

ABSTRAK

CAHAYA AUZI. 8236181010. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Baamboozle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri 106156 Klumpang. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V yang telah teruji kelayakan oleh validator ahli dan efektivitas serta praktikalitasnya berdasarkan respon tenaga pendidik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* ini dikembangkan lalu diuji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa kemudian dilanjutkan uji efektivitas serta uji kepraktisan. Hasil uji kelayakan diperoleh rata-rata persentase penilaian oleh ahli materi sebesar 91% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media 92% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli bahasa 77% dengan kategori “Layak”. Kepraktisan media diukur menggunakan angket yang diberikan pada tiga (3) guru kelas V dan memperoleh nilai 93,75 dengan kategori “Sangat Praktis”. Efektivitas media diperoleh dari hasil belajar siswa melalui perhitungan N-Gain dengan rata-rata 0,7155. Menempatkan rata-rata dengan kategori efektivitas “Tinggi”. Pada ranah afektif perolehan nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* masuk pada kategori A (Sangat Baik) dengan rata-rata persentase 89,15 serta hasil perhitungan N-Gain dengan rata-rata 0,7550. Menempatkan rata-rata dengan kategori efektivitas “Tinggi”. Penilaian ranah psikomotorik memperoleh rata-rata 89,00 dengan kategori A (Sangat Baik). Pengujian hipotesis memperoleh nilai $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ yaitu $-4,62 < -1,96$ dengan Sig. (2-tailed) $0,000 \leq 0,05$. Menyimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 106156 Klumpang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Baamboozle*, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

CAHAYA AUZI. 8236181010. Development of Baamboozle-Based Interactive Learning Media on Pancasila Education Subjects in Class V of SD Negeri 106156 Klumpang. Thesis. Master of Basic Education Study Program, State University of Medan.

This study aims to produce a product in the form of interactive learning media based on Baamboozle in the subject of Pancasila Education in Class V that has been tested for feasibility by expert validators and effectiveness and practicality based on the responses of educators. This research is a development or R&D research using the ADDIE model which consists of several stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This Baamboozle-based interactive learning media was developed and then tested for feasibility by material experts, media experts, and linguists, followed by an effectiveness test and a practicality test. The results of the feasibility test obtained an average percentage of assessment by material experts of 91% with the category "Very Feasible", media experts 92% with the category "Very Feasible", linguists 77% with the category "Feasible". The practicality of the media was measured using a questionnaire given to three (3) fifth grade teachers and obtained a score of 93.75 in the "Very Practical" category. The effectiveness of the media was obtained from student learning outcomes through the calculation of N-Gain with an average of 0.7155. Placing the average in the "High" effectiveness category. In the affective domain, the acquisition of student scores after using Baamboozle-based interactive learning media is in category A (Very Good) with an average percentage of 89.15 and the results of the N-Gain calculation with an average of 0.7550. Placing the average in the "High" effectiveness category. The assessment of the psychomotor domain obtained an average of 89.00 with category A (Very Good). Hypothesis testing obtained a value of $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ is $-4,62 < -1,96$ Sig. $0,000 \leq 0,05$. Concluding H_0 is rejected and H_a is accepted. It is concluded that Baamboozle-based interactive learning media on Pancasila Education subjects are declared feasible, practical, and effective to use as learning media for fifth grade students of SD Negeri 106156 Klumpang.

Keywords: Interactive Learning Media, Baamboozle, Pancasila Education