

**PENGEMBANGAN GAMES FAMILY 100 UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN PPKn**

Anisa Padilla

Universitas Negeri Medan
anisafadhila757@email.com

Winda Mey Lestari Munthe

Universitas Negeri Medan

Wulanda Aditiya

Universitas Negeri Medan

Syahrial

Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis: anisafadhila757@email.com

Abstrak

Faktor penghambat proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mampu mengatasi hal tersebut adalah media power point berbasis game family 100, media power point berbasis game family 100 merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Maka dari itu penulis melakukan penelitian, penelitian ini dipandang sebagai penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran power point berbasis game family 100 sebagai media pembelajaran PPKn kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 050711 Pasar Gunung. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kualitatif. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validitas, efektivitas dan observasi. Media power point dikembangkan dengan mengimplementasikan secara langsung berdasarkan prosedur Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Hasil validitas yang didapatkan bahwa media ini sudah layak digunakan dengan sedikit revisi, setelah melakukan pengimplementasian di Sekolah Dasar Negeri 050711 Pasar Gunung hasil efektivitas yang didapatkan bahwa persentase 96% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Efektif). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media power point pada mata pelajaran PPKn kelas IV materi gotong royong di sekolah Dasar efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, games family 100, minat belajar.

Abstract

The inhibiting factor in the teaching and learning process so that learning is not optimal is the lack of use of learning media in the learning process. To overcome this problem, it is necessary to develop learning media. One learning media that is able to overcome this is power point media based on the Game Family 100. Power point media based on the Game Family 100 is a learning media that was developed as a solution to increase students' understanding and interest in Civics subjects. Therefore, the author conducted research, this research is seen as development research which aims to develop power point learning media based on the game Family 100 as a learning media for grade 4 PPKn at State Elementary School 050711 Pasar Gunung. The type of research used in this research is a qualitative model. The data collection techniques used are validity, effectiveness and observation. Power point media was developed by implementing it directly based on the Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) procedure. The validity results obtained were that this media was suitable for use with a slight revision, after implementing it at the State Elementary School 050711 Pasar Gunung, the effectiveness results obtained were that the percentage was 96% so it could be categorized as "High" (Effective). Based on the results of research and development, it can be concluded that power point media in class IV PPKn subjects, mutual cooperation material in elementary schools, is effectively used in learning.

Keywords: learning media, family 100 games, interest in learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menjadi kekuatan pendorong utama dalam transformasi global diberbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Susanto & Marlina 2019). Di tengah arus perubahan ini, pendidikan harus tetap relevan dengan memasukan teknologi kedalam kurikulum untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah. Di indonesia kurikulum pendidikan selalu berubah dan berkembang sesuai dengan zamannya. Kemajuan teknologi saat ini bisa dimanfaatkan dengan baik untuk membantu proses pembelajaran peserta didik di kelas. Salah satu contohnya yaitu Pemanfaatan Game family 100 dalam konteks meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn tema gotong royong memiliki potensi yang sangat besar. Dengan menggunakan pendekatan game, siswa dapat belajar tentang konsep gotong royong dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Misalnya, dalam game Family 100, pertanyaan-pertanyaan tentang nilai-nilai gotong royong dan contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dapat disisipkan. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep tersebut, tetapi juga dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih lanjut tentang nilai-nilai sosial dan budaya Indonesia. Selain itu, pengembangan game seperti ini juga dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran PPKn, seperti kurangnya minat siswa atau kesulitan dalam memahami

konsep abstrak. Dengan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan berinteraksi, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai gotong royong (Sarah 2018). Dalam pengembangan game ini, penting untuk memperhatikan desain yang menarik dan interaktif agar dapat menarik minat siswa. Selain itu, game ini juga harus disesuaikan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran PPKn untuk memastikan bahwa materi yang disajikan relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pengembangan game Family 100 dalam konteks ini dapat menjadi salah satu upaya yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn tema gotong royong.

Game Family 100 ini juga memiliki sejumlah kelebihan. Menurut Ismail (2009) bahwa terdapat keunggulan dalam penggunaan game education dalam pembelajaran yaitu: (1) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, (3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, dan (4) meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi kami dikelas IV Sekolah Dasar Negeri 050711 Pasar Gunung terlihat guru dikelas IV ini masih menerapkan pembelajaran konvensional, terlihat dari cara mengajarnya hanya menjelaskan materi dengan menulis di papan tulis, setelah itu siswa tersebut diberikan tugas. Berdasarkan permasalahan diatas, kami ingin membuat media pembelajaran yang menarik dengan menampilkan sebuah media powerpoint berbasis game family 100. Melalui permainan game Family 100, siswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki tentang PPKn dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan merangsang pemikiran kritis dan kreatif siswa saat mereka mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan. Dan siswa juga akan terlihat lebih aktif dalam berkolaborasi dengan anggota tim mereka untuk mencapai skor tertinggi. Hal ini menciptakan motivasi tambahan bagi mereka untuk belajar dan mencoba lebih keras. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Game family 100 dalam meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran PPKn tema gotong royong”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media game family 100 dalam pembelajaran PPKn melalui cara

mengembangkan desain dan komponen yang sesuai dengan tema gotong royong kelas IV Sekolah Dasar Negeri 050711 Pasar Gunung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 050711 Pasar Gunung yang beralamat di Desa Kampung Pasir, Kelurahan Hinai Kiri, Kecamatan Secanggang, Kabupaten Langkat. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini siswa kelas IV berjumlah 22 orang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media berupa game berbasis power point “Game Family 100” pada mata pelajaran PPKn materi gotong royong.

Jenis penelitian ini yakni penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan berupa model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develoment, Implementation, Evaluation). Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan game berbasis power point “ Game Family 100” yaitu sesuai dengan tahapan model ADDIE. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu: (1) Tahap analisis (Analyze) yaitu melakukan analisis kebutuhan. Menganalisis kurikulum, mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan. (2) Tahap perancangan (Design) merupakan tahap perencanaan konsep produk yang akan dikembangkan. (3) Tahap pengembangan (Develoment). Pada tahap ini, peneliti merealisasikan desain game power point yang sudah tersusun sesuai dengan rancangan dan hasil evaluasi. (4) Tahap implementasi (Implementation). Pada tahap ini, Setelah media berupa game family 100 selesai dibuat, selanjutnya melakukan pengimplementasian secara langsung ke SD kelas IV. Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan game family 100 yang sudah didesain secara rinci sesuai dengan KI dan KD PPKn Kelas IV. (5) Tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan pengevaluasian berdasarkan hasil implementasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 050711 Pasar Gunung tepatnya di kelas IV.

Untuk melihat kevalidan media dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1
Skala perhitungan Valid Ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Tabel 2
Kriteria Kevalidan Media

Penilaian	Kriteria
76-100%	Valid
36-75%	Cukup Valid
1-35%	Tidak Valid

Dengan rumus yang digunakan:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP = Angka Presentase

Skor Aktual = skor validator

Skor Ideal = jumlah seluruh maksimal masing-masing item

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penelitian dilakukan di SD Negeri 050711 Pasar Gunung yang beralamat di Desa Kampung Pasir, Kelurahan Hinai Kiri, Kecamatan Secanggang, Kabupaten Langkat. Subjek uji coba sebanyak 22 peserta didik yang berada di kelas IV. Media pembelajaran yang dijadikan sebagai penelitian adalah game berbasis power point “Game Family 100” pada mata pelajaran PPKn materi gotong royong.

Penelitian media power point menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dan dikembangkan berdasarkan pada pengembangan model ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahap. Tahapan-tahapannya antara lain: 1)

analisis (analyze), 2) perancangan (design), 3) Pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluasi (evaluation) (Nurfadhillah et al., 2021).

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis berisi kegiatan menganalisis permasalahan yang ditemukan di lapangan, tepatnya permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 050711 Pasar Gunung yang beralamat di Desa Kampung Pasir, Kelurahan Hinai Kiri, Kecamatan Secanggang, Kabupaten Langkat. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti melakukan observasi terhadap guru kelas IV yang ada di SD Negeri 050711 Pasar Gunung. Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 050711 Pasar Gunung ini sudah menerapkan kurikulum merdeka. Mata pelajaran yang dibahas adalah mata pelajaran PPKn materi gotong royong. Berdasarkan hasil observasi tersebut, permasalahan yang ditemui adalah banyak siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran PPKn dikarenakan pembelajarannya yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku saja kurang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

2. Tahap Design

Peneliti melakukan perancangan menentukan kuis berbasis game. Kemudian mengumpulkan pertanyaan yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan, membuat desain produk yang akan dikembangkan, produk yang akan dikembangkan berupa media power point dan menggunakan salah satu menu yang mungkin jarang digunakan yakni Hyperlink.

3. Tahap Develoment

Pada tahap pengembangan semua rancangan yang dibuat direalisasikan. Tahap ini dihasilkan produk yaitu media pembelajaran digital berupa media powerpoint game family 100. Produk tersebut divalidasi oleh bapak Syahrial., M.Pd. yang bertujuan untuk memperoleh saran ataupun masukan perbaikan media. Penilaian yang diperoleh dari hasil validasi adalah media pembelajaran layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Berikut adalah gambar dari pengembangan media power point yang sudah di revisi:





Gambar 1. Tampilan power point “Game Family 100” materi gotong royong yang sudah di revisi.

4. Tahap Implementation dan evaluation

Tahap selanjutnya yaitu pengimplementasian yang dilakukan secara langsung dan melibatkan peserta didik kelas IV dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri 050711 Pasar Gunung. Setelah tahap pengimplementasian maka dapat dilakukan tahap pengevaluasian, dalam tahap ini maka dapat dilihat efektivitas terhadap media power point “Game Family 100” materi gotong royong yang digunakan sebagai media pembelajaran di SD Kelas empat pada mata pelajaran PPKn. Media di ujikan atau diimplementasikan pada peserta didik guna untuk mengetahui nilai efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam pengolahan datanya yaitu menggunakan skala penilaian kisaran 1-5 dengan kriteria 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik). Untuk melihat efektivitas media dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3

Angka Persentase

Interval %	Kriteria
76-100%	Efektif
36-75%	Cukup Efektif
1-35%	Tidak Efektif

Dengan rumus yang digunakan:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP = Angka Persentase

Skor Aktual = skor validator

Skor Ideal = jumlah seluruh maksimal masing-masing item

Berikut hasil validasi dan efektivitas di kelas:

Tabel 4
Hasil validasi dan efektivitas

Aspek	Indikator	Skor
Isi Media	Kesesuaian media game family 100 dengan bahan ajar	5
Assessment	Kesesuaian alat assessment yang digunakan dalam power point	5
Materi	Kesesuaian soal yang disajikan dalam game family 100 berdasarkan KI/KD.	5
Pembelajaran	Ketepatan penyampaian materi dalam pembelajaran menggunakan media game family 100.	4
Respon Siswa	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media game family 100.	5
Jumlah		24
Persentase		96%

Pengembangan ini melalui uji efektivitas dari implementasi siswa kelas IV SD Negeri 050711 Pasar Gunung mendapatkan persentase sebesar 96% dengan mengacu pada kategori ≥ 76 sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (efektif). Kelayakan media game family 100 diperoleh kategori baik karena dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas materi pembelajaran, mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang interaktif (Sadiman, 2002) dalam (Yuliansah, 2018).

Media yang telah ada sebelumnya adalah pengembangan media pembelajaran “ormas” (organ tubuh manusia) berbasis aplikasi microsoft power point di sekolah dasar. Antonius Ferrian Dwi Prasetyo, Suhandi Astuti (Siagian, 2021). Hasil pada penelitian ini sudah efektif dan layak untuk digunakan serta masuk dalam kategori tinggi (valid). Hasil peneliti yang lain yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft power point. Anyan, Benediktus Ege, Hendry Faisal (Anyan et al., 2021). Hasil dari penelitian ini termasuk ke kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dan penelitian lain yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point pada pembelajaran tematik kelas 3 tema 8 praja muda karna subtema 2 aku anak

mandiri untuk meningkatkan minat belajar, Brigita, Adi (Brigita et al., 2022). Hasil dari penelitian pengembangan media interaktif berbasis power point di sekolah dasar dapat dikatakan layak dan masuk ke dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara pribadi langsung dengan penelitian orang lain dapat dikatakan bahwa ada kesesuaian. Dimana penilaian yang sesuai dengan (Pina & Erwin, 2022) dalam penelitiannya media power point interaktif ini dapat meningkatkan minat peserta didik serta mampu menginteraktifkan dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media powerpoint berbasis game family 100 pada mata pelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar menggunakan desain pengembangan model ADDIE dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran berbasis power point. Dalam model ADDIE memiliki 5 tahap diantaranya: Analisis (analyze), Perancangan (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), dan Evaluation (evaluation). Penelitian ini telah melakukan tahap pengembangan dan implementasi yang dilaksanakan di SD Negeri 050711 Pasar Gunung. Berdasarkan hasil validasi diperoleh bahwa media power point berbasis game family 100 pada mata pelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi dalam pembelajaran. Setelah melakukan validasi, kami melakukan pengimplementasian di SD Negeri 050711 Pasar Gunung dengan persentase 96% sehingga media powerpoint berbasis game family 100 pada mata pelajaran PPKn kelas IV dapat dikategorikan “Tinggi” (Efektif).

Dengan demikian disarankan kepada para guru di SD Negeri 050711 Pasar Gunung dapat menggunakan media pembelajaran berbasis game family 100 pada mata pelajaran PPKn agar dapat mengaktifkan suasana pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh saat belajar, hal ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Medan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terutama kepada dosen pengampu mata kuliah Evaluasi pembelajaran yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan implementasi pengembangan media Powerpoint berbasis game family 100 ini. Tak lupa juga penulis

ucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru serta siswa siswi kelas empat SD Negeri 050711 Pasar Gunung yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2 (1), 97.
- Andari, R., 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran PPKn. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan PPKn*.
- Anyan, Anyan, Ege Benediktus, and Faisal Hendry. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point." *Journal Education and Technology*.
- Asih Arista, R & Hermiyanti Tri Halisiana. 2022. Enhancing students' speaking skill through a game-based learning innovation of a family game show: *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 8 (1), 121-138.
- Bay, Rudolfus Ruma, Algiranto Algiranto, and Umar Yampap. 2021. "Penggunaan Media Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 4 (2): 125-133.
- Geriya, Wayan. 2021. *Sistem Gotong royong dalam Masyarakat Pedesaan Daerah*. Jakarta: Depatemen Pendidikan dan ITB.
- Herlina, Pina, and Erwin Rahayu Saputra. 2022. "Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (2): 1800-1809.
- Kropotki, Peter. 2020. *Gotong royong dalam Kesejahteraan Sosial*. Depok: PIRAMEDIA.
- Metalin, Ari Metalin Ika Puspita Ari, et al. 2020. "Keefektifan media pembelajaran Powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar." *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1 (1) 49-54.
- Nugrahani, BrigitaBrigita Onny Arum, and Adi Winanto. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 2 Aku Anak Mandiri untuk Meningkatkan Minat Belajar." *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5 (11): 4958-4963.
- Nuraini, Imam, and Sutarna Sutarna. 2020. "Pengembangan media pembelajaran berbasis power point Ispring Suite 8 di sekolah dasar." *Jurnal Varidika* 31 (2) 62-71.
- Prasetyo, Antonius Ferrian Dwi, and Suhandi Astuti. 2021. "Pengembangan media pembelajaran ORMAS (Organ tubuh manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (3):1198-1209.

- Putri, Fida Amalia Buana, and Shanta Rezkita. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu." TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An 5 (3).
- Wahyuni, Wahyuni, Nuryamin Nuryamin, and Ali Umar Dani. 2018. "PENGUNAAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN TEKNIK FAMILY 100 TERHADAP MINAT BELAJAR FISIKA." JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 6 (1): 19-25.
- Warkintin, Warkintin, and Yohanes Berkhamas Mulyadi. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan 9 (1): 82-92.
- Zain, Ahmad Arifin, and Widya Pratiwi. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD." Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an 8 (1): 75-â.