



Pengembangan Video “Kerinda : Kerajaan Hindu-Buddha” serta Games Wordwall sebagai Media Belajar IPS di Sekolah Dasar

Yoan Indah Lestari¹✉, Rizka Amalia², Dadan Nugraha³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

e-mail : yoanindah118@upi.edu¹, rizkaamalia1607@upi.edu², dadan@upi.edu³

Abstrak

Masuknya teknologi ke dalam dunia pendidikan akan berdampak baik, terjadinya perubahan-perubahan baru seperti metode, media pembelajaran dan lain sebagainya. Adanya teknologi akan memberi warna baru terutama dalam media pembelajaran. Kemampuan guru dalam melakukan sebuah inovasi dan berkreasi harus terus diasah, guru harus bisa memberikan warna baru kepada peserta didik agar peserta didik tidak bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video serta games sebagai media belajar atau media pembelajaran pada materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara pada mata pelajaran IPS di kelas VI Sekolah Dasar. Desain penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Hasil penelitian ini penelitian pengembangan media video “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” serta Games *Wordwall* sebagai media belajar IPS di sekolah dasar dapat disimpulkan SANGAT BAIK (SB) dengan skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 88% dari segi materi dan desain media. Serta, memperoleh skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 83% atau interpretasi SANGAT BAIK (SB) dari segi uji coba oleh pengguna yakni siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Belajar, Sekolah Dasar, Kerinda: Kerajaan Hindu-Buddha.

Abstract

The entry of technology into the world of education will have a good impact, the occurrence of new changes such as methods, learning media and so on. The existence of technology will give a new color, especially in learning media. The ability of teachers to innovate and be creative must continue to be honed, teachers must be able to give new colors to students so that students do not get bored when the learning process takes place. This study aims to develop video media and games as learning media or learning media on the material of the Hindu-Buddhist Kingdoms in the Archipelago in social studies subjects in grade VI Elementary School. The design of this research is Design and Development (D&D). The results of this research research on the development of video media "KERINDA: Hindu-Buddhist Kingdom" and Wordwall Games as social studies learning media in elementary schools can be concluded VERY GOOD (SB) with an average percentage score of 88% in terms of material and media design. And, with an average percentage score of 83% with VERY GOOD (SB) interpretation in terms of trials by users is an elementary school students.

Keywords: Learning Media, Elementary School, Kerinda: Hindu-Buddhist Kingdom.

Histori Artikel

Received 09 Mei 2022	Revised 29 Mei 2022	Accepted 22 Agustus 2022	Published 01 Oktober 2022
-------------------------	------------------------	-----------------------------	------------------------------

Copyright (c) 2022 Yoan Indah Lestari, Rizka Amalia, Dadan Nugraha

✉ Corresponding author :

Email : yoanindah118@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.2893>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era 5.0 ini tentu tidak dapat dihindari. Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi seluruh aktivitas manusia. Tidak terkecuali dengan perkembangan teknologi pada bidang pendidikan. Adanya teknologi dalam bidang pendidikan mengakibatkan adanya perubahan metode-metode yang baru serta munculnya peranan media elektronik yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu (Marryono Jamun, 1996). Dengan hal tersebut, berkembangnya teknologi pada saat ini memiliki pengaruh yang sangat penting.

Kebermanfaatan yang dapat dirasakan dari adanya perkembangan dan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, dapat pula dirasakan dari segi kemudahan belajar yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Terlebih dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di situasi pandemi seperti saat ini menyebabkan adanya perubahan proses pembelajaran secara menyeluruh, yakni salah satunya dari segi cara guru mengajar dan media yang digunakannya (Wulandari, dkk., 2020). Cara atau metode mengajar guru dalam pembelajaran sebelum terjadinya pandemi, dilakukan secara langsung dengan cara tatap muka. Pembelajaran yang dilaksanakan biasanya bersifat konvensional dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Metode konvensional merupakan suatu metode pembelajaran tradisional serta disebut pula sebagai metode ceramah dengan menggunakan alat komunikasi lisan dalam penyampaiannya (Djamarah, 1996). Berbeda dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) saat ini, pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing, adanya ukuran jarak antara guru dan siswa untuk belajar secara langsung.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa ini mengharuskan para guru untuk dapat berinovasi dan melakukan perubahan dalam merancang pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat *online* ini mengharuskan seluruh komponen pembelajaran yang ada harus menjadi serba digital dan tersampaikan secara virtual. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah kemampuan guru dalam melakukan inovasi dan berkreasi dalam membuat dan mengemas materi pelajaran dengan baik. Dimana dituntut adanya pengembangan media belajar yang siswa gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran (Teni Nurrita, 2018).

Media pembelajaran terdiri dari kata media dan pembelajaran. Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan pembelajaran adalah segala usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar dapat terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik (Rahmawati & Leksono, 2020). Dengan hal itu, media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat membantu proses belajar mengajar serta memiliki fungsi untuk memperjelas makna, pesan dan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan (Surraya, 2012).

Macam-macam media pembelajaran ada enam, yaitu media audio, media visual, media cetak, media proyeksi gerak manusia, benda tiruan (miniature), serta media audio visual (Wahid, 2018). Salah satu macam media audio visual adalah berupa video. Dimana media dalam bentuk video dapat memuat audio atau suara yang dapat didengar serta memuat gambar bergerak yang dapat dilihat oleh mata. Selain itu, media pembelajaran dalam bentuk permainan atau games dapat juga dimanfaatkan di masa seperti saat ini. Dimana media games adalah media permainan interaktif yang membutuhkan *tools* atau perangkat *software* dan *hardware* untuk bermain (Ardi & Sutabri, 2014). Dengan menggunakan media permainan atau games dalam pembelajaran dapat memancing dan merangsang daya pikir serta dapat pula meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta pemecahan masalah pada siswa (Hand Riyantini, 2009).

Terkait banyaknya macam media pembelajaran yang dapat dikembangkan, media pembelajaran berupa video pembelajaran pun dapat diterapkan di dalam kelas. Salah satunya, dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Friendha Yuanta (2019), dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video sangat efektif untuk

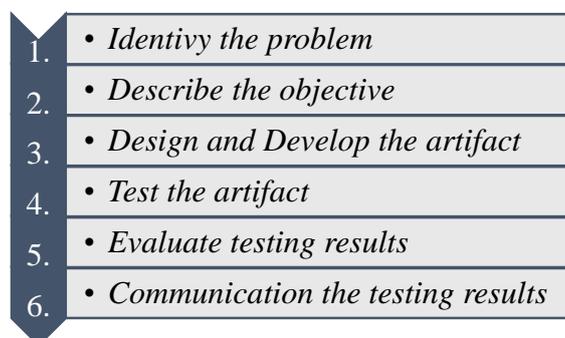
digunakan dalam pembelajaran dengan siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM saat dilakukan kegiatan *post test* dengan nilai rata-rata 90,75% dari total 36 siswa. Adapun dalam penelitian ini menggunakan model ASSURE yang terdiri dari 6 tahapan yaitu, (1) analisis siswa, (2) menentukan tujuan pembelajaran, (3) memilih metode, media, dan materi, (4) menggunakan media dan materi, (5) partisipasi siswa, dan (6) evaluasi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media video serta games sebagai media belajar atau media pembelajaran pada materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara pada mata pelajaran IPS di kelas VI Sekolah Dasar. Adapun pengembangan media video ini bernama media “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” yang dibuat dengan tampilan yang menarik serta pemanfaatan games sebagai kuis atau alat evaluasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan desain dan produk dengan judul “Pengembangan Video ‘KERINDA: Kerajaan Hindu-Buddha’ serta Games *Wordwall* sebagai Media Belajar IPS di Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)*. Metode penelitian *Design and Development (D&D)* bila diterjemahkan dan didefinisikan yakni model penelitian yang mempelajari mulai dari mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi yang bertujuan untuk menciptakan produk atau alat atau meningkatkan suatu model yang sudah ada baik dalam konteks pembelajaran maupun di luar konteks pembelajaran (Ammatulloh et al., 2021).

Penelitian *Design and Development (D&D)* ini secara umum dilakukan secara sistematis dengan fokus pada tahap analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. Dengan tahapan penelitian mengadopsi dari Peffers, dkk, yang terdiri dari enam tahapan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Sumber : (Ellis, E. T. dan Levy, 2010)

Tahapan pertama yakni *Identify the problem*, tahap penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Dimana, peneliti menemukan adanya keterbatasan guru maupun siswa dalam mempelajari materi sejarah yakni khususnya pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar (SD). Peneliti menemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran yang berkaitan tentang kerajaan-kerajaan di Nusantara masih bersifat konvensional. Serta, penggunaan medianya pun masih berupa buku paket dengan jumlah yang terbatas. Selain itu, permasalahan muncul ketika adanya peraturan dari pemerintah yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) dan bersifat online. Hal ini disebabkan karena adanya pandemi covid-19 yang terjadi. Sehingga, pembelajaran dilaksanakan secara virtual melalui pemanfaatan *platform* yang ada.

Tahapan kedua yakni *Describe the objective*, yaitu berkaitan dengan penjelasan tujuan dari pengembangan design produk yang akan dilakukan. Dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut,

maka peneliti bermaksud untuk memberikan solusi terhadap pengembangan media belajar yang lebih menarik, interaktif, dan dapat digunakan di masa pandemi saat ini dengan mudah.

Tahapan ketiga yakni *Design and Develop the artifact*, yaitu terkait perancangan desain dan pengembangan produk yang dibuat sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun dengan desain produk yang dibuat adalah media video “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” serta pengembangan games : *Wordwall* sebagai kuis atau alat evaluasi pembelajaran. Lalu, tahap keempat yakni *Test the artifact*, adalah tahap uji coba produk atau media yang dikembangkan. Serta, tahapan kelima yakni *Communication the testing results*, yaitu mengkomunikasikan terkait hasil uji coba dan hasil evaluasi dari produk yang telah dibuat.

Berkaitan dengan metode penelitian yang digunakan, partisipan pada penelitian ini terdiri dari seorang validator atau ahli materi/media serta beberapa siswa. Dimana, siswa kelas 6 SD Negeri 159 Sekejati Kabupaten Bandung berjumlah 11 orang. Serta, 3 guru sebagai validator atau ahli materi/media yang berasal dari (1) SD Negeri Ciharang Kabupaten Bandung, (2) SD Negeri 1 Kasugengan Lor Kabupaten Cirebon, dan (3) SD Negeri 1 Sitiwinangun Kabupaten Cirebon. Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan berdasarkan sampel purposif, dimana sampel dipilih oleh peneliti dengan alasan yang kuat yang berkenaan dengan sampel yang akan diperoleh (Setyosari, 2010).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Dimana kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara pemberian seperangkat pertanyaan tertulis kepada narasumber untuk diberikan jawabannya (Naldo et al., 2021). Adapun dengan lokasi penelitian dilakukan secara *online* melalui media pesan *WhatsApp* serta pemanfaatan aplikasi *Google Drive* untuk pengaksesan media. Alat ukur instrument penelitian ini menggunakan skala ordinal skala likert (*likert scale*). Skala likert adalah bentuk skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Naldo et al., 2021). Pada penggunaan skala likert ini pula memiliki nilai tengah (*symetric*) dan memiliki jarak antar nilai tengah yang sama (*equidistance*) (Hair, et al., 2014). Selanjutnya, untuk teknis analisis data terhadap kuesioner dilakukan dengan menggunakan rumus pengukuran data skala likert guna memperoleh interpretasi skor. Adapun dengan tabel interpretasi sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian (%)	Interpretasi
1	0 – 20	Sangat Kurang (SK)
2	21 – 40	Kurang (K)
3	41 – 60	Cukup (C)
4	61 – 80	Baik (B)
5	81 – 100	Sangat Baik (SB)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Video “KERINDA: Kerajaan Hindu-Buddha” dan Games *Wordwall*

Pengembangan desain video dan games pada penelitian ini didasarkan pada dua komponen utama, yaitu komponen isi/materi serta komponen desain media. Dimana dalam komponen tersebut dilakukan analisis materi serta analisis perancangan desain media (Naldo et al., 2021). Tahapan analisis komponen dijadikan sebagai tahap awal perencanaan pengembangan media yang dibuat. Pada tahap perencanaan ini dilakukan agar pengembangan media yang akan dibuat akan dapat teralisasi dengan mudah. Serta, peneliti dapat memiliki gambaran yang jelas dan lebih spesifik. Adapun tahapan perencanaan sebagai berikut.

Tabel 2. Tahap Perencanaan Pengembangan Media “KERINDA: Kerajaan Hindu-Buddha”

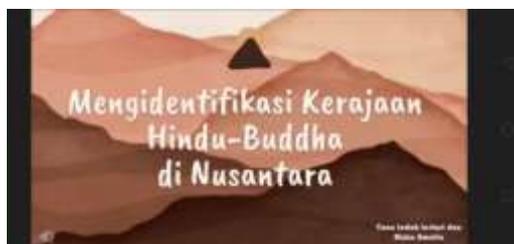
No.	Analisis	Temuan
1.	Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan bahasan sejarah tentang Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara - Kompetensi Dasar (KD) kelas 6 Sekolah Dasar
2.	Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan tampilan media; tema, warna, background serta desain secara keseluruhan. - Pemilihan gambar-gambar - Perekaman <i>voice offer</i> atau pengisi suara pada media ini, serta - Pemilihan bentuk games pada situs <i>Wordwall</i>.

Pada tahap analisis materi, proses perencanaan yang dilakukan adalah dengan memilih beberapa komponen seperti pemilihan Kompetensi Dasar (KD), muatan pelajaran, serta sasaran kelas. Materi yang peneliti tentukan ialah muatan pelajaran IPS dengan sub bahasan materi tentang Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara. Dimana kerajaan Hindu-Buddha yang dibahas dan dipelajari dalam media ini adalah Kerajaan Kutai Kartanegara, Kerajaan Majapahit, Kerajaan Sriwijaya, dan Kerajaan Mataram Kuno. Dengan pokok bahasan yang dipelajari adalah terkait sejarah, lokasi kerajaan, raja-raja yang pernah memimpin, serta bukti peninggalan kerajaan seperti prasasti, candi-candi, dan sebagainya.

Sedangkan, analisis desain lebih kepada pengembangan produk/media yang akan digunakan pada proses pembelajaran dengan memperhatikan kemudahan penggunaan atau akses bagi guru atau siswa serta kemenarikan produk/medianya pula. Adapun berikut merupakan tampilan desain dari produk / media yang dibuat.

a. Tampilan Awal Video “KERINDA : Kerjaan Hindu-Buddha”

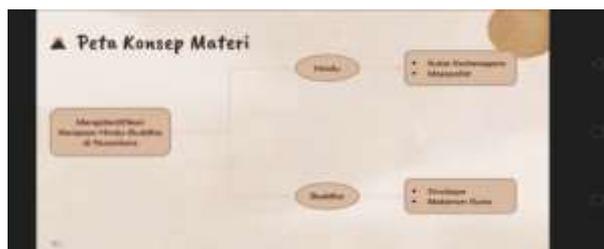
b.



Gambar 2. Tampilan Awal Video

Pada tampilan awal video berisikan tampilan judul materi yang akan dipelajari yaitu “Mengidentifikasi Kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara” serta pada bagian pojok kanan bawah tertulis nama peneliti atau nama pembuat media.

c. Tampilan Menu atau Peta Konsep Video “KERINDA : Kerjaan Hindu-Buddha”



Gambar 3. Tampilan Menu Peta Konsep Video

Pada tampilan menu kedua ini berisi tentang gambaran peta konsep materi yang akan dipelajari. Dimana dengan dua macam corak kerajaan Hindu dan Buddha yang akan dibahas, serta masing-masing 2 contoh nama kerajaannya.

d. Tampilan Menu Materi “KERINDA : Kerjaan Hindu-Buddha”

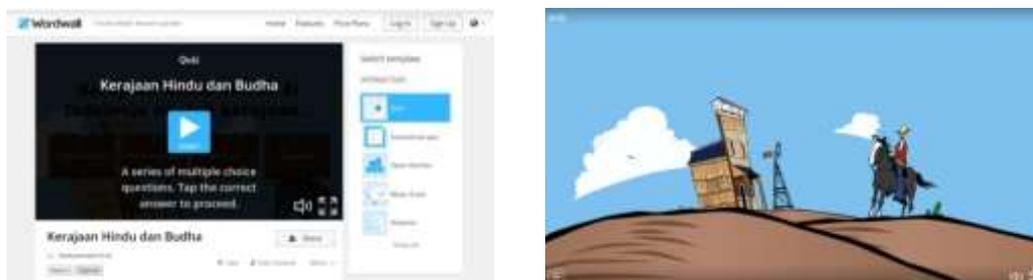


Gambar 4. Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu ketiga ini berisikan menu-menu materi atau isi materi yang akan dibahas. Bahasan materi yang dipelajari dimulai dari sejarah penting dari setiap kerajaan, lokasi tempat kerajaan, nama-nama raja yang pernah memimpin, serta bahasan tentang bukti peninggalan kerajaan yang pernah ada. Seperti prasasti, candi dan sebagainya.

e. Tampilan Awal Games Wordwall

Pada tampilan awal games *wordwall* ini, memuat tampilan menu play untuk memulai games yang akan dijalankan. Tampilan menu awal ini disertai dengan gambar-gambar yang menarik dan disajikan dengan perpaduan warna yang pas. Untuk memulai games *wordwall* ini, pengguna harus mengklik sebuah link website yang sudah disiapkan sebelumnya. Adapun dengan tampilan seperti berikut ini.



Gambar 5. Tampilan Awal Menu Games Wordwall

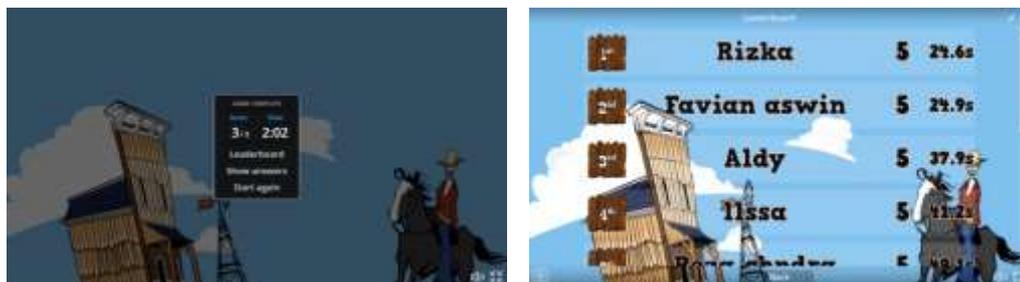
f. Tampilan Kuis Games Wordwall



Gambar 6. Tampilan Menu Kuis Games Wordwall

Pada tampilan menu kedua ini, berisikan menu kuis yang terdiri dari lima pertanyaan pilihan ganda (Pilihan Ganda) yang harus diselesaikan pengguna. Kuis ini dijadikan sebagai bahan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media video “KERINDA: Kerjaan Hindu-Buddha” yang telah dibuat.

g. Tampilan Akhir Games Wordwall



Gambar 7. Tampilan Menu Akhir Games Wordwall

Pada tampilan menu terakhir ini, berisikan perolehan skor yang sudah pengguna jawab dengan disertai pula keterangan waktu pengerjaannya. Selain itu, pengguna juga dapat melihat posisi peringkat mereka dengan pengguna lain dengan disertai keterangan kecepatan waktu pengerjaannya.

2. Tanggapan Ahli Materi/Media oleh Guru terkait Video “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” dan Games Wordwall

Tahap selanjutnya adalah terkait tanggapan para ahli materi/media yakni para guru terhadap media video “KERINDA: Kerajaan Hindu Buddha” dan Games Wordwall. Pada tahapan ini dimulai dengan mengujicobakan media yang kemudian dilakukan pengisian lembar kuisioner validasi media. Adapun hasil tanggapannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Tanggapan Kuisioner

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian (%)	Interpretasi
1.	Kesesuaian isi materi yang disajikan	12	15	80	Baik (B)
2.	Tampilan media yang dibuat	13	15	87	Sangat Baik (SB)
3.	Kemenarikan media yang dibuat	13	15	87	Sangat Baik (SB)
4.	Kejelasan suara penyaji	14	15	93	Sangat Baik (SB)
5.	Kemudahan dalam mengakses dan menggunakan media	14	15	93	Sangat Baik (SB)
6.	Kesesuaian games sebagai alat evaluasi dengan materi yang disajikan	13	15	87	Sangat Baik (SB)
Rata-Rata Tingkat Pencapaian (%)				88	
Interpretasi					Sangat Baik (SB)

Berdasarkan hasil tanggapan para ahli materi/media di atas, dinyatakan bahwa media video “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” serta games wordwall secara keseluruhan memiliki nilai rata-rata tingkat pencapaian 88% dengan kategori interpretasi ‘Sangat Baik (SB)’. Penilaian ini ditinjau dari enam aspek yang dinilai, mulai dari (1) kesesuaian isi materi, (2) tampilan media, (3) kemenarikan media, (4) kejelasan suara penyaji, (5) kemudahan mengakses media, serta (6) kesesuaian games sebagai alat evaluasi.

3. Tanggapan Pengguna oleh Siswa terkait Video “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” dan Games Wordwall

Tahapan selanjutnya adalah terkait tanggapan media yang telah diujicobakan kepada pengguna yakni siswa terhadap media video “KERINDA: Kerajaan Hindu-Buddha” serta games Wordwall. Adapun dengan hasil tanggapan dipaparkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4 Tanggapan media video KERINDA

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian (%)	Interpretasi
1.	Menyaksikan video dengan baik sampai penjelasan akhir	52	55	94	Sangat Baik (SB)
2.	Memahami isi materi	50	55	91	Sangat Baik (SB)
3.	Skor yang diperoleh dari pengerjaan kuis Games	46	55	84	Sangat Baik (SB)
4.	Kemudahan dalam menggunakan media	37	55	67	Baik (B)
5.	Perasaan saat menggunakan media	42	55	76	Baik (B)
6.	Kepuasan dalam menggunakan media	43	55	78	Baik (B)
7.	Penilaian secara keseluruhan untuk media dalam bentuk skor	50	55	91	Sangat Baik (SB)
Rata-Rata Tingkat Pencapaian (%)				83	
Interpretasi					Sangat Baik (SB)

Berdasarkan tabel tanggapan siswa sebagai pengguna media di atas, dinyatakan bahwa media video “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” serta games *wordwall* secara keseluruhan memiliki nilai rata-rata tingkat pencapaian 83% dengan kategori interpretasi ‘Sangat Baik (SB)’. Dimana penilaian ditinjau dari tujuh aspek yang dinilai, mulai dari (1) kesungguhan dalam menyimak isi materi, (2) pemahaman isi materi, (3) perolehan skor dalam kuis games, (4) kemudahan dalam menggunakan media, (5) perasaan saat menggunakan media, (6) kepuasan dalam menggunakan media, serta (7) penilaian secara keseluruhan untuk media dalam bentuk skor.

KESIMPULAN

Pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi Covid-19 ini membuat para guru harus berkembang serta berinovasi terhadap segala proses yang berkaitan dengan pembelajaran. Termasuk pada pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat dan diimplementasikan pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak serta mudah digunakan atau diakses dalam masa pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini sangat diperlukan. Hal ini agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik serta tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Salah satu bentuk pengembangan media yang tepat untuk permasalahan tersebut adalah pengembangan media video “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” serta Games *Wordwall* pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan bahasan materi sejarah Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di kelas VI Sekolah Dasar.

Hasil penelitian pengembangan media video “KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” serta Games *Wordwall* sebagai media belajar IPS di sekolah dasar dapat disimpulkan SANGAT BAIK (SB) dengan skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 88% dari segi materi dan desain media. Serta, memperoleh skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 83% atau interpretasi SANGAT BAIK (SB) dari segi ujicoba oleh pengguna yakni siswa sekolah dasar. Dengan hal tersebut, pengembangan media video

6615 *Pengembangan Video “Kerinda : Kerajaan Hindu-Buddha” serta Games Wordwall sebagai Media Belajar IPS di Sekolah Dasar - Yoan Indah Lestari, Rizka Amalia, Dadan Nugraha*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.2893>

“KERINDA : Kerajaan Hindu-Buddha” serta games *Wordwall* sangat layak untuk digunakan dan dimanfaatkan sebagai media belajar atau media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dalam materi Kerajaan Hindu-Buddha mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., & Purba, D. (N.D.). *Pengembangan Bahan Ajar Gambar Berseri Berbasis Menulis Imajinatif Pada Keterampilan Menulis Cerita Muatan Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd No . 1 Kerobokan*.
- Amalia, S. (N.D.). *Pengembangan Aplikasi Mom (Moral Of Moslem) Untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas 6 Sekolah*.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansyah, R., Sha, N., Izzatunnisa, Z. I., Muthaqin, D. I., & Indonesia, U. P. (2021). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Civics Caring Apps : Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android Untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Info Artikel Diterima Diterima Dalam Bentuk Review 16 Agustus 2021 Diterima Dalam Bentuk . 2(8), 1407–1419*.
- Hafidah, E., Sumardi, & Suryana, Y. (2020). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Puzzle Tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4), 71–81*.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). *Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. Jurnal Pendidikan Dan Sains, 3(2), 377–386*.
- Marryono Jamun, Y. (1996). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. 10, 48–52*.
- Naldo, S., Basri, W., Sejarah, J., & Sosial, F. I. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Tentang Kerajaan Di Nusantara Yang Bercorak Hindu Dan Buddha. 3(4)*.
- Rahmawati, I., & Leksono, I. P. (2020). *Edcomtech. 11–23*.
- Teni Nurrita. (2018). *Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Misykat, 03(01), 171. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/271164-Pengembangan-Media-Pembelajaran-Untuk-Me-B2104bd7.Pdf>*
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra, 5(2), 1–11*.
- Adnyana, I. B. K. R. (2021). *Video Pembelajaran Bernuansa Problem Based Learning Dengan Muatan Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(1), 127. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32208>*
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii Semnara, 219–227*.
- Media, P., Game, P., Surabaya, U. N., Pecahan, K., & Uang, M. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Mata Uang Kelas Ii Sd Abstrak. 1304–1318*.
- Novita, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sd Materi Globalisasi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas Vi Sdn Pelem 2. In Osf Preprints*.
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quiziz. Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 5(3), 502–508*.
- Yuanta, F. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>*
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii Semnara, 219–227*.

- 6616 *Pengembangan Video “Kerinda : Kerajaan Hindu-Buddha” serta Games Wordwall sebagai Media Belajar IPS di Sekolah Dasar - Yoan Indah Lestari, Rizka Amalia, Dadan Nugraha*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.2893>
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. 5, 5–8.
- Rochmada, E. D. (N.D.). *Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ips Materi Peninggalan Sejarah Kelas Iv Sekolah Dasar Efrida Dwi Rochmada Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya (Efrida.18203@Mhs.Unesa.Ac.Id) Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya (Suprayitno@Unesa.Ac.Id)*. 1355–1364.
- Sumarsono, M. B. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “ Kuartet Kingdom ” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu , Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Universitas Negeri Surabaya*, 487–496.