

Zulia Fitriana. 2021. Pengembangan Permainan Edukasi Ular Tangga Pada Materi Penyajian Data Kelas V di SDN 1 Clering Jepara. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Fachrur Rozie.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan edukasi ular tangga pada materi penyajian data yang valid, efektif dan menarik digunakan di kelas V SDN 1 Clering Jepara . Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran, materi pelajaran dan desain pembelajaran diperoleh rata-rata hasil persentase keseluruhan kevalidan 92,1% dengan kategori sangat valid. Kefektifan produk dilihat dari observasi aktivitas guru sebesar 88,2 % dengan kategori sangat efektif, observasi aktivitas peserta didik sebesar 87,7% dengan kategori sangat efektif, hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif diperoleh ketuntasan klasikal dengan persentase 100% dengan kategori tuntas, hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor diperoleh ketuntasan klasikal dengan persentase 100% dengan kategori tuntas, dan hasil belajar afektif diperoleh diperoleh ketuntasan klasikal dengan persentase 100% dengan kategori tuntas, sehingga dapat disimpulakn produk pengembangan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil kemenarikan dilihat dari angket respon peserta didik terhadap permainan edukasi ular tangga pada uji coba kelompok kecil yaitu 92% dengan kategori sangat menarik dan pada uji coba kelompok besarsebesar 89,7% dengan kategori sangat menarik. Sehingga disimpulkan bahwa permainan edukasi ular tangga layak untuk digunakan.

Kata kunci: permainan edukasi ular tangga, penyajian data

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop an educational game of snakes and ladders on valid, effective and interesting data presentation materials used in class V SDN 1 Clering Jepara. This development research uses the ADDIE model. Based on the results of expert validation of learning media, subject matter and learning design, the average percentage of the results of the overall validity is 92.1% with a very valid category. The effectiveness of the product can be seen from the observation of teacher activities of 88.2% with a very effective category, observation of student activities of 87.7% with a very effective category, student learning outcomes in the cognitive domain obtained classical completeness with a percentage of 100% with a complete category, student learning outcomes in the psychomotor domain obtained classical completeness with a percentage of 100% in the complete category, and affective learning outcomes obtained with classical mastery with a percentage of 100% with a complete category, so that it can be concluded that development products are effectively used in learning. The results of the attractiveness were seen from the questionnaire responses of students to the snake and ladder educational game in the small group trial, namely 92% with the very interesting category and 89.7% in the large group trial with the very interesting category. So it was concluded that the snake and ladder educational game was feasible to use.

Keywords: snakes and ladders educational game, data presentation