

## ABSTRAK

**Rini Ramadhani NIM 8206182006, Pengembangan Media Interaktif Sebagai Pendukung Metode *Steinberg* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD Negeri Kuala Baru Laut Tahun Ajaran 2021/2022.** Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan.

Tesis ini membahas tentang pengembangan Media Interaktif dengan tujuan untuk menghasilkan produk permainan kosakata dan memperoleh data tentang implementasi media interaktif tersebut dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan *pengembangan Research and Development* yang mengacu pada model *ADDIE*. Proses pengembangan media interaktif dilakukan dengan lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan media Interaktif subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayakan oleh ahli materi memperoleh rata-rata 4,4 dengan kategori sangat layak, penilaian kelayakan oleh ahli Bahasa memperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori layak dan penilaian kelayakan Design oleh ahli desain memperoleh rata-rata 4,3 dengan kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 87,7% dengan kategori Sangat Baik dan uji coba lapangan terbatas dengan rata-rata 92% dengan kategori Sangat Baik. Skor persentase pada tes awal 57% dan tes akhir dengan skor persentase 92%. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif yang disajikan pada subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar layak, mudah dan efektif untuk digunakan pada siswa kelas 1. Penelitian ini berimplikasi dalam penggunaan media interaktif yang dirancang secara apik melalui metode *Steinberg* subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar mampu meningkatkan keaktifan dan berpikir kreatif siswa.

**Kata kunci** : Media Interaktif, Metode *Steinberg*, Berpikir Kreatif, Bahasa Indonesia.

## ABSTRACT

**Rini Ramadhani NIM 8206182006, Development of Interactive Media to Support the *Steinberg* Method to Improve Creative Thinking Skills for Students at SD Negeri Kuala Baru Laut for the Academic Year 2021/2022.** Thesis. Postgraduate Basic Education Study Program, State University of Medan.

This thesis discusses the development of interactive media with the aim of producing vocabulary game products and obtaining data about the implementation of these interactive media in learning. The research method used is the Research and Development research and development method which refers to the ADDIE model. The interactive media development process is carried out in five stages, namely Analysis Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research produces interactive media sub-themes of living and non-living objects in the surrounding environment to improve students' creative thinking skills. The results showed that the feasibility assessment by material experts obtained an average of 4.4 with a very feasible category. And the feasibility assessment by linguists obtained an average of 3.7 with a decent category. Design feasibility assessment by design experts obtained an average of 4.3 with a very decent category. Individual trials with an average of 87,7% in the Good category and limited field trials with an average of 92% in the Very Good category. The percentage score on the initial test is 57% and the final test with a percentage score of 92%. This proves that the interactive media presented on the sub-themes of living and inanimate objects in the surrounding environment are feasible, easy and effective to use for grade 1 students. environment is able to increase the activeness and creative thinking of students.

Keywords :Interactive Media, *Steinberg* Method, Creative Thinking, Indonesian Language.

