ABSTRAK

Tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Science Adventurer dalam Meningkatkan Semangat dan Motivasi Belajar IPAS Kelas V di MIN 04 Blitar*" ditulis oleh Ismiyatul Karomah, NIM. 1880505220012 dengan pembimbing Prof. Dr. Prim Masrokan Motohar, M.Pd dan Dr. Luk luk Nur Mufida, M.Ag.

Kata kunci : Media *Science Adventurer*, Motivasi belajar, Pengembangan Media Pembelajaran, Semangat Belajar,

Penenitian dan pengembangan media pembelajaran *Science Adventurer* dilatar belakangi oleh menurunnya semangat dan motivasi belajar IPAS, karena perubahan kurikulum, peningkatan grade materi serta sistem pembelajaran yang berjalan menuju ke arah digital membuat peserta didik kesulitan mengikuti pembelajaran, dengan gaya mengajar guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan terkesan monoton, membuat peserta didik mengalami kemunduran semangat dan motivasi belajar. Sehingga perlu dilakukan sebuah inovasi pada media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dapat membantu guru dalam memaksimalkan perannya sebagai motivator dan fasilitator.

Penelitian dan pengembangan terfokus pada pengaruh media pembelajaran terhadap perubahan semangat dan motivasi belajar peserta didik, dengan rumusan masalah, meliputi (1) Bagaimana desain media pembelajaran *Science Adventurer* pada materi pembelajaran IPAS kelas V di MIN 04 Blitar ? (2) Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran *Science Adventurer* pada materi pembelajaran IPAS kelas V di MIN 04 Blitar ? (3) Bagaimana penerapan media pembelajaran *Science Adventurer* pada materi pembelajaran IPAS kelas V di MIN 04 Blitar ? (4) Bagaimana efektifitas media pembelajaran *Science Adventurer* pada materi pembelajaran IPAS kelas V di MIN 04 Blitar ?

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan dengan beberapa tujuan, meliputi (1) Menerapkan konsep desain media pembelajaran Science Adventurer pada pembelajaran IPAS sebagai upaya mengatasi permasalahan yang menyebabkan berkurangnya semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, khususnya di MIN 04 Blitar; (2) Menganalisis kelayakan produk media pembelajaran Science

Adventurer pada pembelajaran IPAS sebagai upaya mengatasi permasalahan yang menyebabkan berkurangnya semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, khususnya di MIN 04 Blitar; (3) Menerapkan media pembelajaran Science Adventurer pada pembelajaran IPAS sebagai upaya mengatasi permasalahan yang menyebabkan berkurangnya semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, khususnya di MIN 04 Blitar; (4) Menganalisis efektifitas produk media pembelajaran Science Adventurer pada pembelajaran IPAS, sebagai sarana dalam mengatasi permasalahan yang menyebabkan berkurangnya semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, khususnya di MIN 04 Blitar.

Penelitian yang dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran, meliputi (1) Pengembangan produk media pembelajaran *Science Adventurer* berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik; (2) Produk media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan prosentase 93,4% dan hasil dari validasi tiga ahli materi pembelajaran dan 88,6% dari ahli media pembelajaran yang terkualifikasi "Sangat Valid"; (3) Produk media pembelajaran *Science Adventurer* yang dikembangkan ditujukan untuk mengatasi penurunan semangat dan motivasi belajar peserta didik kelas V di MIN 04 Blitar; (4) Media pembelajaran *Science Adventurer* menunjukkan prosentase 81,92% terhadap ketuntasan belajar peserta didik dengan 88,61% tingkat keefektifan termasuk kedalam kategori "Sangat Valid" dan dikuatkan dengan prosentase hasil observasi mencapai 95% perubahan semangat belajar dan 92% perubahan motivasi belajar peserta didik. Sehingga media pembelajran *Science Adventurer* berbasis permainan edukatif dapat dinyatakan sangat efektif dalam mengatasi permasalahan kemunduran semangat dan motivasi belajar peserta didik.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of Science Adventurer Learning Media in Increasing the Spirit and Motivation of Learning IPAS Class V at MIN 04 Blitar" written by Ismiyatul Karomah, NIM. 1880505220012 with supervisors Prof. Dr. Prim Masrokan Motohar, M.Pd and Dr. Luk Luk Nur Mufida, M.Ag.

***Keywords** : Science Adventurer Media, Learning motivation, Learning Media Development, Learning Passion.*

The research and development of Science Adventurer learning media is motivated by the decline in enthusiasm and motivation to learn IPAS, because curriculum changes, increasing grade material and learning systems that run towards digital make it difficult for students to follow learning, with a teacher's teaching style that only uses the lecture method and seems monotonous, making students experience a decline in enthusiasm and motivation to learn. So it is necessary to make an innovation in learning media that is tailored to the needs of students and can help teachers maximise their role as motivators and facilitators.

Research and development focuses on the effect of learning media on changes in enthusiasm and motivation to learn from students, with the formulation of problems, including (1) How is the design of Science Adventurer learning media on grade V IPAS learning material at MIN 04 Blitar? (2) How is the feasibility of Science Adventurer learning media products on grade V IPAS learning material at MIN 04 Blitar? (3) How is the application of Science Adventurer learning media on grade V IPAS learning material at MIN 04 Blitar? (4) How is the effectiveness of Science Adventurer learning media on grade V IPAS learning material at MIN 04 Blitar?

Research and development was carried out with several objectives, including (1) Applying the concept of Science Adventurer learning media design to IPAS learning as an effort to overcome problems that cause reduced enthusiasm and motivation to learn in students, especially at MIN 04 Blitar; (2) Analyzing the feasibility of Science Adventurer learning media products in IPAS learning as an effort to overcome problems that cause reduced enthusiasm and motivation to learn in students, especially at MIN 04 Blitar; (3) Applying Science Adventurer learning media in IPAS learning as an effort to overcome problems that cause

reduced enthusiasm and motivation to learn in students, especially at MIN 04 Blitar; (4) Analyzing the effectiveness of Science Adventurer learning media products in IPAS learning, as a means of overcoming problems that cause reduced enthusiasm and motivation to learn in students, especially at MIN 04 Blitar.

Research conducted with learning media development, including (1) Science Adventurer learning media products based on educational games that can increase students' enthusiasm and motivation to learn; (2) The media products developed have a very high level of feasibility with a percentage of 93.4% and the results of the validation of three learning material experts and 88.6% of learning media experts who are qualified "Very Valid"; (3) Science Adventurer learning media products developed are aimed at overcoming the decline in enthusiasm and motivation to learn fifth grade students at MIN 04 Blitar; (4) Science Adventurer learning media shows a percentage of 81.92% of students' learning completeness with 88,61% of the effectiveness level included in the "Very Valid" category and corroborated by the percentage of observation results reaching 95% of changes in learning enthusiasm and 92% of changes in students' learning motivation. So that the educational game-based Science Adventurer learning media can be declared very effective in overcoming the problem of decline in enthusiasm and motivation to learn.

الملخص

الرسالة الماجستير بالموضوع "تطوير وسائط التعلم المغامرة العلمية في زيادة روح ودافعية التعلم العلوم العلمية الطبيعية والاجتماعية الصف الخامس في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار" من إعداد إسمية الكرمة من المعهد الوطني للإدارة. 1880505220012 مع المشرفين أ. الدكتور بريم مسروقان مطهّر، ماجستير في العلوم السياسية والدكتور لوك لوك نور مفيدة، ماجستير في العلوم السياسية.

الكلمات الرئيسية : وسائل الإعلام المغامر العلمي، الدافع للتعلم، تطوير وسائل الإعلام، الشغف بالتعلم.

إن الدافع وراء البحث والتطوير لوسائط تعلم العلوم المغامرة هو تراجع الحماس والدافعية لتعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية، لأن تغير المناهج الدراسية وزيادة درجة المواد وأنظمة التعلم التي تتجه نحو الرقمية تجعل من الصعب على الطلاب متابعة التعلم، مع أسلوب تدريس المعلم الذي يستخدم أسلوب المحاضرة فقط ويبدو رتيباً، مما يجعل الطلاب يعانون من تراجع الحماس والدافعية للتعلم. لذا، من الضروري الابتكار في وسائط التعلم التي تتناسب مع احتياجات الطلاب وتساعد المعلمين على تعظيم دورهم كمحفزين وميسرين.

يركز البحث والتطوير على تأثير وسائط التعلم على التغييرات في حماس ودافعية الطلاب للتعلم، مع صياغة المشكلة التي تتضمن (1) كيف يتم تصميم وسائط تعلم مغامر العلوم على مواد تعلم الصف الخامس العلوم العلمية الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار؟ (2) كيف يتم تطبيق منتجات وسائط تعلم مغامر العلوم على مواد تعلم الصف الخامس العلوم العلمية الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار؟ (3) كيف يتم تطبيق وسائط تعلم مغامر العلوم على مواد تعلم الصف الخامس العلوم العلمية الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار؟ (4) كيف يتم تطبيق وسائط تعلم مغامر العلوم على مواد تعلم الصف الخامس العلوم العلمية الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار؟

تم إجراء البحث والتطوير بعدة أهداف، منها: (1) تطبيق مفهوم تصميم وسائط تعلم مغامر العلوم في التعلم العلوم العلمية الطبيعية والاجتماعية كمحاولة للتغلب على المشاكل التي تسبب انخفاض الحماس والدافعية للتعلم لدى الطلاب، خاصة في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار؛ (2) تحليل جدوى منتجات وسائط تعلم مغامر العلوم في تعلم العلوم

العلمية الطبيعية والاجتماعية كمحاولة للتغلب على المشاكل التي تسبب انخفاض الحماس والدافعية للتعلم لدى الطلاب، خاصة في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار; (3) تطبيق وسائط تعلم مغامر العلوم في التعلم بالمغامرات العلمية في التعلم بالمعايير الدولية لتقييم الأداء كمحاولة للتغلب على المشاكل التي تسبب انخفاض الحماس والدافعية للتعلم لدى الطلاب، خاصة في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار؛ (4) تحليل فعالية منتجات وسائط تعلم مغامر العلوم في التعلم بالمعايير الدولية لتقييم الأداء، كوسيلة للتغلب على المشاكل التي تسبب انخفاض الحماس والدافعية للتعلم لدى الطلاب، خاصة في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار.

الأبحاث التي أجريت مع تطوير وسائط التعلم، بما في ذلك : (1) منتجات وسائط تعلم مغامر العلوم المطورة القائمة على الألعاب التعليمية التي يمكن أن تزيد من حماس الطلاب ودافعيتهم للتعلم؛ (2) تتمتع المنتجات الإعلامية المطورة بمستوى جدوى مرتفع للغاية بنسبة 93.4% ونتائج مصادقة ثلاثة خبراء في المواد التعليمية و88.6% من خبراء وسائط التعلم الذين تم تصنيفهم " صحيح جداً"; (3) تهدف منتجات وسائط تعلم مغامر العلوم المطورة إلى التغلب على انخفاض الحماس والدافعية للتعلم لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة ابتدائية نيجيري 04 بليتار؛ (4) تُظهر وسائط تعلم مغامر العلوم نسبة 81,92% من اكتمال تعلم الطلاب بنسبة 88,61% من مستوى الفعالية المدرجة في فئة " صحيح جداً" وتؤيدها نسبة نتائج الملاحظة التي بلغت 95% من التغيرات في حماس التعلم و 92% من التغيرات في دافعية التعلم لدى الطلاب. لذا يمكن إعلان أن وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية القائمة على مغامر العلوم فعالة جدًا في التغلب على مشكلة تراجع الحماس والدافعية لدى المتعلمين.