

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

PADA SUB MATERI JARINGAN KELAS VII

Hendro Perta

171434074

Universitas Sanata Dharma

2021

Pembelajaran biologi di empat sekolah Kalimantan Tengah pada sub materi jaringan terdapat berbagai permasalahan di antaranya adanya peserta didik yang sulit memahami materi, tidak terdapatnya media untuk sub materi jaringan dengan waktu yang singkat dalam menyiapkan media saat akan digunakan. Media pembelajaran merupakan aspek penting yang berpengaruh terhadap motivasi dan keberhasilan belajar. Permainan ular tangga dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik minat dan menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada sub materi Jaringan kelas VII.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). Metode penelitian yang digunakan menurut Borg and Gall sampai tahap 5. Tahapan tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dan kuesioner validasi produk, sedangkan instrumen pengumpulan data meliputi pertanyaan panduan wawancara dan lembar kuesioner yang diberikan kepada empat guru dan empat validator.

Hasil penelitian menunjukkan perolehan skor rerata dari ahli media dan ahli materi yaitu 3,12 dengan kriteria “Sangat Baik”, sedangkan perolehan rerata skor dari 2 ahli praktisi yaitu 3,7 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa produk Permainan ular tangga yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan kelayakan produk yang layak untuk diuji coba dalam lingkup terbatas pembelajaran sub materi Jaringan kelas VII.

Kata kunci: RnD, Permainan Ular Tangga, Sub Materi Jaringan

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF SNAKES LADDERS GAME MEDIA IN TISSUE SUB
MATERIALS CLASS VII**

Hendro Perta

171434074

Sanata Dharma University

2021

Learning biology in four schools in Central Kalimantan on the tissue sub-material there are various problems including the presence of students who have difficulty understanding the material, the absence of media for the tissue sub-material with a short time in preparing the media when it will be used. Learning media is an important aspect that influences motivation and learning success. Snakes Ladders games can be used as a learning medium that is interesting and fun for students. The purpose of the study was to determine the quality and feasibility of developing learning media for the game of snake ladders in the class VII Tissue sub-material.

This type of research is Research and Development (RnD). The research method used according to Borg and Gall until stage 5. These stages are potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revision. Data collection techniques include interviews and product validation questionnaires, while data collection instruments include interview guide questions and questionnaire sheets given to four teachers and four validators.

The results showed that the average score obtained from media experts and material experts was 3.12 with the "Very Good" criteria, while the average score obtained from the 2 expert practitioners was 3.7 with the "Very Good" criteria. This shows that the snake ladders game product developed has very good quality and the feasibility of the product is feasible to be tested in the limited scope of teaching sub-material Tissue class VII.

Keyword: RnD, Snakes Ladders Game, Tissue Sub Material