

ABSTRAK

NIKO HENDRA SIREGAR NIM 8206192005 Pengembangan Media Permainan Imajinasi pada pembelajaran Menulis Teks Narasi melihat hasil permainan imajinasi Kelas VII SMP Nasrani 2 Medan. Tesis : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Media Permainan Imajinasi pada pembelajaran menulis teks narasi pada siswa kelas VII SMP Nasrani 2 Medan, dan mengetahui bahwa pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang menarik dan menantang sulit oleh peserta didik, sehingga peneliti memerlukan media yang inovasi dan menarik. Media Permainan dibutuhkan di sekolah SMP Nasrani 2 Medan dalam pembelajaran teks narasi. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media permainan imajinasi pada pembelajaran menulis teks narasi pada siswa kelas VII SMP Nasrani 2 Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan *Research and development (R & D)* Penulisan terbagi menjadi 3 : 1. Bagaimanakah perencanaan pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam pembelajaran teks narasi siswa khususnya kelas VII SMP Nasrani 2 Medan, 2. Bagaimanakah kelayakan Media Permainan Imajinasi pada materi teks narasi peserta didik khususnya kelas VII SMP Nasrani 2 Medan, 3. Bagaimanakah keefektifan hasil belajar teks narasi setelah dilaksanakan media permainan imajinasi pada siswa kelas VII SMP Nasrani 2 Medan. Penelitian ini sangat bertujuan ntuk mengetahui hasil pengembangan media permainan imajinasi pada menulis teks narasi untuk siswa Kelas VII SMP Nasrani 2 Medan. Metode yang dipergunakan pada penelitian ini ialah metode *Research and development (R & D)* yang dirujuk kepada model Borg & Gall yang dikemukakan. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa : (1) Hasil Validasi ahli materi terhadap kelayakan aspek materi memperoleh rata-rata 90,55% dengan kategori yang sangat baik, (2) Hasil validasi Media dengan rata-rata 86,16 % dengan kategori yang sangat baik, (3) Hasil Validasi dari tenaga pendidik memperoleh rata-rata 95,5 % dengan berkategori sangat baik, (4) Hasil Validasi perorangan 87,21 %, (5) Perolehan hasil uji coba lapangan terbatas dengan rata-rata 89,43 % berkategori baik. Hal ini membuktikan bahwa media permainan imajinasi yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga media permainan imajinasi pada pembelajaran menulis teks narasi dipergunakan di dalam pembelajarannya.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Permainan Imajinasi, teks narasi.

ABSTRACT

NIKO HENDRA SIREGAR NIM 8206192005 Development of Imagination Game Media in learning to Write Narrative Text in order to see the results of imagination games for Class VII Nasrani Middle School 2 Medan. Thesis: Indonesian Language and Literature Education. Medan State University Postgraduate Program, 2020.

This study aims to determine the media imagination game in learning to write narrative texts for seventh grade students of SMP Nasrani 2 Medan, and find out the results of the development of imagination game media in learning to write narrative texts for grade VII students of SMP Nasrani 2 Medan and find out the appropriate reasons for using it. media imagination games in a media development in writing narrative texts. This study aims to determine the results of the development of media imagination games in writing narrative texts for seventh grade students of SMP Nasrani 2 Medan. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method which is aimed at the proposed Borg & Gall model. The results of this study indicate that: (1) The results of material validation on aspects of growth are 90.55% in a very good category, (2) The results of media validation are on average 86.16% with a very good category, (2) Results media validation an average of 86.16% with a very good category, (3) Validation results from educators obtained an average of 95.5% in a very good category, (4) individual validation results 87.21%, (5) The results obtained from field trials are limited with an average of 89.43% categorized as good. This proves that the developed imagination game media can improve student learning outcomes, so that the imagination game media in learning to write narrative texts is used in learning.

Keywords: Development, Imagination Game Media, narrative text.

