developed for grade 4 elementary schools to facilitate teaching and learning and motivate students in a more pleasant learning atmosphere. In developing this learning media, the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model consists of 6 stages, namely, concept, design, material collection, assembly, testing and distribution). The results of this study are in the form of a good learning media that is packaged in a CD. There are several tests to determine the feasibility of the media, consisting of content expert tests with 100% excellent results, 100% excellent media expert test then response tests to students consisting of three test categories, namely the percentage of individual response test results of 96.66% then response tests the group was 96.11% and the field response test was 97.06%.

Keywords : *Multimedia Learning Media, MDLC Model, Gamification*