

ABSTRAK

ALISA FIKA AUDRI. Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan masalah kegiatan belajar yang kurang efektif dengan penggunaan media yang tidak efektif terkendala fasilitas yang ada sehingga siswa merasa cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media permainan menjadi salah satu penunjang agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga mencapai tujuan pembelajaran. penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan, efektifitas, dan praktikalitas Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model *ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes, dan angket. Teknik analisis data berupa analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. Media yang telah di validasi oleh validasi media dan materi dengan persentase 96% dan 89% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan dengan hasil persentase 95% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan mendapatkan persentase 81,25% dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Pembelajaran 3 Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio dengan hasil dinyatakan layak, valid, dan praktis digunakan sebagai perangkat belajar serta mampu menciptakan kegiatan belajar yang aktif dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Model ADDIE.

ABSTRACT

ALISA FIKA AUDRI. Development of Snakes and Ladders Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends for Class V Students at SDN 104188 Medan Krio. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan 2023.

This research is based on the problem of less effective learning activities with ineffective use of media which is hampered by existing facilities so that students feel bored quickly during the learning process. Game media is one of the supports for creating active and creative learning so as to achieve learning goals. The research carried out aims to determine the feasibility, effectiveness and practicality of Snakes and Ladders Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends for Class V Students at SDN 104188 Medan Krio. The research uses the Research and Development method with the ADDIE model Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. With data collection techniques, namely observation, interviews, tests and questionnaires. Data analysis techniques include quantitative data analysis and qualitative data analysis. Research and development that produces Snakes and Ladders Media products in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends for Class V Students at SDN 104188 Medan Krio. Media that has been validated by media and material validation with a percentage of 96% and 89% with very feasible criteria. Practicality with a percentage result of 95% with very practical criteria. Effectiveness obtained a percentage of 81.25% with very effective criteria. This is Snakes and Ladders Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends Sub-theme 1 Learning 3 for Class V Students of SDN 104188 Medan Krio with the results declared feasible, valid and practical to use as a learning tool and capable of creating active and effective learning activities.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Model ADDIE.