

## Pengembangan Media *Game* Pintu Cita - Citaku Berbasis *Web* Materi Jenis – Jenis

### Pekerjaan Pada Siswa Kelas IV SDN Donomulyo 03

#### Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Yulandha Resti\*, Ninik Indawati, Iskandar Ladamay

Universitas PGSD Kanjuruhan Malang, Indonesia

yularesti900@gmail.com\*

**Abstract:** Background of this research lack of use learning media, IPS. Learning is carried out online due to covid-19 pandemic. An interesting and easy-to-use electronic learning media needed to improve quality of education during covid-19 pandemic. This Study aims to develop the Web-Based PITAKU Game, as well to determine feasibility, practicality and effectiveness of Web-Based PITAKU Game learning. This study uses ADDIE model development. Test subjects for this media product include material expert validators, media expert validators, linguist validators, fourth grade teachers, and fourth grade students at SDN Donomulyo 03 Donomulyo District, Malang Regency. Results of this learning media research have gone through systematic stages of development research. Based on validation results, material experts obtained an average value of 90% very high feasibility category, media expert validators obtained an average value of 96% very high eligibility category and linguist validators obtained an average value of 94% very high category. Results of questionnaire response by teacher obtained 93.5% very practical category, and limited trial on fourth grade students obtained 91.6% very practical category. Thus, the Web-Based PITAKU Game learning media is feasible and practical to be used as a learning medium for social studies content for types of class IV work.

**Key words:** Learning Media, PITAKU Game, Social Sciences

**Abstrak:** Penelitian ini berlatar belakang kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Pembelajaran dilaksanakan secara daring karena pandemi covid-19, Dibutuhkan media pembelajaran elektronik yang menarik dan mudah digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam masa pandemi covid-19. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Game* PITAKU Berbasis *Web*, serta mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *Game* PITAKU Berbasis *Web*. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE. Subjek uji coba produk media ini meliputi validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli bahasa, guru kelas IV, dan siswa kelas IV SDN Donomulyo 03 Kecamatan Donomulyo Kabupaten Malang. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah melalui tahapan – tahapan sistematis penelitian pengembangan. Berdasarkan hasil validasi pada ahli materi memperoleh nilai rata – rata 90% dengan katogori kelayakan sangat tinggi, sedangkan validator ahli media memperoleh nilai rata-rata 96% dengan kategori kelayakan sangat tinggi dan validator ahli bahasa memperoleh nilai rata – rata 94% dengan kategori sangat tinggi. Hasil angket respon oleh guru memperoleh 93,5% dengan kategori sangat praktis, serta uji coba terbatas pada siswa kelas IV memperoleh 91,6% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran *Game* PITAKU Berbasis *Web* layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS materi jenis – jenis pekerjaan kelas IV.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Game* PITAKU, IPS

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama untuk membentuk pribadi manusia, setiap orang diharuskan untuk melaksanakan pendidikan (Abbas, 2017) dalam (Ima Melinda., 2018). Pendidikan dilaksanakan untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas maka itu diperlukan pendidikan yang berkualitas juga. Pendidikan menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1 , “ Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadia, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang kreatif dan inovatif bertujuan untuk mewujudkan terciptanya suatu proses pembelajaran yang menarik. Menurut Rusman (2017 : 85). Pembelajaran ialah proses dari suatu hubungan yang melibatkan antara sumber belajar pendidik dan peserta didik. Pembelajaran ialah usaha yang dilakukan pendidik dalam membentuk karakter peserta didik dengan menyediakan lingkungan agar merangsang peserta didik untuk memperoleh ilmu. Pendidik harus membuat atau merancang pembelajaran yang menarik inovatif dan kreatif agar peserta didik mampu memahami dan meresapi apa yang tengah di pelajari. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah bentuk usaha pendidik untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang menarik untuk membentuk karakter peserta didik baik didalam sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Inovasi dalam pembelajaran merupakan suatu upaya untuk perubahan dalam system pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pendidikan yang berkualitas baik. Didalam konteks pembelajaran , inovasi merupakan suatu bentuk dari kreativitas guru dalam mengelola suatu pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, variatif, dan bermakna. Seorang pendidik harus menyadari bahwa pembelajaran bukanlah hanya membuat peserta didik tahu, melainkan juga sadar (Lubis dan Ari, 2016: 103). Peserta didik diharuskan secara sadar mengembangkan kemampuan untuk menghadapi permasalahan – permasalahan baik disekolah maupun di luar sekolah.

Pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah meliputi beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS. IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial ialah suatu mata pelajaran yang sangat penting dan selalu diberikan pada setiap jenjang pendidikan. Ima Melinda., 2018). Menurut Susanto (2016:137) dalam (Nadhliroh et al., 2018) Ilmu Pengetahuan Sosial ialah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan manusia yang kemudian dikemas dengan cara ilmiah untuk memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, pemecahan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Pembelajaran IPS terdapat berbagai macam materi yang salah satunya ialah materi Jenis – jenis pekerjaan, jenis – jenis pekerjaan ini sudah ada di dalam kehidupan sehari – hari yang dapat ditemui oleh siswa. Jenis – jenis pekerjaan ini sangat bermanfaat bagi siswa, siswa dapat mengetahui jenis pekerjaan apa saja yang ada di dalam kehidupan sehari – hari yang ada di sekitar mereka dengan baik. Siswa dapat mengetahui jenis – jenis pekerjaan dengan baik dengan cara perlunya seorang tenaga pendidik untuk membimbing dan mengajari siswa.

Dalam proses pembelajaran IPS di SD, pembelajarannya kurang memperhatikan karakteristik anak usia sekolah dasar, yakni terkait dengan perkembangan psikologis peserta didik. Bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD. Keadaan ini jika terus berlanjut, maka pembelajaran IPS dapat menjadi pelajaran yang membosankan bagi siswa baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak pada tujuan pendidikan IPS yang diharapkan. Pemaparan ini juga sejalan dengan pemaparan yang jabarkan (Syafuddin Nurdin, 2015) dalam (Ima Melinda., 2018) bahwa “Pelajaran IPS yang diberikan oleh sekolah sangat membosankan. Karena disebabkan pengajarannya yang monoton sehingga siswa kurang antusias yang dapat mengakibatkan pelajaran kurang menarik”. Permasalahan pembelajaran tersebut berdampak pada semangat belajar siswa untuk belajar IPS menjadi berkurang, untuk meningkatkan semangat belajar siswa maka harus dicarikan solusi.

Seorang guru perlu mengembangkan pendekatan yang lebih bervariasi untuk mengatasi berbagai kesulitan siswa dalam belajar seperti rasa jenuh, bosan atau faktor lingkungan yang mendukung. Guru harus mencari strategi atau inisiatif agar peserta didik dapat tertarik atau lebih antusias dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPS sudah tidak lagi menerapkan system siswa harus wajib menghafal materi, namun menerapkan pada keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan peserta didik selama proses belajar. Pembelajaran lebih berpusat kepada siswa. Sehingga kemandiriansiswa akan lebih terlatih dengan baik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya dengan dikembangkannya media pembelajaran.

Media pembelajaran di gunakan sebagai salah satu faktor penunjang didalam proses memaksimalkan kualitas suatu pembelajaran. Menurut (Rusman, 2017 :214) Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan sarana fisik sebagai penyampai materi pelajaran. Media pembelajaran juga mempunyai fungsi untuk memberikan gambaran yang nyata, menarik perhatian peserta didik serta mampu melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan suatu sarana komunikasi dalam bentuk nyata maupun berupa teknologi Menurut (Dwijayani, 2019) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut (Dewi dan Budia, 2018) media pembelajaran merupakan alat atau instrument pengantar yang dapat digunakan dalam kegiatan penyaluran materi pembelajaran.

Adanya media pembelajaran, pembangunan pengetahuan peserta didik dapat dilakukan secara aktif, namun untuk mengetahui apa saja yang harus dilakukan untuk membimbing peserta didik supaya dapat membangun pengetahuannya secara aktif belum sepenuhnya dilaksanakan oleh seorang pendidik. Pendidik yang tidak membangun pengetahuannya dapat membuat peserta didik tidak mampu mengembangkan imajinasinya, peserta didik juga tidak mampu menyampaikan pemikiran secara kreatif, dan tentunya tidak semangat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan tersampainya tujuan pembelajaran secara maksimal dapat digunakan sebagai tolak ukur sebuah keberhasilan pendidik dalam mengelola kelasnya. Apabila keseluruhan peserta didik dapat dilakukan secara aktif, baik dari segi mental, fisik dan sosialnya maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan telah berjalan dengan efektif.

Media pembelajaran ialah alat – alat grafis, fotografis, untuk menangkap, memproses dan menyusun informasi (Arsyad, 2013:3). Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut (Aghni, 2018) media pembelajaran tidak hanya terkait dengan benda tetapi bisa juga berupa kegiatan yang membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Adanya fungsi media pembelajaran harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2013:31) menyatakan bahwa, dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi, dimana didalam sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi paling tua adalah percetakan. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu : (1) Media cetak, (2) media teknologi audio visual, (3) media teknologi dengan berdasarkan computer, dan (4) media gabungan teknologi cetak dan computer.

Media *Game* merupakan jenis media teknologi berdasarkan computer yang di dalamnya terdapat permainan yang mengedukasi serta memberikan tantangan untuk peserta didik. Menurut Henry (2010) dalam (Angela & Gani, 2016), *game* ialah sebuah aktifitas yang melibatkan satu atau lebih pemain. *Game* edukasi merupakan *game* digital yang dibuat untuk mendukung proses penyampaian materi ajar yang disampaikan oleh guru kepada siswa, dinamakan *game* edukasi telah menggunakan teknologi multimedia interaktif (Widiastuti, 2012). *Game* juga dapat diartikan sebagai tujuan yang ingin dicapai, aturan yang ada menandakan apa yang harus dilakukan oleh pemain dan yang tidak dapat dilakukan oleh pemain. *Game* dimainkan untuk hiburan, kesenangan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. Dengan demikian media pembelajaran *game* mempunyai pengaruh yang baik dalam sebuah proses pembelajaran.

*Game* berbasis *web* merupakan media pembelajaran yang sangat efisien digunakan untuk pembelajaran daring pada masa pandemi. *Game* dioperasikan dengan menggunakan alamat URL, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya. *Game* memiliki kesan menarik dan menantang peserta didik. *Game* Media pembelajaran yang dapat menunjang jalannya proses pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat baik, bahwasanya penggunaan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik sesuai tujuan dari proses pembelajaran (Zulfa, 2018:5)

Berdasarkan penelitian (Sari Dewi, 2018) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui *Game* Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa, hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data bahwa media pembelajaran Game Laciku sangat menarik dan efektif dalam penerapannya. Dan menurut hasil penelitian (Cahyani & Yermiandhoko, 2018) Pengaruh Penggunaan Media “Laciku” Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawanku Pada Siswa Kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya bahwa a terdapat pengaruh dari penggunaan media “Laciku” terhadap hasil belajar IPS tema pahlawanku, yang dibuktikan dengan hasil thitung > ttabel dengan taraf signifikansi 5% ( $52,420 > 1,699$ ).

Berdasarkan hasil observasi pada hari senin, 5 Januari 2021 mengamati pada pembelajaran tematik muatan IPS, saat kegiatan pembelajaran Kelas IV di SD Negeri Donomulyo 03 Kecamatan Donomulyo Kabupaten Malang. Pembelajaran dilaksanakan secara daring karena pandemi covid – 19. Pembelajaran belum menggunakan media belajar yang inovatif. Guru dalam proses pembelajaran hanya memberikan tugas yang ada di buku LKS. Dilihat dari kegiatan siswa belajar secara daring menggunakan buku LKS (Lembar Kegiatan Siswa) saja sehingga siswa mudah bosan dan kurangnya motivasi untuk belajar sehingga hanya sedikit pemahaman yang didapat siswa dan banyak dari mereka tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS materi Jenis – jenis pekerjaan hanya berpusat pada penugasan saja. Siswa memahami dan menggali informasi dari LKS saja, sedangkan di dalam LKS siswa hanya dijelaskan ringkasan materi. Siswa belum menguasai materi dan sulit dalam memahami materi jenis – jenis pekerjaan tanpa adanya contoh yang konkret, akan tetapi tidak memungkinkan apabila guru membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan memudahkan guru dalam menerangkan materi serta peserta didik lebih mudah mempelajarinya baik belajar di sekolah maupun belajar dari rumah.

Berdasarkan paparan analisis masalah di atas dan pendapat menurut para ahli, serta keberhasilan peneliti terdahulu, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Game* PINTU CITA – CITAKU Berbasis *Web* Materi Jenis – Jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas IV SDN Donomulyo 03”.

## **Metode**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang biasanya digunakan untuk menghasilkan sebuah produk – produk tertentu dan digunakan untuk menguji tingkat keefektifan dari produk yang telah berhasil dihasilkan (Sugiyono, 2016 : 297). Model pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah mengembangkan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam prosedur model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluate*).

*Analyze* merupakan kegiatan utama , yakni kegiatan menganalisis perlunya untuk melaksanakan pengembangan. *Design* merupakan langkah untuk melakukan perancangan yang didasari dari proses pengembangan. *Development* merupakan kegiatan penyusunan kerangka menjadi bentuk produk sebagai pelaksanaan pengembangan atau penerapan pengembangan yang akan dilakukan. *Implementation* merupakan langkah penerapan penerapan rancangan atau kerangka yang telah dikembangkan. *Evaluate* merupakan bentuk evaluasi terhadap ketercapaian pengembangan produk yang telah dilakukan.

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif di dapat dari lembar validasi ahli materi, media dan ahli bahasa yang berupa skor, dan juga dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari observasi, wawancara serta tanggapan para ahli materi, media, dan bahasa. Hasil dari data tersebut akan dianalisis kemudian menjadi acuan dalam revisi pada pengembangan media Paromi tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah analisis kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Data yang diambil menggunakan data kuantitatif yang berbentuk angka – angka sebagai hasil pengukuran. Proses analisis data memiliki langkah – langkah sebagai berikut:

a. Analisis Kelayakan.

Presentase pada kevalidan media pembelajaran *Game* PITAKU yang dinilai dari ahli media pembelajaran , ahli materi, dan ahli bahasa dihitung dengan metode penghitungan yang diadaptasi dari Khoiriyah (2018).

$$P = \frac{\sum^x}{\sum^{xi}} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase Skor

$\sum^x$  = Jumlah Skor Responden

$\sum^{xi}$  = Jumlah Skor Keseluruhan

Setelah presentase didapat, maka langkah selanjutnya pengubahan ke dalam kriteria presentase tingkat kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Presentase Tingkat Kelayakan.**

No.	Presentase Rata-rata Kelayakan (%)	Kriteria Interpretasi
1	0-20	Sangat Rendah
2	20-40	Rendah
3	40-60	Cukup
4	60-80	Tinggi
5	80-100	Sangat Tinggi

(Sumber:(Sari P, 2018)

b. Analisis Kepraktisan

Presentase pada penentuan kepraktisan media pembelajaran *Game* PITAKU dari guru kelas dan respon siswa, perhitungannya sama dengan analisis kelayakan yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase Skor

$\sum x$  = Jumlah Skor Responden

$\sum xi$  = Jumlah Skor Keseluruhan

**Tabel 2 Kriteria Presentase Tingkat Kepraktisan.**

Kriteria	Kategori	Keterangan
75,01%-100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01%-50,00%	Kurang Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
00,00%-25,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

(Sumber:(Kumalasani, 2018))

### c. Analisis Keefektifan

Analisis ini merupakan analisis untuk mengecek keefektifan media saat digunakan. Efektif atau tidaknya produk media *game* PITAKU akan menjadi penentu apakah media itu dapat digunakan atau tidak. Aspek dalam menentukan keefektifan media adalah hasil observasi, hasil angket respon dan hasil tes.

Berdasarkan rumus yang diadaptasi dari Sudijono dalam (Alfiati Syafrina, Ahmad Farhan, 2016), perhitungan keefektifan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ep = \frac{TS}{S - max} \times 100\%$$

Keterangan :

$Ep$  = Keefektifan

$TS$  = Total Skor yang diperoleh

$S-max$  = Skor maksimal yang diharapkan

Setelah nilai PITAKU diperoleh, untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *game* PITAKU menggunakan kategori sebagai berikut :

**Tabel 3 Kriteria Penilaian Keefektifan Produk**

Skor	Kriteria
80% - 100%	Sangat Efektif
60% - 80%	Efektif
40% - 60%	Cukup Efektif
20% - 40%	Kurang Efektif
0% - 20%	Tidak Efektif

( Sumber : Yuliana (2017)

## Hasil dan Pembahasan

Analisis media *game* PITAKU berbasis *web* terhadap hasil validasi ahli pada instrument lembar validasi, sehingga diperoleh data yang berupa nilai tingkat kelayakan media *game* PITAKU berbasis *web*. Penilaian kelayakan media *game* PITAKU berbasis *web* dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa. Hasil validasi ahli materi dinilai dari 2 aspek yaitu penyajian dan juga pembelajaran. Pada aspek materi, media *game* PITAKU berbasis *web* mendapat skor

aspek penyajian 91% (sangat layak), dan aspek pembelajaran 89% (sangat layak). Dari kedua aspek tersebut, akan dihitung menggunakan rumus kelayakan dan diperoleh hasil presentase 90% (sangat layak). Dari hasil kelayakan materi oleh ahli materi, didapat bahwa materi pada media *game* PITAKU berbasis *web* sudah memenuhi kategori layak dengan sedikit revisi.

Penilaian kelayakan media *game* PITAKU berbasis *web* dilakukan oleh ahli media dengan menilai 12 indikator dan media *game* PITAKU berbasis *web* mendapatkan skor 96% (sangat layak). Dengan perolehan tersebut, media Paromi berbasis *web game* layak untuk digunakan dengan sedikit revisi.

Hasil penilaian kelayakan bahasa pada *game* PITAKU berbasis *web* dinilai oleh ahli bahasa dengan menilai 8 indikator. Dari penilaian ahli bahasa dengan menggunakan rumus kelayakan didapatkan skor presentase 94% (sangat layak). Dengan begitu penggunaan bahasa yang ada di media *game* PITAKU berbasis *web* layak digunakan dengan sedikit revisi.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket kepada 12 siswa dan wali kelas IV sebagai subjek penelitian untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *game* PITAKU berbasis *web*. Penilaian kepraktisan dengan angket respon, guru menilai 3 aspek yaitu pengembangan media, isi/penyajian, dan pembelajaran. Pada aspek pengembangan media mendapat skor 97% (sangat praktis), isi/penyajian 92% (sangat praktis), dan penyajian 86% (sangat praktis). Dari ketiga penilaian aspek tersebut, dilakukan penghitungan dengan rumus kepraktisan dan didapatkan skor presentase 94% (sangat praktis). Sedangkan untuk penilaian kepraktisan oleh siswa kelas IV dengan mengisi angket respon yang terdiri dari 3 aspek yaitu teknis, materi, dan tampilan fisik media. Pada aspek teknis mendapat skor 92% (sangat praktis), materi mendapatkan skor 90% (sangat praktis) dan tampilan fisik media mendapat skor 90% (sangat praktis). Selanjutnya dilakukan penghitungan dengan rumus kepraktisan didapatkan hasil 92% (sangat praktis). Dengan nilai kepraktisan dari guru sebesar 94% dan siswa 92% maka, media *game* PITAKU berbasis *web* dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.

Keefektifan media dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan produk media *game* PITAKU berbasis *web* kepada 12 siswa kelas IV. Peneliti menghitung skor yang diperoleh seluruh siswa kelas IV dengan skor 222 menggunakan rumus keefektifan. Penghitungan rata – rata skor siswa diperoleh hasil 95% dengan kriteria “Sangat Efektif”.

## **Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan media *game* PITAKU berbasis *web* materi jenis – jenis pekerjaan. Media *game* PITAKU berbasis *web* dikategorikan layak dengan presentase kevalidan ahli materi 90 %, ahli media 96%, dan ahli bahasa 94%. Dinyatakan praktis dengan melalui angket respon yang dilakukan oleh guru yang memperoleh 94% dengan kriteria sangat praktis dan penilaian dari 12 siswa memperoleh presentase 92% dengan kriteria sangat praktis. dinyatakan efektif dengan menggunakan tes evaluasi yang dilakukan oleh 12 siswa kelas IV SDN Kambingan memperoleh hasil rata-rata 95% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil kelayakan, kpraktisan dan keefektifan media *game* PITAKU berbasis *web* materi jenis – jenis pekerjaan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai referensi dalam penggunaan media pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alfiati Syafrina, Ahmad Farhan, R. (2016). Efektifitas Media Animasi Dalam Pencapaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(4), 1–7. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14753>
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78–88. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Cahyani, R., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengaruh Penggunaan Media “Elaciku” Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Tema Pahlawanku Pada Siswa Kelas Iv Sdn Kedurus Iii/430 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 1822–1832.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Jurnal, L., Melinda, I., Susanto, R., Kunci, K., & Reawrd, : (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81–86. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Nadhliroh, I., Prasetyaningtyas, F. D., & Artikel, I. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 25–33. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i4.25877>
- Sari, D., & Purnama. (2018). Pengembangan Media pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1–138.
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>
- Yuliana, R. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan PMRI pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 60–67.
- Dewi, K. P & Budia, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang : UB Press.
- Fauziyyah, F. N. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Unsur Dan Sifat Bangun*. 311–324.
- Herliana, A., & Rasyid, P. M. (2016). Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap. *Jurnal Informatika*, 1, 41–50.