

ABSTRAK

NADIA SYAHPUTRI PURBA. Pengembangan Media Retaya Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan masalah kegiatan belajar yang kurang efektif dan belum digunakannya dikarenakan terkendala fasilitas yang ada. oleh karena itu 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 yung dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan, efektifitas, dan praktikalitas Media Retaya 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 Retaya Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. Media yang telah di validasi olch validasi media dan materi dengan persentase 92% dengan kriteria sangat layak dan 72% dengan kriteria layak. Kepraktisan dengan hasil persentase 95% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan mendapatkan persentase 81,25% dengan kriteria sangal efekif. Dengan demikian Media Retaya 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, Retaya, Model ADDIE

ABSTRACT

NADIA SYAHPUTRI PURBA. Development of Retaya Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends for Class V Students at SDN 104188 Medan Krio T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education State University of Medan, 2024.

This research was motivated by the problem of learning activities that were less effective and had not been used due to constraints on existing facilities. Therefore, students feel bored quickly during the learning process. Game media is a support 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 Retaya 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 Analysis, Design, Development model. 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 Retaya 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 92% with very appropriate criteria and 72% with appropriate criteria. Practicality with a percentage result of 95% with very practical criteria. Effectiveness got a percentage of 81.25% with very effective criteria. Thus, Retaya Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends, Sub-theme 1 Learning 3 for Class V Students at 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, Retaya, ADDIE Model