

Yeti Sukarlina. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Monosains pada Materi Zat Aditif dan Adiktif*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media yang baik merupakan media yang dapat menarik perhatian dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa serta layak untuk digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan respons siswa dari media pembelajaran *game* monosains pada materi zat aditif dan adiktif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Dessinimate*). Hasil validasi pada aspek media dan materi menghasilkan rata-rata nilai presentase validitas sebesar 86% dengan kateori sangat layak dan untuk reliabilitas data yang diperoleh sebesar 89% dengan kategori sangat reliabel. Media yang telah divalidasi oleh ahli kemudian di uji coba kepada 20 siswa di MTsN 2 Sumenep. Angket uji coba diberikan setelah siswa mencoba memainkan *game* monosains. Hasil rata-rata yang didapat dari angkat respons siswa sebesar 92% dengan kategori baik sekali. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* monosains pada materi zat aditif dan adiktif sangat layak digunakan dan mendapat respons yang sangat baik dari siswa.

Kata Kunci : *Game* Monosains, Kelayakan, Media, Respons, Zat Aditif dan Adiktif

Yeti Sukarlina. 2021. The Development of Monoscience Game Media on Additive and Addictive Material. Thesis, Natural Science Education Study Program, Education Faculty, Trunojoyo University of Madura. Advisor : Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRAK

Learning media is one of the tools used to help the learning process. Good media is media that can attract attention and can increase students' knowledge and feasible to be used. The purpose of this study was to determine the feasibility and student responses from monoscience game learning media on additive and addictive material. This research used the 4D development model (Define, Design, Develop, and Dessinimate). The validation result from the media and material aspects produce an average validity percentage value of 86% with a very decent category and 89% for the reliability of the data in the very reliable category. The media that has been validated by experts is then tested on 20 student of MTsN 2 Sumenep. Trial questionnaires are given after students try to play the monoscience game. The average result obtained from the student response questionnaires is 92% with a very good category. Therefore, it can be concluded that the monoscience game media on additive and addictive material is very feasible to use and gets a very good response from students.

Keywords: Monoscience Game, Appropriateness, Media, Response, Additive and Addictive