

## ABSTRAK

**Lusni Verawaty Nababan NIM: 7161141021 Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ekonomi (UTAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X IPS Di SMAN 7 Medan. Jurusan Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2019.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar ekonomi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi untuk meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 7 Medan.

Penelitian ini dilaksana di SMAN 7 Medan. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMAN 7 Medan T.P 2019/2020 yang berjumlah 43 siswa. Kemudian subjek uji coba dibagi atas subjek uji terbatas dan subjek uji coba lapangan. Penentuan besarnya jumlah subjek uji coba terbatas ditentukan secara acak dengan menggunakan 10 orang siswa dan subjek uji coba lapangan diambil secara keseluruhan sebanyak 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli, angket motivasi belajar siswa. Angket validasi ahli terdiri dari validasi ahli materi, media, dan desain pembelajaran. Angket motivasi belajar terdiri dari angket sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan yang terdiri dari 20 butir pernyataan. Sebelum angket ini diberikan pada subjek uji coba terlebih dahulu angket ini diujicobakan untuk melihat tingkat validitas dan validitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan Ular Tangga Ekonomi: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Dari hasil analisa data hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh rerata sebesar 4,08 yang termasuk ke dalam kategori "**Layak**", dan penilaian oleh ahli media diperoleh hasil rerata 4,085 yang termasuk ke dalam kategori "**Layak**", dan penilaian dari ahli desain pembelajaran diperoleh hasil rerata sebesar 4,77 yang termasuk ke dalam kategori "**Sangat Layak**". Selanjutnya hasil angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran diperoleh hasil rerata skor sebesar 4,32 dengan kategori "**Sangat Layak**" dari 10 orang siswa pada uji coba terbatas dan rerata skor sebesar 4,56 dengan kategori "**Sangat Layak**" dari 33 siswa pada uji coba terbatas. Dengan demikian, Ular Tangga Ekonomi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 17.917 > t_{tabel} 2.0395$  yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga Ekonomi, Motivasi Belajar

## ABSTRACT

**Lusni Verawaty Nababan NIM: 7161141021 Learning Media Development Economics Snake and Ladder Game (UTAMI) To Increase Economic Motivation In Class X IPS in SMAN 7 Medan. Economics Department of Economic Education Studies Program, Faculty of Economics, University of Medan in 2019.**

The problem in this research is the lack of motivation to learn economy student. The purpose of this study was to determine the steps instructional media development economics game of snakes and to determine the feasibility study media economics of snakes and ladders game to increase motivation to learn economy class X IPS SMAN 7 Medan.

Course of the research in SMAN 7 Medan. Subjects tested in this study was student Class X IPS SMAN 7 Medan TP 2019/2020, amounting to 43 students. Then the test subjects were divided into the test subject is limited and subject field trials. Determination of the number of subjects limited trial were randomly assigned to use the 10 students and the subject field trials taken as a whole as many as 30 students. Data collection techniques in this study was a questionnaire validation expert, student motivation questionnaire. Questionnaire validation expert validation consists of subject matter experts, media and instructional design. Learning motivation questionnaire consisted of a questionnaire prior to use and after use of 20 point statement.

Results showed five stages in the manufacture of Snakes and Ladders Economy: 1) Analysis (*analysis*), 2) Design (Design), 3) Development (Development), 4) Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). From the data analysis by subject matter expert assessment results obtained average at 4.08 which is included into the category of "Eligible", and media expert assessment by a mean of 4.085 obtained results are included into the category of "Eligible", and assessment of results obtained instructional design experts average of 4.77 were included into the category of "It's Worth". The results of the questionnaire students towards learning media assessment results obtained mean score of 4.32 with the category of "Very Decent" of 10 students on a limited test and the mean score of 4.56 with the category of "Very Decent" of 33 students on a limited trial, Thereby, Snakes and Ladders Economics is fit for use as a medium of learning.  $t_{17} > t_{table} 2.0395$  which showed a significant difference between before and after using instructional media of snakes and ladders game on the material balance of the market and market structure.

**Keywords:** Learning Media, Snake and Ladder Game Economy, Motivation