

ABSTRACT

Shintya Afriani Siregar. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Berbasis ICT Pada Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Hak Dan Kewajibanku Di Rumah Kelas III SD Negeri 060957 Belawan Tahun Ajaran 2021/2022. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2021.

The research and development of learning media was motivated by several problems found, such as the lack of variety and the lack of utilization of the media used by teachers in the learning process. Teachers still use media pictures that are pasted on the classroom walls, so that they do not attract the attention and enthusiasm of students in learning, causing low student learning outcomes. This study aims to produce a product in the form of ICT-based Game Spinning media on Theme 4 Sub-theme 1 My Rights and Duties at home and to see the level of feasibility, effectiveness and practicality of ICT-based Game Spinning learning media. This research is included in the type of research and development or often known as Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. This development model has 5 stages, namely Analysis, Design, Development Implementation and Evaluation. The results of this research and development indicate that the ICT-based learning media for Game Spinning in Theme 4 Sub-theme 1 My Rights and Duties at home is said to be feasible, effective and practical to be used as a learning medium in class III SD Negeri 060957 Belawan. The feasibility and practicality test of the media is obtained from media validation or assessment carried out by media experts, material experts and education practitioners. Validation by material experts obtained a score of 70 with a percentage of 93.33% and was in the very "very feasible" category, Media validation by media experts obtained a score of 68 with a percentage of 94.1% and was in the "very feasible" category. Furthermore, media validation by education practitioners obtained a score of 58 with an eligibility percentage of 97% and was in the "very practical" category. The effectiveness of the developed media can be seen from student learning outcomes after carrying out the pre-test and post-test. Based on the implementation, it was found that there was an increase in student learning outcomes, where the average learning outcome in the pre-test was 64 while the average in the post-test was 83.

Keywords : Learning Media, ICT-Based Game Spinning, Research and Development, ADDIE Model.

ABSTRAK

Shintya Afriani Siregar. “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Spinning* Berbasis *ICT* Pada Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Hak Dan Kewajibanku Di Rumah Kelas III SD Negeri 060957 Belawan Tahun Ajaran 2021/2022. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2021.

Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran ini di latarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang ditemukan, seperti kurangnya variasi dan kurangnya pemanfaatan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan media gambar yang ditempelkan di dinding kelas, sehingga kurang menarik perhatian dan antusias siswa dalam belajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku di rumah serta untuk melihat tingkat kelayakan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT*. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development Implementation and Evaluation*. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku di rumah dikatakan layak, efektif dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SD Negeri 060957 Belawan. Uji kelayakan dan kepraktisan media diperoleh dari validasi atau penilaian media yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Validasi oleh ahli materi diperoleh skor 70 dengan persentase yaitu 93,33% dan berada pada kategori sangat “sangat layak, Validasi media oleh ahli media diperoleh skor 68 dengan persentase yaitu 94,1% dan berada pada kategori “sangat layak”. Selanjutnya validasi media oleh praktisi pendidikan diperoleh skor 58 dengan persentase kelayakan 97% dan berada pada kategori “sangat praktis”. Keefektifan media yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah melaksanakan pre test dan post test. Berdasarkan pelaksanaannya ditemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dimana rata-rata hasil belajar pada pre test yaitu 64 sedangkan rata-rata pada post test yaitu 83

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Game Spinning* berbasis *ICT*, Penelitian dan Pengembangan, Model ADDIE.