

ABSTRAK

Syahraini Marbun, NIM. 8176122023. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sibolga. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mengetahui kelayakan media game edukasi berbasis *problem based learning* pada pembelajaran bahasa Jerman (2) untuk mengetahui efektivitas penggunaan media game edukasi berbasis *problem based learning* pada materi bahasa Jerman. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE dan dikombinasikan dengan model desain pembelajaran Dick and Carey. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sibolga. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Sampel penelitian dari 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media game edukasi berbasis *problem based learning* dan 30 siswa sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Youtube*. Hasil uji hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran bahasa Jerman siswa yang diajar dengan menggunakan media game edukasi berbasis *problem based learning* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Youtube*. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan data yaitu $t_{hitung} = 11.27$ pada tingkat signifikan 0.05 melalui interpolasi t_{tabel} 1.695. Disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis *problem based learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Youtube*.

Kata kunci : *game* edukasi, *Youtube*, hasil belajar bahasa Jerman



ABSTRACT

Syahraini Marbun: "Development of Educational Game Media based on Problem Based Learning in German Language in the First Grade Senior High School Students SMA Negeri 1 Sibolga". Thesis. Postgraduate Program of Universitas Negeri Medan. 2021.

This study aims to: (1) determine the feasibility of problem-based learning educational game media in German language learning (2) to determine the effectiveness of using problem-based learning-based educational game media on German language material. This type of research is development research using the ASSURE development model and combined with the Dick and Carey learning design model. This research was conducted on class X students at Senior High School SMA Negeri 1 Sibolga. The method used in this research is a quasi-experimental method. The research sample consisted of 60 students consisting of 30 students as an experimental class who were taught using educational game media based on problem based learning and 30 students as a control class who were taught using Youtube-based learning media. The results of the hypothesis test prove that there is a significant difference between the learning outcomes of German students who are taught using problem-based learning media and students who are taught using Youtube-based learning media. This is shown by the data acquisition, namely $t_{count} = 11.27$ at a significant level of 0.05 through interpolation $t_{table} 1.695$. It is concluded that learning outcomes of German language lessons using problem based learning media based on educational games is higher than using Youtube based learning media.

Keywords : educational games, Youtube, German learning results

