

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KAYANYA NEGERIKU (ULAR TANGGA) UNTUK SISWA KELAS-IV SD**

Maria Yuniar
Universitas Sanata Dharma
2021

Latar belakang penelitian ini ialah adanya kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar (SD) yang kurang tertarik pada kegiatan belajar-mengajar khususnya pada pembelajaran tematik dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang memahami materi tematik secara keseluruhan. Oleh sebab itu, guru memerlukan media pembelajaran sebagai sarana dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kayanya Negeriku (ular tangga) sebagai media pembelajaran khususnya materi pembelajaran tematik.

Jenis penelitian ini ialah Research and Development (R&D). Langkah-langkah penelitian pada penelitian ini menggunakan lima langkah dari sepuluh langkah R&D menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono). Langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini ialah : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Dikarenakan pandemi covid-19 menyebabkan penelitian ini berhenti pada langkah ke-5(lima). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kayanya negeriku (ular tangga) memiliki kualitas yang sangat baik menurut skala 4. Rata-rata hasil validasi media pembelajaran kayanya negeriku (ular tangga) 95, modul penggunaan media 92

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, ular tangga

**ABSTRACT****LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF KAYANYA NEGERIKU (SNAKES AND LADDERS) GAME FOR 4TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Maria Yuniar
Sanata Dharma University
2021

The background of this research is the need for fourth-grade elementary school students who are less interested in teaching and learning activities. It happens due to the lack of learning media's use, especially in thematic learning. The lack of learning media's use makes students understand the whole thematic material less. Therefore, the teacher needs learning media as means of teaching and learning activities. This study aims to develop learning media Kayanya Negeriku (snakes and ladders) as learning media, especially thematic learning materials.

This type of research is Research and Development (R&D) study. The steps in this study used five steps of the ten steps of R&D according to Borg and Gall (in Sugiyono). The development steps carried out in this research are: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision. Due to the COVID-19 pandemic, this research stopped at step 5 (five). The results show that the rich learning media of my country (snakes and ladders) had very good quality according to a scale of 4. The average result of the validation in Kayanya Negeriku (snakes and ladders) is 97, media usage module 92

Key words: research and development, snakes and ladders