

ABSTRAK

Windasari, Dwi Andini. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Ular tangga IPA Tema Tekanan Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gapura. Skripsi. Program Studi Pendidikan IPA. Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan. Universitas Wiraraja. Pembimbing: (I) Habibi, S.Si., M.Pd, (II) Henny Dianawati, M.P.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *game* ular tangga untuk kelas VIII materi tekanan. Namun tujuan dari penelitian ini secara khusus adalah: (1) mengetahui tingkat kelayakan *game* ular tangga IPA sebagai media pembelajaran; (2) mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *game* ular tangga IPA sebagai media pembelajaran; (3) mengetahui aktivitas siswa menggunakan *game* ular tangga IPA; (4) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* ular tangga IPA; (5) mengetahui respon siswa terhadap *game* ular tangga IPA sebagai media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, metode tes, dan metode angket. Data dianalisis menggunakan persentase dan uji *independent sampel t-test*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan rating rata-rata 83%; (2) keterlaksanaan pembelajaran rata-rata pada pertemuan pertama dan kedua sebesar 84,37% termasuk dalam kategori sangat baik; (3) aktivitas siswa rata-rata pada pertemuan pertama dan kedua sebesar 81,5% juga termasuk dalam kategori sangat baik; (4) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen rata-rata 81,98 dan kelas kontrol 63.66. Berdasarkan uji-t pada pertemuan pertama dan kedua didapat nilai *Asymp Sig. (2tailed)* $0,001 < 0,05$ dan *Asymp Sig. (2tailed)* $0,000 < 0,05$ pada taraf signifiansi 5%, sehingga dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan *handout* dengan media *game* ular tangga IPA berbeda atau lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan *handout*. Respon siswa pada uji coba dan uji pemakaian 100% memberi respon positif

Kata Kunci: *Game* Ular Tangga IPA, Kelayakan, Aktivitas belajar, Hasil belajar