

ABSTRACT

Hikmah Hafidza. NIM. 8216121006. Development of Contextual Teaching and Learning Based Game Learning Media in Class IV Science Subjects of SD Negeri 8 Kebayakan. Medan State University Postgraduate Program. 2023.

This study aims to: (1) produce learning media that are suitable for use in learning (2) find out the practicality of the developed media and (3) to determine the effectiveness of game learning media based on contextual teaching and learning. This type of research is development research using the DDD-E development model, namely decide, design, develop and evaluate. The game media developed consists of materials, match up games and quizzes. This research was conducted on fourth grade students at SD N 8 Kebayakan. The design of this study used a post-test only control design, with a sample of 38 students consisting of 19 students as an experimental class who were taught using game-based learning media based on contextual teaching and learning and 19 students as a control class who were taught with non-interactive media. The feasibility test obtained a result of 4.42 which means "Very Feasible" and the practicality test obtained a result of 4.57 which means "very practical". The results of the hypothesis test prove that there is a significant difference between the learning outcomes of students who use game-based learning media based on contextual teaching and learning and the learning outcomes of students who use non-interactive media. This is indicated by the acquisition of data, namely a significance value of 0.000. Value (sig) < 0.05 then H_0 was rejected and H_a accepted. So it can be concluded that game learning media based on contextual teaching and learning can improve student learning outcomes in class IV Science Science at SD N 8 Kebayakan.

Keywords: game learning media, contextual teaching and learning, science learning outcomes



ABSTRAK

Hikmah Hafidza. NIM. 8216121006. Pengembangan Media Pembelajaran Game Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 8 Kebayakan. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran (2) mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan dan (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan DDD-E yaitu *decide, design, develove* dan *evaluate*. Media game yang dikembangkan terdiri dari materi, *game match up* dan kuis. penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD N 8 Kebayakan. Desain penelitian ini menggunakan desain *post-test only control design*, dengan sampel sebanyak 38 orang peserta didik terdiri dari 19 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* dan 19 orang peserta didik sebagai kelas control yang dibelajarkan dengan media yang tidak interaktif. Pada uji kelayakan mendapatkan hasil 4,42 yang berarti “Sangat Layak” dan uji kepraktisan memperoleh hasil 4,57 yang berarti “sangat praktis”. Hasil uji hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media tidak interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data yaitu nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai (sig) < 0,05 maka H_0 ditolak dan menerima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 8 Kebayakan.

Kata kunci: media pembelajaran game, *contextual teaching and learning*, hasil belajar IPAS