

ABSTRAK

RIZKA KHOIRINA HARAHAHAP. Pengembangan Media Kotak Cita-cita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Swasta PAB 23 Patumbak. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, efektivitas pengembangan media kotak cita-cita untuk meningkatkan motivasi belajar kelas III SD Swasta PAB 23 Patumbak. Penelitian ini untuk memberikan solusi siswa yaitu masih banyak yang tidak fokus mengikuti pembelajaran, mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk hal-hal yang tidak produktif, hal ini disebabkan pemberian motivasi yang masih minim dari guru. Pemberian motivasi yang dilakukan oleh guru masih belum mampu membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar mengajar belum berjalan sesuai harapan, upaya memperjelas tujuan belajar dan upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan masih belum maksimal hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan dan biaya yang dimiliki oleh guru. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research dan Develoment*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas III SD Swasta PAB 23 Patumbak. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh validasi ahli konten media pada tahap I memperoleh nilai 68% dengan kategori “layak”, untuk validasi ahli konten media pada tahap II memperoleh nilai 89% dengan kategori” sangat layak”. Berdasarkan validasi ahli desain media pada tahap I memperoleh nilai 3,42% “dengan kategori ”layak”, untuk validasi ahli desain media pada tahap II memperoleh nilai 3,65% dengan kategori ”layak”. Dari hasil uji praktikalitas respon guru yang memperoleh nilai 90% dengan kategori “sangat praktis” dan hasil dari uji praktikalitas respon siswa memperoleh nilai 3,78% dengan kategori ”praktis”. Hasil analisis efektivitas angket untuk meningkatkan motivasi belajar memperoleh nilai 91,38% “sangat efektif”, dan untuk hasil soal memperoleh nilai 64,47% dengan kategori”efektif”. Diketahui efektivitas permainan kotak cita-cita portabel berdampak positif dan dapat dijadikan sebagai alat motivasi untuk meningkatkan semangat siswa dia untuk mencapai cita-cita.

Kata kunci : Media Kotak Cita-cita, Motivasi Belajar, Penelitian Pengembangan

ABSTRACT

RIZKA KHOIRINA HARAHAHAP. Development of Dream Box Media to Increase Learning Motivation for Class III Students at PAB 23 Patumbak Private Elementary School. Skirpsi. Faculty of Education. Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of developing dream box media to increase learning motivation for class III of PAB 23 Patumbak Private Elementary School. This research is to provide a solution for students, namely that there are still many who do not focus on learning, they spend more time on unproductive things, this is due to the lack of motivation from teachers. The provision of motivation carried out by teachers is still not able to arouse students' enthusiasm for learning so that teaching and learning activities do not run as expected, efforts to clarify learning objectives and efforts to create a pleasant learning atmosphere are still not optimal, this is due to the limited capabilities and costs of teachers. This research is research and development (Research and Development) using the ADDIE Analysis, Design (Planning), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation) development model. The subjects in this research were students and teachers of class III of PAB 23 Patumbak Private Elementary School. Based on the research results obtained, media content expert validation in stage I obtained a score of 68% in the "decent" category, for media content expert validation in stage II obtained a score of 89% in the "very feasible" category. Based on the media design expert's validation in stage I, they obtained a score of 3,42% "within the "decent" category, for validation the media design expert in stage II obtained a score of 3,65% in the "decent" category. From the results of the practicality test, the teacher's response received a score of 90% in the "very practical" category and the results of the practicality test of student responses obtained a score of 3,78% in the "practical" category. The results of the analysis of the effectiveness of the questionnaire to increase learning motivation obtained a score of 91.38% "very effective", and for the questions results obtained a score of 64.47% in the "effective" category. It is known that the effectiveness of the portable dream box game has a positive impact and can be used as a motivational tool to increase students' enthusiasm for achieving their goals.

Keywords: Ideals Box Media, Learning Motivation, Development Research