

ABSTRAK

NINA JUNISA SIANIPAR. 8176182036. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Kelas III SD Negeri 024776 Binjai. Tesis Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang inovatif dengan mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengembangan Penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yaitu dimulai dari analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Dalam penelitian ini produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Serta penilaian respon dari guru dan siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 024776 Binjai sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas III SD Negeri 104182 Paya Geli untuk kelas kontrol yang berjumlah masing-masing 20 orang siswa/siswi. Produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga akan mencoba terlebih dahulu pada kelompok kecil lalu kemudian pada kelompok terbatas. Tujuan Penelitian ini adalah (1) Mendapatkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD negeri 024776 Binjai dari ahli materi dan ahli media, (2) Mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD negeri 024776 Binjai. Berdasarkan hasil analisis para ahli yang terdiri dari ahli materi dengan nilai rata-rata 82,26 berarti sangat valid dan dengan ahli media dengan nilai rata-rata 89 berarti sangat valid. Nilai persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada pretes dan postes kelompok eksperimen mengalami peningkatan tinggi yakni 40% menjadi 95%, dengan rata-rata nilai pretest adalah 59,00 dan rata-rata nilai posttest adalah 81,25. Sehingga sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal dan produk media pembelajaran sudah memenuhi indikator keefektifan dan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Minat dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

Nina Junisa Sianipar. 8176182036. Development of Learning Media for the Game of Snakes and Ladders to Increase Students Learning Interest in the PPKn Subject for Class III SD Negeri 024776 Binjai. Master Thesis of Basic Education Program, Post Graduate School, State University of Medan, 2021.

This study aims to produce an innovative learning media product by developing snake and ladder learning media to be applied in the learning process. Development This research was developed using the ADDIE development model, starting from the analysis, design phase, development phase, implementation phase, and evaluation phase. In this study, the product was first validated by media experts and material experts. As well as assessment of responses from teachers and students. The subjects of this study were third grade students of SD Negeri 024776 Binjai as the experimental class, and third grade students of SD Negeri 104182 Paya Geli for the control class, each consisting of 20 students. The product in the form of a snake and ladder game learning media will try first in small groups and then in limited groups. The objectives of this study were (1) to obtain the feasibility, practicality, and effectiveness of snake-and-ladder learning media on Civics subjects in class III SD Negeri 024776 Binjai from material experts and media experts, (2) to find out the differences in interests and learning outcomes of students who use and do not use using snakes and ladders learning media in PPKn subjects in class III SD Negeri 024776 Binjai. Based on the results of the analysis of experts consisting of material experts with an average value of 82.26 it means very valid and with media experts with an average value of 89 means very valid. The percentage value of classical completeness obtained by students in the pretest and posttest of the experimental group experienced a high increase from 40% to 95%, with an average pretest score of 59.00 and an average posttest score of 81.25. So that it has met the criteria for classical completeness and the learning media products have met the effectiveness indicators and are suitable for use.

Keywords: Development, Learning Media, Interest and Learning Outcomes.