

ABSTRAK

Novita Amalia, Fira. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga pada Materi Pokok Keanekaragaman Hayati Kelas X MA*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember.
Pembimbing: (1) Novy Eurika, S.Si, M.Pd, (2) Ir. Arief Noor Akhmadi, M.P.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis *IT*, Permainan Ular Tangga, Keanekaragaman Hayati

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh kuat dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain yaitu melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *IT* dalam bentuk permainan ular tangga. Permainan ular tangga yang biasanya dilakukan dengan manual saja, dalam media ini permainan ular tangga dikembangkan dengan berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan mengoperasikannya menggunakan komputer sehingga terlihat menarik. Media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini sangat cocok diaplikasikan dengan materi keanekaragaman hayati karena pada materi ini kebanyakan teori saja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *IT* berbentuk permainan ular tangga pada materi pokok Keanekaragaman Hayati kls X MA. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *IT* berbentuk permainan ular tangga pada materi pokok Keanekaragaman Hayati kls X MA.

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dalam pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Validator yang terlibat dalam pengembangan ini adalah 1 orang ahli media yaitu dosen matematika, 1 orang ahli materi yaitu dosen biologi, dan 1 orang guru biologi dan 10 siswa MA Madinatul Ulum Jenggawah kelas X. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan analisis data hasil validasi, validasi ahli materi memperoleh skor 88,75%, validasi ahli media memperoleh skor 89,7%, dan validasi guru memperoleh skor 87,7%. Sedangkan analisis uji kepraktisan, untuk uji coba kelompok kecil memperoleh skor pada aspek pembelajaran yaitu 87,5%, aspek penyajian materi yaitu 89,5%, dan aspek pengoperasian media yaitu 89,6%. Maka dari analisis hasil validasi dan uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *IT* berbentuk permainan ular tangga pada materi pokok Keanekaragaman Hayati kls X MA ini dikatakan layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran biologi MA kelas X.

ABSTRACT

Novita Amalia, Fira. 2018. Development of IT-Based Learning Media in the Form of Snakes and Ladder Games in the Main Material of Biodiversity Class X MA. Thesis, Biology Education Study Program, Teaching and Education Faculty, Muhammadiyah University Jember.
Mentor: (1) Novy Eurika, S.Si, M.Pd, (2) Ir. Arief Noor Akhmadi, M.P.

Keywords: Learning Media, IT Based, Ladder Snake Game, Biodiversity

The rapid development of technology and information has a strong influence in various fields of life, one of which is the field of education. The use of learning media is very important in the process of learning and teaching because the learning media is very helpful for the teacher or instructor in providing teaching maximally, effectively and efficiently. One way that teachers can do is to develop learning media that has the concept of learning while playing, namely through the development of IT-based learning media in the form of snakes and ladder games. Snakes and ladders games that are usually done by manual only, in this media snakes and ladders games are developed based on *Adobe Flash CS 6* by operating it using a computer so that it looks attractive. The learning media in the form of snake and ladder games is very suitable to be applied with biodiversity material because most of the material is in theory.

This study aims to determine the feasibility of IT-based learning media in the form of snakes and ladders games on the subject matter of Kls X MA Biodiversity. To find out the practicality of IT-based learning media in the form of snakes and ladders games on the subject matter of Kls X MA Biodiversity.

This type of research is a type of research and development or Research and Development (R & D). In developing this media using the ADDIE model. The validators involved in this development were 1 media expert namely a mathematics lecturer, 1 material expert namely a biology lecturer, and 1 biology teacher and 10 MA students Madinatul Ulum Jenggawah in class X. The data collected in this study included qualitative and quantitative data.

Based on the analysis of validation data, expert material validation scores 88.75%, media expert validation scores 89.7%, and teacher validation scores 87.7%. Whereas the practicality test analysis, for small group trials, scores on learning aspects were 87.5%, material presentation aspects were 89.5%, and media operating aspects were 89.6%. Then from the analysis of the results of validation and practicality test of IT-based learning media in the form of snakes and ladders games on the subject matter of Biodiversity Kls X MA is said to be feasible to be used by teachers and students as a bi X MA class learning media