

Rahmawati. 2019. 150611100219. Pengembangan modul berbasis *game* untuk siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 di SDN Sidotopo Surabaya. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Bapak Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd., dan Pembimbing II: Ibu Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar yang disusun dengan materi yang lebih singkat, padat dan jelas. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Modul berbasis *game* yang layak digunakan dari segi kelayakan, keefektivan, kemenarikan dan mudah digunakan dalam pelaksanaannya di SDN Sidotopo 4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah diadaptasi oleh Sugiyono. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil uji coba kevalidan media pembelajaran dari validator yaitu ahli materi 92,58%, ahli bahasa 80%, ahli media pembelajaran 90,71%, dan ahli desain pembelajaran 90,5% dengan kategori sangat valid. Dengan rata-rata pada segi kevalidan memperoleh 85,31 dengan kategori sangat valid. (2) Hasil dari segi tingkat keefektifan media dilihat dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil tes belajar. Pada uji coba produk lembar aktivitas siswa mendapat nilai presentase 91,17% kriteria *sangat efektif*, lembar aktivitas guru 96,97% kriteria *sangat efektif* dan hasil belajar 100% *tuntas* nilai klasikal. Sedangkan termasuk pada uji coba pemakaian lembar aktivitas siswa mendapat nilai presentase 89,41% kriteria *sangat efektif*, lembar aktivitas guru 96,97% kriteria *sangat efektif* dan hasil belajar 92,85% *tuntas*. (3) Hasil dari segi kemenarikan media pembelajaran dari uji coba produk sebesar 87,69% mendapatkan kriteria *sangat menarik* sedangkan uji coba pemakaian 89,41% mendapatkan kriteria *sangat menarik* sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah modul berbasis *game* ini *sangat valid* dari segi kevalidan, *sangat efektif* dari segi keefektifan dan *sangat menarik* dari segi kemenarikan digunakan sebagai bahan ajar tambahan dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 untuk siswa kelas V SDN Sidotopo 4 Surabaya.

Kata Kunci : *Modul berbasis game*.

Rahmawati. 2019. 150611100219. Game based module development theme 8 sub-theme 1 for fifth primary school student at SDN Sidotopo Surabaya. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Science Education, University of Trunojoyo Madura. Adviser I : Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd., and Adviser II: Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Module is one type of teaching material which is arranged with shorter, more dense and clear material. This study aims to develop a game based module that is feasible to use in terms of feasibility, effectiveness, attractiveness and easy to use in its implementation at SDN Sidotopo Surabaya. This study uses the development model of Borg and Gall that has been adapted by Sugiyono. The results of this study indicate that: (1) The results of the validity of learning media from the validator are material experts 92.58%, 80% linguists, learning media experts 90.71%, and learning design experts 90.5% with very valid categories. With the average in terms of validity obtained 85.31 with a very valid category. (2) Results in terms of the effectiveness of the media seen from the teacher activity observation sheet, student activity observation sheet and learning test results. In the product trial the student activity sheet got a percentage value of 91.17% very effective criteria, teacher activity sheet 96.97% criteria are very effective and 100% learning outcomes complete classical values. While including the trial use of activity sheets students get a percentage value of 89.41% criteria are very effective, teacher activity sheets 96.97% criteria are very effective and learning outcomes 92.85% complete. (3) The results in terms of the attractiveness of learning media from product trials of 87.69% get very interesting criteria while 89.41% usage trials get very interesting criteria very well used in learning. The conclusion of this study is that this game-based module is very valid in terms of validity, is very effective in terms of effectiveness and very interesting in terms of attractiveness used as additional teaching material in the learning theme 8 sub-themes 1 for fifth primary school student at SDN Sidotopo Surabaya.

Keyword : Game based module.