ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Science Board Game* Berbasis *Science Endutaiment* pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa Kelas VIII SMP Bustanul Muta'allimin Blitar" ditulis oleh Nurfiqi Ilmia, NIM 12211173028, Pembimbing Muhammad Luqman Hakim Abbbas, M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Science Board Game, Science Endutaiment*, Tekanan Zat

Pembelajaran monoton merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dan berdampak terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika, hal ini merujuk pada hasil analisis yang dilakukan peneliti pada sebuah sekolah menengah pertama. Peneliti berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang menggunakan pendekatakan *science endutaiment*. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang membawa proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menghibur. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, keterbacaan, efektifitas media pembelajaran *science board game* berbasis *science-endutaiment* pada Materi tekanan zat Untuk SIswa Kelas VIII SMP Bustanul Muta'allimin Blitar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Bustanul Muta'allimin. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media, respon siswa, dan soal post test yang diberikan terhadap kelas kontrol dan eksperimen.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: (1) Proses pengembangan media pembelajaran *science board game* berbasis *science endutaiment* pada Materi tekanan zat ini terdiri atas: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk awal, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba, uji coba secara luas, dan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan. (2) Hasil dari analisis data angket validasi menunjukkan skor rata-rata hasil validasi ahli media adalah 4.53 dan hasil validasi untuk ahli materi menunjukkan nilai skor sebesar 4.26 atau masuk dalam kategori baik. Hasil analisis kepraktisan pada media pembelajaran *science baord game* ini menunjukkan dalam kategori baik. (3) Hasil analisis keterbacaan diperoleh hasil persentase respon siswa diperoleh hasil respon yang yang positif dan nilai rata-rata respon siswa adalah 98 % sedangkan tingkat ketuntasan siswa yang diperoleh sebesar 73%. (4) Hasil pengujian dapat diketahui terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *science baord game* berbasis *science endutaiment* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Bustanul Muta'alimmin Blitar. Hal ini berdasarkan hasil pengujian hasil belajar siswa dengan uji Mann-Whitney yang memperoleh taraf sig. 0,0000. Karena 0,000 $\leq$ 0,05 menunjukkan bahwa H_1 diterima atau H_0 ditolak.

ABSTRACT

Undergraduate thesis entitled "Development of Science Board Game Learning Media Based on Science Edutaiment on Substance Pressure Subjects for Class VII Junior High School Bustanul Muta'allimin Blitar Students" is written by Nurfiqi Ilmia, Student ID 12211173028, with Muhammad Luqman Hakim Abbas, M.Pd as the supervisor.

Keywords: Learning Media, Science Board Game, Science Edutainment, Substance Pressure

Monotonous learning is one of the factors that affect students' interest in learning and impacts the level of understanding and student learning outcomes in learning physics. This refers to the results of an analysis conducted by researchers at a junior high school. Researchers innovate to create learning media using a science edutainment approach. This approach is an approach that makes the learning process fun and entertaining. The purpose of this research and development is to determine the development, feasibility, legibility, effectiveness, or influence of science-edutainment-based science board game learning media on the subject of substance pressure for junior high school students.

The type of research used in this study is Research and Development (R&D), which refers to the ADDIE model. This model consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were students of class VIII SMP Bustanul Muta'allimin. The research instrument used was a test. The test is used to measure student learning outcomes. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis. The data collection instrument consisted of a material expert and media expert validation sheet, student responses, and post-test questions given to the control and experimental classes.

The results of research and development show that: (1) The process of developing science board game learning media based on science edutainment on the subject of substance pressure consists of data collection, planning, initial product draft development, limited trial, revision of test results, trial extensively, and refinement of products from field trials. (2) The validation questionnaire data analysis results show the average score of media expert validation results is 4.53, and the validation results for material experts show a score of 4.26 or include in the good category. In addition, the results of the practicality analysis on this science board game learning media show that it is in a good category. (3) The results of the readability analysis showed that the percentage of student responses obtained positive responses and the average value of student responses was 98%, while the student's completeness level was 73%. (4) The test results show an effect of using science learning media based on science edutainment on the learning outcomes of class VIII students of Bustanul Muta'alimmin Junior High School Blitar. This is based on the results of testing student learning outcomes with the Mann-Whitney test, which obtains sig. 0.0000. Because 0.000 0.05 indicates that H_1 is accepted or H_0 is rejected.

ملخّص

البحث العلمي بالموضوع "**تطور وسائل التعليم لعب السبورة العلمية** (*Science Board Game*) **مؤسسا على علوم المعرفة أندوتيمن في رئيس المباحثة لطلاب المدرسة المتوسطة**"، عددها نور فقي علميا، رقم القيد ١٢٢١١١٧٣٠٢٨، قسم تدريس الفيزياء، كلية التربية والعلوم المعلمة، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، المشرف لكمان حكيم عبس، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: وسائل التعليم، لعب السبورة العلمية (*Science Board Game*)، ضغط الذات.

التعليم المملّ أحد العامل يؤثر همة تعلم الطلاب ويأمل على مرحلة تعلم الطلاب ونتائجها في تعليم الفيزياء، هذا يراجع إلى نتائج التحليل تفعل بها الباحثة في المدرسة المتوسطة. هذا المدخل مدخل يحمل تعليما أن يكون مفلاحا ومسلا. الهدف من هذا البحث والتطور هو لمعرفة تطور وسائل التعليم لعب السبورة العلمية مؤسسا على علوم المعرفة أندوتيمن وإستحقاق وفعالها أو تأثيرها في أساس المباحثة ضغط الذات لطلاب المدرسة المتوسطة.

نوع البحث المستخدم في هذ البحث هو بحث وتطور، ويشير إلى نموذج أددي. هذا النموذج يحتوي على خمسة مراحل، وهي تعليل و وتطور وتنفيظ وتقويم. وقع البحث هو طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة بيت المتعلمين. أدوات البحث المستخدمة أنها إختبار. الإختبار يستخدم لتقدير نتائج تعلم الطلاب. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل إحصائية الوصفي. أدوات جمع البيانات تحتوي على ورقة التحقق لمحسس المادة ومحسسة الوسائل وعنكاس الطلاب وأسئلة بعد الإختبار التي يعطا إلى فصل الرقابة وفصل التجربة.

نتائج البحث وتطور تدل على: (١) عملية تطور وسائل التعليم لعب السبورة العلمية مؤسسا على المعرفة أندوتيم في أساس المباحثة تحتوي على: جمع البيانات، والخطة، وتطور دفتار النتاج الأول، والتجربة المحددة، ومراجعة نتائج التجربة ، والتجربة الوسيعة ، وإكتمال نتائج حاصل تجربة الملعب. (٢) حاصل من تحليل البيانات أن يدل على قيمة متساوية نتيجة التحقق لمحسس الوسائل هي ٤,٥٣ ونتيجة التحقق لمحسس المادة تدل على قيمة ٤,٢٦ أم داخل في فئة جيد. نتيجة تحليل

الواقعية في وسائل التعليم يدل على فئة جيدة . (٣) نتيجة تحليل المقرء تنيل نتيجة نسبة إجابة الطلاب وضعي وقيمة متساوية الطلاب هي ٪٩٨ وبينما مرحلة كامل الطلاب المنال هي ٪٧٣. (٤) نتيجة الإختبار يستطيع أن يعرف أن هناك تأثير إستخدام وسائل التعليم لعب السبورة العلمية مؤسسا على المعرفة أندوتيمن إلى نتائج التعلم لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة بيت المتعلمين باليتار. هذا يؤسس على إختبار نتائج تعلم الطلاب بفحص منن- ويتني (*Mann-Whitney*) الذي ينال قيمة سيج. ٠,٠٠٠٠ بسبب ٠,٠٥ ≥ ٠,٠٠٠٠ تدل أن H_1 مقبول و H_0 معطل.