

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
PERMAINAN FAMILY 100 UNTUK MENUMBUHKAN KERJASAMA SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI BENTANG ALAM KELAS IV SDN  
DUKUH KUPANG V SURABAYA**

Shinta Agis Salsabilla<sup>1</sup>, Titien Suprihatien<sup>2</sup>, Jarmani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

<sup>1</sup>[sintaalsalsabila@gmail.com](mailto:sintaalsalsabila@gmail.com), <sup>2</sup>[titien.supihatien\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:titien.supihatien_fbs@uwks.ac.id),

<sup>3</sup>[jarmani\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:jarmani_fbs@uwks.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop an interactive learning medium based on the "Family 100" game that is valid, practical, and effective in fostering cooperation among fourth-grade students in Science and Social Studies (IPAS), specifically on the topic of Landscapes. The main problem underlying this research is the conventional teaching method (lectures) and the lack of interactive media, which result in low student collaboration skills. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that the developed media is highly feasible, with a media expert validation percentage of 97,14% and material expert validation of 100%. This media is proven to trigger active interaction and group discussion through a game mechanism that requires team consensus in answering popular questions.*

**Keywords:** *Interactive Media, Family 100, Cooperation, IPAS, Landscapes.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Family 100 yang valid, praktis, dan efektif untuk menumbuhkan kerja sama siswa kelas IV SD pada materi Bentang Alam. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah metode pembelajaran yang masih konvensional (ceramah) dan minimnya media interaktif, sehingga menyebabkan rendahnya keterampilan kolaborasi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan persentase validasi ahli media sebesar 97,14% dan validasi ahli materi sebesar 100%. Media ini terbukti mampu memicu interaksi aktif dan diskusi kelompok melalui mekanisme permainan yang menuntut konsensus tim dalam menjawab pertanyaan populer.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Family 100, Kerja Sama, IPAS, Bentang Alam.

## **A. Pendahuluan**

Menurut Awaluddin (2021) Pendidikan di era digital menuntut perubahan paradigma dari pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (student centered). Sejalan dengan Kurikulum Merdeka, keterampilan abad ke-21 yang dikenal sebagai 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity). Paradigma ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang dicangkan oleh Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan pengembangan kompetensi dan karakter siswa. Hal tersebut menjadi landasan utama kompetensi siswa. Namun, di SDN Dukuh Kupang V Surabaya, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS khususnya pada materi Bentang Alam masih didominasi ceramah dan pengerjaan LKS yang bersifat individualistik, sehingga keterampilan kerja sama siswa masih rendah.

Sebagai solusi, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengubah suasana kaku menjadi tantangan yang menyenangkan. Permainan *Family 100* dipilih karena memiliki mekanisme unik yang mengharuskan pemain bekerja dalam

tim untuk menentukan jawaban paling populer berdasarkan hasil survei. Proses curah pendapat (brainstorming) dan pembangunan konsensus dalam permainan ini secara langsung melatih kerja sama siswa secara alamiah.

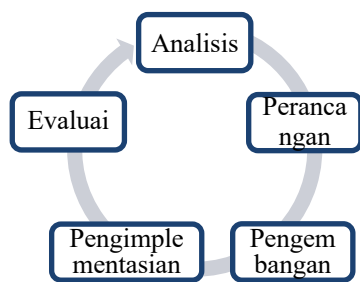
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE membantu desainer instruksional dalam mengelola proyek pengembangan pembelajaran secara terstruktur, mengurangi kemungkinan terlewatnya tahapan penting, dan memastikan pendekatan yang logis dari awal hingga akhir. Banyak penelitian menyoroti bagaimana struktur ini membantu dalam efisiensi dan efektivitas proses. Salah satu keunggulan utama ADDIE adalah penekanannya pada tujuan pembelajaran yang jelas dan evaluasi yang komprehensif. Dengan mengikuti tahapan yang terencana, ADDIE membantu dalam mengoptimalkan sumber daya (waktu, tenaga, biaya) dan menghasilkan materi pembelajaran yang berkualitas

tinggi. Pendekatan sistematis ini membantu dalam menghindari kesalahan yang mahal dan memastikan bahwa produk akhir sesuai dengan kebutuhan pembelajar (Syahid dkk., 2024). Berikut adalah tahapan dari metode pengembangan ADDIE :

Gambar 1 Tahapan model ADDIE

Tahapan diawali dengan analisis



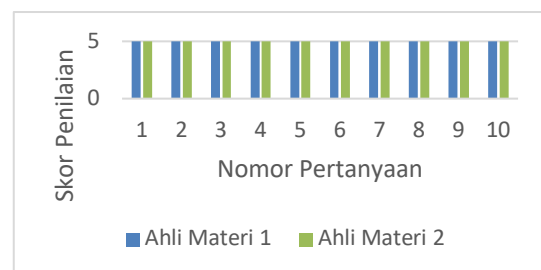
kebutuhan siswa dan kurikulum di SDN Dukuh Kupang V Surabaya, yang kemudian dilanjutkan dengan perancangan struktur permainan Family 100 menggunakan platform Microsoft PowerPoint. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan teknis serta kesesuaian konten sebelum diujicobakan secara luas.

Subjek penelitian ini adalah 23 siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam. Teknik dalam pengumpulan data terdiri atas

wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan, lembar validasi ahli materi untuk menilai kelayakan materi , lembar validasi ahli media untuk menilai kelayakan media, angket respon peserta didik untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran, serta prettest dan posttest untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran mempengaruhi pada kognitif siswa.

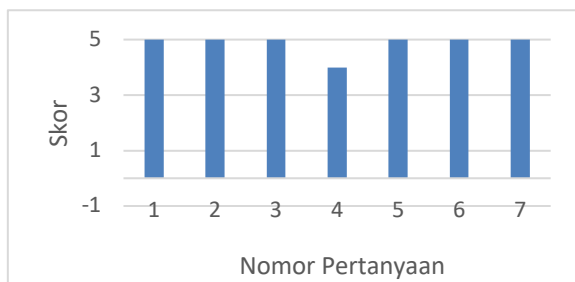
### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Family 100 menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Berdasarkan uji validasi oleh ahli materi, media memperoleh skor sempurna sebesar 100%, yang mengindikasikan bahwa seluruh konten mengenai Bentang Alam telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS kurikulum merdeka.



Tabel 2 validasi ahli materi

Sementara itu, validasi oleh ahli media memberikan skor sebesar 97,14% dengan kategori "Sangat Layak". Penilaian ini mencakup aspek visual, kemudahan navigasi, dan fungsionalitas fitur interaktif seperti efek suara dan transisi yang bekerja dengan baik untuk menarik perhatian siswa di kelas. Berikut ringkasan terkait validasi ahli media pembelajaran :



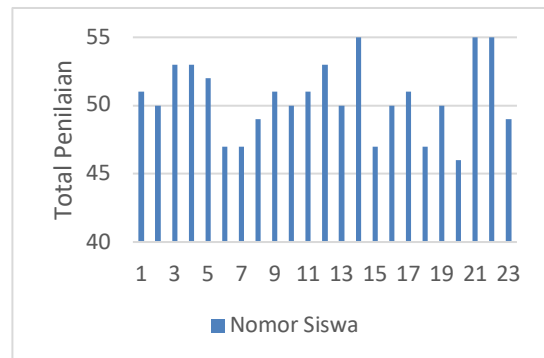
Tabel 3 validasi ahli media

Berdasarkan hasil respon peserta didik untuk menilai kepraktisan media pembelajaran mendapatkan nilai 90.91% dengan kategori sangat praktis. Media ini terbukti mampu menumbuhkan kerja sama siswa kelas IV. Melalui mekanisme permainan yang mengadopsi sistem poin dan diskusi kelompok, siswa secara alami terdorong untuk saling bertukar ide dan bernegosiasi sebelum

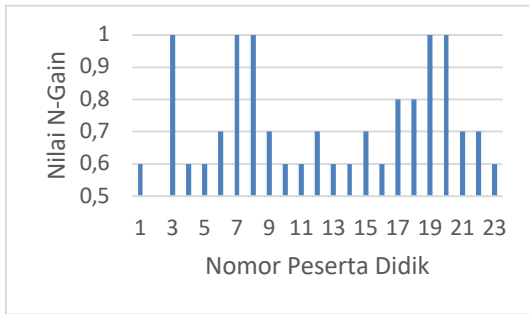
memutuskan satu jawaban tim. Observasi selama pembelajaran menunjukkan peningkatan aktivitas kolaboratif; siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai terlibat aktif dalam proses curah pendapat (brainstorming). Berikut tabel hasil respon peserta didik :

Tabel 4 hasil respon peserta didik

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan pretest dan posttest bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap hasil



belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Family 100* mendapatkan. Berikut merupakan ringkasan dari hasil belajar peserta didik :



**Tabel 5** prettest, posttest dan N-gain siswa SDN Dukuh Kupang V Surabaya

No.	N-(gain)	Kriteria
1	$(g) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 \geq (g) \geq 0,3$	Sedang
3	$(g) \leq 0,3$	Rendah

**Tabel 7** kriteria nilai N-gain

Berdasarkan hasil belajar peserta didik dan kriteria nilai N-gain tidak terdapat peserta didik yang memperoleh nilai N-gain dibawah kriteria, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dengan total nilai N-gain 16.83.

#### D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis permainan Family 100 dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Penggunaan elemen gamifikasi dalam materi Bentang Alam terbukti efektif dalam

menumbuhkan keterampilan kerja sama siswa, mengubah proses evaluasi materi yang semula membosankan menjadi aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Awaluddin, A., Ramadan, F., Charty, F. A. N., Salsabila, R., & Firmansyah, Mi. (2021). Peran Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 48–59. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v2i2.1241>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>