

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME MISSION BOOK* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI SD GUGUS II KECAMATAN SUSUT TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Oleh

Dewa Ayu Made Candra Dwi Evayani, NIM 1611031381

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dalam penelitian ini berpedoman pada prosedur model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi dan evaluasi (*evaluate*). Subjek yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini adalah media *game mission book* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sedangkan objek dalam penelitian ini adalah validitas dan efektivitas media *game mission book* yang dikembangkan. Metode penelitian pengembangan ini adalah metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuesioner dengan instrument pengumpulan data berupa *rating scale* dengan pemberian instrument penilaian kepada 4 orang ahli yaitu, 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang respon praktisi dan 12 orang siswa. Data dianalisis dengan melakukan uji validitas media *game mission book* berdasarkan data dari para ahli, respon praktisi dan siswa. Data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan validitas Aiken untuk mengetahui rata-rata validitas isi media dari segi ahli isi sebesar 0,95 dengan kriteria sangat valid. Kemudian melakukan uji validitas media dari segi ahli media sebesar 4,4 dengan kriteria sangat valid, dari segi respon praktisi sebesar 4,7 dengan kriteria sangat valid dan dari segi respon siswa sebesar 4,9 dengan kriteria sangat valid yang dihitung dengan menggunakan rumus mean. Teknik analisis data motivasi yang digunakan adalah teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif berupa uji prasyarat dan uji-t. Hasil penelitian uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,033 yang berarti $0,033 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh efektivitas media *game mission book* untuk meningkatkan motivasi belajar tematik siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Susut.

Kata kunci: Media, *Game Mission Book*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

The lack of use of learning media in the learning process causes students to find it difficult to understand the material. This study aims to produce learning media that can increase students' motivation and activeness in the learning process. Media development in this study is guided by the ADDIE model procedure which consists of several stages, namely analysis (analyze), design (design), development (development), implementation and evaluation (evaluate). The subject in this development research is the mission book game media to increase the learning motivation of fifth grade students while the object in this research is the validity and effectiveness of the mission book game media developed. This development research method is a qualitative and quantitative analysis method. The data collection used is a questionnaire method with data collection instruments in the form of a rating scale by giving an assessment instrument to 4 experts, namely, 2 material experts, 2 media experts, 2 practitioner responses and 12 students. The data were analyzed by testing the validity of the mission book game media based on data from experts, practitioners and students' responses. The data obtained were calculated using the Aiken validity to determine the media content validity average from the content expert's point of view of 0.95 with very valid criteria. Then test the validity of the media in terms of media experts of 4.4 with very valid criteria, in terms of practitioner responses of 4.7 with very valid criteria and in terms of student responses of 4.9 with very valid criteria calculated using the mean formula. The motivational data analysis technique used is descriptive quantitative statistical data analysis techniques in the form of prerequisite tests and t-tests. The results of the hypothesis test showed a significance value of 0.033 which means $0.033 < 0.05$, so it can be concluded that there is an effect of the effectiveness of the mission book media game to increase the thematic learning motivation of fifth grade students in SD Gugus II, Susut District.

Keywords: Media, Mission Book Game, Learning Motivation