

## ABSTRAK

**Anita Siti M. Gultom NIM: 3193321009 Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Spin Game Berbasis PPT (Power Point) Pada Pembelajaran Sejarah “Zaman Hindu dan Buddha di Indonesia” Kelas X SMA Negeri 1Pangaribuan. Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media permainan spin game berbasis power point dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pangaribuan. Selain hal tersebut untuk mengetahui kelayakan penggunaan media permainan spin game pada mata pelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *Research and Development (R&D)* model ADDIE : *Analysis, Design, Implementation, Development, Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Pangaribuan dengan subjek penelitian adalah 5 orang siswa dari kelas X IPS 1 untuk ujicoba kelompok kecil, 10 orang siswa dari kelas X IPS 3 dan kelas X IPS 4 untuk ujicoba kelompok sedang, dan 35 orang siswa dari kelas X IPS 2 untuk ujicoba kelompok besar di SMA Negeri 1 Pangaribuan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data merupakan teknik deskriptif kualitatif yang berupa angket dan menggunakan perhitungan persentase dan rata-rata. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan spin game Layak digunakan sebagai media pembelajaran, Hasil validasi ahli media dan ahli materi mendapatkan skor 78% dan 71% sedangkan hasil ujicoba yang dilakukan kepada respon siswa yaitu ujicoba kelompok kecil, sedang, dan besar menunjukkan persentase 92%, 86,8% dan 92% dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan spin game dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran dan terdapat peningkatan hasil belajar bagi siswa yang menggunakan media pembelajaran pada Mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Pangaribuan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Spin game, Pembelajaran Sejarah