ABSTRAK

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Domino Card dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung" ini ditulis oleh Anita Dewi Juariah, NIM.128505203003, Pembimbing I, Prof. Dr. Mohamad Jazeri. M.Pd, Pembimbing II, Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.I

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Minat Belajar

Pengembangan media pembelajaran domino card ini didasarkan pada observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yang menemukan bahwa media pembelajaran yang ada di sekolah masih kurang. Oleh sebab itu daya minat belajar siswa berkurang karena cepat bosan sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana desain media domino card dalam meningkatkan minat belajar siswa di MIN 4 Tulungagung? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar siswa di MIN 4 Tulungagung? (3) bagaimana implementasi media domino card dalam meningkatkan minat belajar siswa di MIN 4 Tulunggaung? (4)Bagaimana efektivitas media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar siswa di MIN 4 Tulungagung?. Penelitian ini bertujuan(1)mengetahui desain media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung. (2)Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung.(3)Untuk mengetahui implementasi media domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung. (4) untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung

Pendekatan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D).* Prosedur penelitian yang digunakan adalah adaptasi dari model pengembangan *Borg dan Gall* yang disederhanakan ke dalam langkah-langkah utama hingga menjadi 5 tahapan diantaranya adalah sebagai berikut (1) Analisis kebutuhan, (2) Desain produk awal, (3) Validasi ahli dan revisi, (4) Uji coba skala kecil dan revisi, (5) Uji coba lapangan dan produk akhir.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil (1) Desain media yang diharapkan guru dan siswa adalah media yang menarik serta mendukung pembelajaran, Media yang dihasilkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, (2) Hasil validasi produk oleh 3 ahli media rata-rata sebesar 86%. Uji validasi dari ahli materi diperoleh penilaian dari 3 validator rata-rata sebesar 86%. uji lapangan yang dilakukan terhadap siswa yaitu dengan mewawancarainya diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan peneliti sudah bagus dan menarik minat siswa untuk belajar. (3) implementasinya yaitu guru melakukan pembelajaran di kelas dengan memberi salam sampai penggunaan media dan diakhiri dengan penutup.(4) Berdasarkan perhitungan *independent sample t-test* diperoleh nilai sig *(two-tailed)* sebesar 0,000 yang menunjukkan nilai sig (two-tailed) < sig level (0,00 < 0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji manova menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media domino dalam meningkatkan minat belajar siswa.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Development of Domino Card Media in Increasing Students' Interest Learning at MIN 4 Tulungagung" written by Anita Dewi Juariah, Register Number. 128505203003. Advisor: (I) Prof. Dr. Mohamad Jazeri. M. Pd, (II) Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M. Pd. I

Keywords: Learning Media Development, Learning Interest

The development of the domino card learning media was based on preliminary observations made by researchers who found that the existing learning media in schools was still lacking. Therefore, students' interest in learning decreases because they get bored quickly so student learning outcomes are not satisfactory.

The formulations of the problem in this study are (1) How is the domino card media design process increasing student interest in learning at MIN 4 Tulungagung? (2) How is the feasibility of using domino card learning media in increasing student interest in learning at MIN 4 Tulungagung? (3)) How is the effectiveness of domino card learning media in increasing student interest in learning at MIN 4 Tulungagung?(4)How is the effectiveness of domino card learning media in increasing student interest in learning at MIN 4 Tulungagung?. This study aims to develop learning media in the form of domino cards that can be used as a variety of learning media in science lessons in SD/MI. With the learning media in the form of a modified domino-type card, it can make students more interested and active in learning in the classroom.

The approach used Research and Development (R&D). The research procedure used was an adaptation of the Borg and Gall development model which was simplified into the main steps to become 5 stages including the following (1) Needs analysis, (2) Initial product design, (3) Expert validation and revision, (4) Small-scale trials and revisions, (5) Field trials and final products.

Based on the results of the study, it was found that (1) the media design process that teachers and students expect was an attractive media and supports learning, and (2) the results of product validation by 3 media experts are an average of 86%. Validation tests from material experts obtained an average assessment of 3 validators of 86%. The results of field tests conducted on students, namely by interviewing them, showed that the media developed by researchers was good and attracted students' interest in learning. (3)the implementation is that the teacher conducts learning in class by greeting until the use of the media and ends with a closing. (4) Based on the calculation of the independent sample t-test, the sig (two-tailed) value was 0.000 which indicates the sig (two-tailed) < sig level (0.00 < 0.05), which means H0 was rejected and Ha was accepted, so the media used was produced effective and able to increase student interest in learning. The Manova test stated that there was an effect of using domino media in increasing student interest in learning.

ملخّص

رسالة الماجستير تحت العنوان "تطوير وسيلة بطاقة الدومينو في تحسين رغبة الطلاب في التعلم بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الرابعة تولونج أجونج" كتبتها أنيتا ديوي حوارية، رقم دفتر القيد ١٢٨٥٠٥٢٠٣٠٠٣. المشرف الأول الأستاذ الدكتور محمّد الجزيري، المشرف الثاني الأستاذة الدكتورة الحاجة بنت معونة، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تطوير وسائل التعليم، رغبة التعلم

استند تطوير وسيلة تعلم بطاقة الدومينو إلى الملاحظات الأولية التي قامت بها الباحثة ووجدت أن وسائل التعلم الموجودة في المدارس لا تزال غير متوفرة. لذلك، يقلّ رغبة الطلاب في التعلم لأنهم يشعرون بالملل حتى لا تكون نتائج تعلم الطلاب جيدة.

مسائل البحث في هذا البحث هي (١) كيف عملية تصميم وسيلة بطاقة الدومينو في تحسين رغبة الطلاب في التعلم بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الرابعة تولونج أجونج؟ (٢) كيف جدوى استخدام وسيلة التعليم بطاقة الدومينو في تحسين رغبة الطلاب في التعلم في المدرسة الإبتدائية الحكومية الرابعة تولونج أجونج؟ (٣) إلى أي مدى فعالية وسيلة بطاقة الدومينو في تحسين رغبة الطلاب في التعلم بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الرابعة تولونج أجونج؟ يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائل التعليم في شكل بطاقات الدومينو التي يمكن استخدامها كمجموعة متنوعة من وسائل التعليم في دروس العلوم الطبيعية في المدرسة الإبتدائية. بوجود وسائل التعليم في شكل بطاقة نوع الدومينو معدلة، يمكن أن تجعل الطلاب أكثر اهتمامًا ونشاطًا في التعليم في الفصل الدراسي.

المدخل المستخدم هو البحث والتطوير. إجراء البحث المستخدم هو تعديل لنموذج بورغ و غال الذي تم تبسيطه في الخطوات الرئيسية حتى تصبح ٥ مراحل تتكون من (١) تحليل الاحتياجات، (٢) التصميم الأولي للمنتج، (٣) التحقق من الخبراء والتحسين، (٤) التجارب والتحسين على نطاق صغير، (٥) التجارب الميدانية والمنتجات النهائية.

بناءً على نتائج البحث، وجد أن (١) عملية تصميم الوسائل التي يتوقعها المعلمون والطلاب هي وسيلة ممتعة وتدعم التعليم، (٢) نتائج التحقق من المنتج من قبل ٣ خبراء وسائل التعليم بمتوسط ٩٠،٧ ٪ . حصل اختبار التحقق من الصحة من خبراء المواد على تقييم متوسط لـ ٣ مدققين بنسبة ٩٠ ٪.

(٣) أظهرت نتائج الاختبارات الميدانية التي أجريت على الطلاب، وهي من خلال المقابلات معهم، أن الوسائل التي طورتها الباحثة كانت جيدة وجذبت رغبة الطلاب في التعلم. بناءً على حساب اختبار ت للعينة المستقلة، فإن قيمة سيج (ثنائية الطرف) هي ٠،٠٠٠ والتي تشير إلى مستوى سيج (ثنائي الطرف) <مستوى سيج (٠،٠٠، <٠،٠٥) ، مما يعني رفضت فرضية الصفر وقبلت فرضية الخيار، لذلك يتم إنتاج الوسائل المستخدمة بشكل فعال وقادر على تحسين رغبة الطلاب في التعلم.