ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Rekayasa Inovasi Numerik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung" ini ditulis oleh Risna Isroin Ningtias, NIM. 1860205221028, pembimbing Dr. Khabibur Rohman, M.Pd.I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Rekayasa Inovasi Numerik

Latar belakang penelitian ini adalah media pembelajaran yang kurang optimal dalam pengajaran menjadikan kegiatan belajar terasa membosankan dan kurang mampu menarik minat siswa. Situasi ini menyebabkan semangat belajar serta tingkat penguasaan mereka mengenai materi pembelajaran menjadi kurang optimal. Dengan demikian, dibutuhkan media belajar yang inovatif dan menyenangkan untuk mendorong minat serta pencapaian belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu mengidentifikasi hasil analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran ular tangga berbasis rekayasa inovasi numerik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), menerapkan model ADDIE, yang terdiri dri lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Penelitian ini menggunakan instrumen observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta tes. Hasil pengumpulan data meliputi dari data kualitatif seperti hasil wawancara, observasi, serta saran dari validator, dan data kuantitatif seperti skor validasi, hasil angket respons siswa, dan hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk menganalisis data, analisis deskriptif dan uji N-Gain digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, proses pengembangan media pembelajaran telah dilakukan secara terstruktur menggunakan tahapan ADDIE. Proses tersebut meliputi analisis kebutuhan, materi, tujuan, media, bahan ajar, karakteristik siswa, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan tujuan, strategi, tes, instrumen penilaian, merancang media, pengembangan produk, validasi produk, uji coba produk, penyebaran angket kelayakan, serta revisi produk. Hasil validasi ahli media I, II, dan III sebesar 100%, 96,6%, dan 95% dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi ahli materi I, II, dan III sebesar 95,8%, 87,5%, dan 97,9% dengan kategori "sangat valid". Uji coba skala kecil memperoleh hasil 82,1% dengan kategori "sangat menarik". Hasil angket respons siswa kelas V-B sebesar 87,3% dan kelas V-C sebesar 87,8%, keduanya masuk kategori "sangat baik". Pada uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,70 pada kelas V-B dan 0,74 pada kelas V-C, yang keduanya berada pada kategori "tinggi" dengan interval N-Gain ≥ 0,70. Adapun nilai N-Gain dalam bentuk persen pada kelas V-B diperoleh sebesar 70,3% dan di kelas V-C diperoleh sebesar 74,5%. Berdasarkan kriteria efektivitas bentuk presentase, kedua nilai tersebut lebih besar dari 55% dapat diartikan "cukup efektif".

ABSTRACT

This thesis, titled "Development of a Snakes and Ladders Learning Medium Based on Numerical Innovation Engineering for the Pancasila Education at MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung," was written by Risna Isroin Ningtias, Student ID Number 1860205221028, under the supervision of Dr. Khabibur Rohman, M.Pd.I.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Numerical Innovation Engineering

This research is motivated by the less ideal use of learning media in the learning process, resulting in learning activities that tend to be monotonous and less engagine for student. This condition impacts student low learning interest and understanding of the material. Therefore, in order to increase students motivation and learning result, engaging ang interactive learning materials are required. The goal of this study is to describe the results of needs analysis, design, development, implementation, and evaluation of a snakes and ladders learning medium based on numerical innovation engineering in the Pancasila Education subject at MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

The method used in this research is Research and Development (R&D) by applying the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study uses observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The data collected includes qualitative data such as interview results and suggestions from validators, as well as quantitative data in the form of validation scores, student response questionnaire results, and pre-test and post-test results. Descriptive analysis and N-Gain tests are the techniques used for data analysis.

The result show that the development process of the learning media was carried out systematically throught the ADDIE stages. This process includes analysis needs, materials, objectives, media, teaching materials, and student characteristics, followed by formulating objectives, strategies, tests, assessment instruments, designing media, product development, product validation, product trials, distribution of feasibility questionnaires, and product revision. The developed media obtained validation result from media experts I, II, and III of 100%, 96.6%, and 95%, respectively, categorized as “very valid.” The validation results from material experts I, II, and III were 95.8%, 87.5%, and 97.9%, respectively, also categorized as “very valid.” The small-scale trial obtained 82.1% with a “very interesting” category. The result of student response questionnaires in class V-B were 87.3% and in class V-C were 87.8%, both categorized as “very good.” The N-Gain test result were 0.70 in class V-B and 0.74 in class V-C, both categorized as “high” with an N-Gain interval of ≥ 0.70. In percentage form, the N-Gain values were 70.3% for class V-B and 74.5% for class V-C. Based on effectiveness criteria in percentage form, both values exceed 55%, indicating that the media is “quite effective.”

الملخص

الرسالة العلمية بعنوان: "تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة السلم والثعبان القائمة على الهندسة الابتكارية العددية في مادة ،التربية على مبادئ بانشاسيلا في المدرسة الابتدائية الإسلامية بلس الاستغاثة فانغونغريجو تولونغاغونغ"، كتبتها ريسنا إسرؤين نينغتياس رقم القيد ١٨٦٠٢٠٥٢٢١٠٢٨، تحت إشراف الدكتور خبيب الرحمن، الماجستير في التربية الإسلامي

الكلمات المفتاحية: وسائلُ التعلُّم، لُعبةُ السُّلَّمِ والثُّعبان، الهندسةُ الابتكاريةُ العدديةُ

تستند هذه الدراسة إلى عدمِ كفايةِ استخدامِ وسائلِ التعلُّم في عمليةِ التعليم، مما يجعلُ الأنشطةَ التعليميةَ تميلُ إلى الرتابةِ وقلةِ إشراكِ الطلابِ بشكلٍ فعّال. وقد أثّرَ ذلك على انخفاضِ دافعيةِ التعلُّم وفهمِ الطلابِ للمادةِ التعليمية. لذلك، هناك حاجةٌ إلى وسائلِ ،تعلُّمٍ جذّابةٍ وتفاعليةٍ وقادرةٍ على تعزيزِ نشاطِ الطلابِ ونتائجِ تعلُّمهم. وتهدفُ هذه الدراسةُ إلى وصفِ نتائجِ تحليلِ الاحتياجات والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم في تطويرِ وسيلةِ تعلُّمٍ على شكلِ لعبةِ السُّلَّمِ والثُّعبان القائمة على الهندسةِ الابتكاريةِ العددية .في مادةِ التربيةِ على مبادئ بانشاسيلا في المدرسةِ الابتدائيةِ الإسلامية بلس الاستغاثة فانغونغريجو تولونغاغونغ

نوعُ البحثِ المستخدم هو البحثُ والتطوير باستخدامِ نموذجٍ يتكوّن من خمسِ مراحل، وهي: التحليل، والتصميم والتطوير والتنفيذ، والتقويم. وأدواتُ البحثِ المستخدمةُ في هذه الدراسة هي الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاستبانة، والاختبار. وتتكوّنُ ،البياناتُ المحصَّلةُ من بياناتٍ نوعيةٍ تتمثّل في نتائجِ المقابلاتِ وملاحظاتِ المحكّمين، وبياناتٍ كميةٍ تتمثّل في درجاتِ نتائجِ التحقق .ونتائجِ استجاباتِ الطلاب، ونتائجِ الاختبار القبلي والبعدي. أمّا أسلوبُ تحليلِ البيانات فهو التحليلُ الوصفي واختبارُ ن-غاين

تُظهرُ نتائجُ الدراسةِ أن عمليةَ تطويرِ وسيلةِ التعلُّم قد تمّت بشكلٍ منهجي عبر مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير والتنفيذ والتقويم. وقد بدأت العمليةُ بتحليلِ الاحتياجات، والمحتوى، والأهداف، والوسيلة، والمواد التعليمية، وخصائصِ الطلاب، ثم صياغةِ الأهداف، والاستراتيجيات، والاختبارات، وأدواتِ التقييم، وتصميمِ المخطّط، وتطويرِ المنتج، والتحققِ منه، وتجربته، وتوزيعِ استباناتِ ،٪الصلاحية، ثم إجراءِ التعديلات. وقد حصلت الوسيلةُ المطوَّرةُ على نتائجِ تحققٍ من خبراءِ الوسائل ١، ٢، و ٣ بنسبة ١٠٠ ،٪٩٦,٦٪، و٩٥٪ على التوالي، ضمن فئة «صالح جدًا». كما حصلت نتائجُ تحققِ خبراءِ المادة ١، ٢، و٣ على نسبة ٩٥,٨ ٨٧,٥٪، و٩٧,٩٪ ضمن فئة «صالح جدًا». وأظهرت نتائجُ التجربةِ على نطاقٍ صغير نسبة ٨٢,١٪ ضمن فئة «جذّاب جدًا». كما بلغت نتائجُ استبانةِ استجابةِ الطلاب في الصف ٥ب نسبة ٨٧,٣٪ ضمن فئة «جيد جدًا»، وفي الصف ٥ج نسبة ٨٧,٨٪ ضمن الفئة نفسها. وفي اختبار ن-غاين تم الحصول على قيمة ٠,٧٠ في الصف ٥-ب و٠,٧٤ في الصف ٥-ج، وكلاهما ضمن الفئة .مرتفعة» (≤ ٠,٧٠). أمّا قيمةُ ن-غاين بصيغةِ النسبةِ المئوية فقد بلغت ٧٠,٣٪ في الصف ٥ب و٧٤,٥٪ في الصف ٥ج» وبالاستنادِ إلى معيارِ الفعاليةِ بصيغةِ النسبةِ المئوية، فإن هاتين القيمتين أكبرُ من ٥٥٪، مما يدلُّ على أنهما «فعّالتان بدرجةٍ كافي