

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME MISSION BOOK
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN TEMATIK
SISWA KELAS IV DI SD GUGUS VII
KECAMATAN BULELENG**

Oleh

Putu Ika Reshmayanti, NIM 1711031036

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran *Game Mission Book* dan (2) menguji validitas serta efektifitas media pembelajaran *Game Mission Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Tematik Siswa Kelas IV di SD Gusus VII Kecamatan Buleleng. Media ini merupakan buku yang berisikan misi-misi yang dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari level yang merupakan 24 aktivitas belajar menurut Taksonomi Bloom Revisi Anderson dan Krathwohl. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi dan evaluasi (*evaluate*). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner untuk memperoleh data dari ahli pakar, praktisi dan respon siswa tentang acceptability media pembelajaran *Game Mission Book*. Kuesioner digunakan untuk mengukur minat siswa dalam menggunakan media *Game Mission Book* ini. Berdasarkan hasil analisis uji validitas media dengan ahli isi diperoleh rata-rata skor secara keseluruhan adalah 4,2 dengan kriteria sangat valid, ahli media secara keseluruhan adalah 4,6 dengan kriteria sangat valid, respon praktisi secara keseluruhan adalah 4,6 dengan kriteria sangat valid, dan respon siswa (uji perorangan dan uji kelompok kecil) secara keseluruhan adalah 4,4 dan 4,2 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh validator (*judges*), media *Game Mission Book* yang dikembangkan telah sesuai secara teoretis dengan teori-teori pengembangan media dan karakteristik peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa media pembelajaran *Game Mission Book* yang dikembangkan memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji efektifitas tersebut, siswa yang belajar dengan berbantuan media *Game Mission Book* memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa berbantuan media *Game Mission Book*.

Kata Kunci: *Media Game Mission Book, Minat Belajar*

**MISSION BOOK GAME MEDIA DEVELOPMENT
TO INCREASE INTEREST IN LEARNING
ON THEMATIC LESSONS
CLASS IV STUDENTS IN SD CLUSTER VII
BULELENG DISTRICT**

By

Putu Ika Reshmayanti, NIM 1711031036

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to (1) develop the Mission Book Game learning media and (2) test the validity and effectiveness of the Mission Book Game learning media to Increase the Thematic Learning Interest of Grade IV Students at SD Gusus VII, Buleleng District. This media is a book containing missions that are packaged in the form of games consisting of levels which are 24 learning activities according to Anderson and Krathwohl's Revised Bloom Taxonomy. This type of research uses the ADDIE development research method which consists of five stages, namely analysis (analyze), design (design), development (development), implementation and evaluation (evaluate). The data collection method in this study was a questionnaire to obtain data from experts, practitioners and student responses about the acceptability of the Game Mission Book learning media. Questionnaires were used to measure students' interest in using the Game Mission Book media. Based on the results of the analysis of media validity tests with content experts, the average overall score was 4.2 with very valid criteria, overall media experts were 4.6 with very valid criteria, overall practitioner response was 4.6 with very valid criteria. , and student responses (individual test and small group test) as a whole are 4.4 and 4.2 with very valid criteria. Based on the assessments that have been made by the validators (judges), the Game Mission Book media developed has been theoretically compatible with the theories of media development and the characteristics of students. Besides that, based on the results of the trials that have been carried out, it was found that the Mission Book learning media developed had a positive contribution to increasing student interest in learning. Based on the results of the effectiveness test, students who learn with the aid of the Game Mission Book media have a higher interest in learning than students who learn without the aid of the Game Mission Book media.

Keywords: Media Game Mission Book, Interest in Learning