

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Maria Clara Putriastuti
Universitas Sanata Dharma
2022

Penelitian ini dilatarbelakangi dari masalah yang ada di lapangan yaitu kurangnya pemahaman siswa akan materi komponen ekosistem sehingga membutuhkan adanya media dengan intruksi yang lebih jelas dan kegiatan yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan kit permainan untuk Mata Pelajaran IPA pada materi “komponen ekosistem” kelas 5 SD serta mengetahui kualitas dari kit permainan untuk Mata Pelajaran IPA pada materi Komponen Ekosistem kelas 5 SD.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) yang menggunakan langkah model *ADDIE*. Penelitian ini melibatkan delapan anak dalam uji coba kit permainan ular tangga ekosistem dengan objek penelitian kit permainan ular tangga ekosistem kelas 5 sekolah dasar. Teknik pengumpulan menggunakan wawancara, kuisioner dan tes. Instrument yang digunakan meliputi instrument wawancara, kuisioner dan tes.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Media kit permainan ular tangga ekosistem yang digunakan pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan proses pengembangan model *ADDIE*: *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. 2) Kualitas produk kit permainan ular tangga ekosistem berdasarkan hasil validasi oleh 1 dosen ahli media, dan 2 guru kelas dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “Sangat Baik” dan mengalami peningkatan 32% pada hasil evaluasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kit permainan ular tangga ekosistem yang dikembangkan menggunakan pengembangan model *ADDIE* memiliki kualitas sangat baik.

Kata kunci : Penelitian dan pengembangan, kit permainan, materi komponen ekosistem.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDER GAME LEARNING MEDIA ON ECOSYSTEM COMPONENT MATERIALS FOR GRADE 5 STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL

Maria Clara Putriastuti
Sanata Dharma University
2022

This research is motivated by problems that exist in the field, namely the lack of students' understanding of the material component of the ecosystem so that it requires media with clearer instructions and interesting activities. This study aims to develop a game kit for science subjects in the "ecosystem component" material for 5th grade elementary school and to find out the quality of the game kit for science subjects in the 5th grade ecosystem component material.

The method used in this research is development research (R&D) using the ADDIE step model. This study involved eight children in a trial of the ecosystem snake and ladder game kit with the object of research being the 5th grade ecosystem of the ecosystem snake and ladder game kit. The collection technique uses interviews, questionnaires and tests. The instruments used include interview instruments, questionnaires and tests.

The results of this study are as follows. 1) The ecosystem snake ladder game media kit used in science subjects uses the ADDIE model development process: Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. 2) The quality of the ecosystem snake and ladder game kit product based on the results of validation by 1 media expert lecturer, and 2 classroom teachers with a scale of 1-4 overall is "Very Good" and has an increase of 32% in the evaluation results. Thus, it can be concluded that the ecosystem snake and ladder game kit developed using the ADDIE model development has very good quality.

Keywords: Research and development, game kits, ecosystem component materials.