

Salsabilla Sutrisno Putri. 2024. *Pengembangan Board Game Fisika Berbasis Gaya Belajar Pada Materi Zat dan Perubahannya Bagi Siswa SMK Desain Komunikasi Visual*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dr. Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

## ABSTRAK

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempengaruhi dunia pendidikan dengan mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran. Di SMK IPIEMS Surabaya, metode ceramah yang digunakan dalam pengajaran materi zat dan perubahannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) terbukti kurang efektif dan membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Board game* yang dapat memfasilitasi tiga gaya belajar, yaitu visual, audio, dan kinestetik. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan instrumen yang meliputi validasi ahli materi, validasi media, dan validasi ahli konstruk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan nilai validasi ahli materi sebesar 93%, validasi ahli media sebesar 88%, dan validasi ahli konstruk sebesar 87,5%. Uji perorangan dan uji kelompok kecil memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan uji kelompok besar mendapatkan skor 97% dengan kategori sangat layak. Diharapkan, *Board game* ini dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** *Board game*, Desain Komunikasi Visual, Gaya belajar, Media pembelajaran, Zat dan perubahannya

Salsabilla Sutrisno Putri. 2024. *Development of a Physics Board Game Based on Learning Styles for the Topic of Matter and Its Changes for Visual Communication Design Students at Vocational High Schools*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University of Madura. Advisor: Dr. Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

## **ABSTRACT**

*Advances in Information and Communication Technology (ICT) influence the world of education by encouraging the integration of technology in learning. At IPIEMS Surabaya Vocational School, the lecture method used in teaching substance material and its changes in Natural Social Sciences (IPAS) subjects has proven to be less effective and boring for students. Therefore, this research aims to develop learning media in the form of Board games that can facilitate three learning styles, namely visual, audio and kinesthetic. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) method, with instruments that include material expert validation, media validation, and construct expert validation. The research results show that the learning media developed is very suitable for use, with a material expert validation value of 93%, media expert validation of 88%, and construct expert validation of 87.5%. The individual test and small group test got a score of 100% in the very decent category, while the large group test got a score of 97% in the very decent category. It is hoped that this Board game can help students understand the material better and improve the quality of learning at school.*

**Keywords:** *Board game, Educational media, Learning styles, Matter and its changes, Visual Communication Design.*