ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permainan Edukatif Karambol Pengetahuan (Karbota) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya Kelas VII di SMP Bustanul Muta'allimin" ditulis oleh Nova Krismayanti, NIM 12211173004, Pembimbing Muhammad Luqman Hakim Abbas, M.Pd

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Karambol Pengetahuan, Hasil Belajar, Objek IPA dan Pengamatannya

Pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif dapat berdampak terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika, hal ini merujuk pada hasil analisis data penelitian yang dilakukan pada sebuah sekolah menengah pertama. Peneliti berinovasi untuk membuat media pembelajaran berupa alat permainan edukatif karambol pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, keterbacaan serta efektivitas media permainan edukatif karambol pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada materi *Objek IPA dan Pengamatannya* di SMP Bustanul Muta'allimin.

Jenis penelitian pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) yang mengacu pada model Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh berdasarkan model Borg dan Gall meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan, penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, uji coba pelaksana, dan penyempurnaan produk akhir. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen ahli materi, instrumen ahli media, instrumen respon siswa tehadap media serta soal post test yang diberikan terhadap kelas control dan kelas eksperimen.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Proses pengembangan media alat permainan edukatif karambol pengetahuan pada materi *Objek IPA dan Pengamatannya* terdiri atas: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan, serta penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan. (2) Hasil analisis data angket validasi media menunjukkan nilai rata-rata 4.71 dan hasil validasi materi diperoleh nilai rata-rata 4.8 masuk kategori sangat layak. (3) Hasil analisis keterbacaan diperoleh skor rata-rata 4.50 dan persentase 90% atau masuk kategori respon positif. (4) Hasil pengujian menunjukkan penggunaan media karbota efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin. Hal ini didasarkan hasil analisis pengujian hasil belajar siswa dengan independent sample t test diperoleh nilai t = 6,138 dan sig. 2-tailed diperoleh nilai 0.000<0,05 sehingga dapat diartikan H_1 diterima atau H_0 ditolak.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of Knowledge Carom Educational Game Media (Karbota) to Improve Student Learning Outcomes on Science Object Material and Observation in 7th grade Bustanul Muta'allimin Junior High School Science Objects and its Observations" was written by Nova Krismayanti, NIM 12211173004, Supervisor Muhammad Luqman Hakim Abbas, M.Pd.

Keywords: Educational Game Tools, Knowledge Carom, Learning Outcomes, Science Objects and Observations

Monotonous and less innovative learning can give impact on student's understanding and learning outcomes in physics learning, this refers to the results data analysis of research conducted at a junior high school. Researcher innovated to create learning media in the form of a knowledge carom educational game tool to attract students' interest in learning and improve student learning outcomes. The purpose of this research and development is to determine the development, feasibility, legibility and effectiveness of the knowledge carom educational game media to improve the learning outcomes of 7th grade students on science object materials and its observations at Bustanul Muta'allimin Junior High Schol.

The type of development research in this study uses the approach *Researh and Development* (RnD) which refers to the Borg and Gall model. The steps taken based on the Borg and Gall model include research and data colletion, planning, initial poduct development, field trials, product improvement resulting from fields trials, implementing trials, and final product improvements. The subjects of this development approach Bustanul Muta'allimin junior high school. The research instrument used was a test to measure student learning outcomes. Data collecting instruments used in this study include material expert instruments, media expert instruments, student response instruments to the media and post test question given to the control class and experimental class.

The results of this development research show that: (1) The process of developing the knowledge carom educational game tool on the Science Object Material and its observations consists of: data collecting, planning, initial product development, limited trials, revisions of test result, field trials, and refinement of product result from field trials. (2) The results of the media validation questionnaire data analysis showed an average value of 4.71 and the results of material validation obtained an average value of 4.8 in the very feasible category. (3) The results of the readability analysis obtained an average score of 4.50 and percentage of 90% or include in the positive response category. (4) The test results show that the use of carbota media is effective to improve cognitive learning outcomes of seventh grade student learning outcomes with independent sample t test, the value of t = 6.138 and sig. 2-tailed obtained a value of 0.000<0.05 so it can be interpreted that H_1 is accepted or H_0 is rejected.

الملخص

البحث العلمي تحت العنوان "تطور وسيلة اللعبة التعليمية كارامبول المعرفات لترقية نتائج تعلم الطلاب في مادة موضوع العلوم الطبيعية وملاحظته الفصل السابع في المدرسة المتوسطة "بستان المتعلمين" الذي كتبته نوفا كريسمايانتي، رقم دفتر القيد ١٢٢١١١٧٣٠٠٤، المشرف محمد لقمان الحكيم أبا س الماجستير.

الكلمة الرئيسية: أداة اللعبة التعليمية، كارامبول المعرفات، نتائج التعلم، موضوع العلوم الطبيعية وملاحظته.

التعليم الرتيب وأقل ابتكار يمكن تأثير على طبقة الفهم ونتائج تعلم الطلاب في تعليم الفيزياء، هذا الأمر بالتأسيس على نتائج تحليل البحث الذي يعمل في المدرسة المتوسطة. يبتكر الباحثة لتكوين وسيلة التعليم في شكل أداة اللعبة التعليمية كارامبول المعرفات للجذب اهتمام الطلاب بالتعلم ولترقية نتائج تعلم الطلاب. أهداف من هذا البحث والتطور لمعرفة تطور وسيلة اللعبة التعليمية كارامبول المعرفات، وملائمها، ومقروئيتها، وفعاليتها لترقية نتائج تعلم الطلاب الفصل السابع على مادة موضوع العلوم الطبيعية وملاحظته في المدرسة المتوسطة بستان المتعلمين.

نوع بحث التطور في هذا البحث يستخدم المدخل البحث والتطوير بناء على نموذج بورج وجال. خطوات عند نموذج بورج وجال يحتوي على البحث وجمع البيانات وتخطيط، وتطور المنتج الأول، ومحاكمات الميدان، اكتمال المنتج الأخير. وموضوع هذا البحث التطور هو الطلاب الفصل السابع المدرسة المتوسطة بستان المتعلمين. وأداة جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث يحتوي على أداة خبراء المواد، وأداة خبراء الوسيلة، وأداة اجابة الطلاب على الوسيلة والأسئلة الأخيرة المعطلة للفصل التحكم والفصل التجريبي.

تدل نتائج هذا البحث والتطور أن: (1) عملية تطور وسيلة أداة اللعبة التعليمية كارامبول المعرفات على مادة موضوع العلوم الطبيعية وملاحظته يحتوي على: جمع البيانات، وتخطيط، وتطور المنتج الأول، ومحاكمة محددة، وتحسين نتائج المحاكمات ومحاكمات الميدان، اكتمال منتج محاكمات الميدان. (2) نتائج تحليل البيانات لاستبيان تصديق الوسيلة تدل متوسط القيمة 4.71 ونتائج تصديق المادة تنال متوسط درجة 4.8 أو في طبقة ملائم جدا. (3) نتائج المقروئية تنال متوسط القيمة 4.50 ونسبة المئوية 90% أو في طبقة استجابة واضعية. (4) نتائج الإختبار تدل استخدام وسيلة كارامبول المعرفات فعال لترقية نتائج التعليم الإدراكي الطلاب الفصل السابع المدرسة المتوسطة بستان المتعلمين. هذه الأمر بناء على نتائج تحليل اختبار نتائج تعلم الطلاب اختبار مستقل للعينة تنال ت= 6138 وسيج 2 ذيل تنال 0.000 0.05>حتى يمكن مفسرة أن فرضية الأولى مقبول وفرضية العدم مرفوض.