

ABSTRAK

Sonia Lavenia (2014/14046091) : “Pengembangan Media *Jeopardy Game* dalam Pembelajaran Sejarah untuk Siswa Kelas X di SMA N 1 Lubuk Basung”. Skripsi. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2019

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Jeopardy Game* dalam pembelajaran sejarah pada materi corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Lubuk Basung. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media *Jeopardy Game* yang digunakan untuk guru maupun siswa dalam pembelajaran sejarah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*), dengan mengikuti model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi 4P yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan penyebarluasan. Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Subjek uji coba penelitian ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas berdasarkan penelitian dari ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa dengan menggunakan angket untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media. Data analisis dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini pada tahap pertama yaitu pendefinisian yang dilakukan dengan cara analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Tahap kedua perancangan yang dilakukan dengan langkah-langkah yaitu ; 1) mengumpulkan sumber data dan objek media; 2) membuat sketsa; 3) membuat media *Jeopardy Game* dengan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*. Tahap ketiga yaitu pengembangan dengan cara meminta validator ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi media *Jeopardy Game* berdasarkan instrumen angket yang telah dibuat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi dengan rerata 3,40 dan penilaian dari ahli media dengan rerata 3,46, hal ini menunjukkan bahwa media *Jeopardy Game* dalam pembelajaran sejarah sangat layak untuk digunakan. Sedangkan untuk uji coba praktikalitas oleh guru diperoleh rata-rata penilaian sebesar 3,68 dan siswa diperoleh rata-rata penilaian sebesar 3,58 yang menunjukkan bahwa media *Jeopardy Game* dalam pembelajaran sejarah sangat praktis. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang peneliti kembangkan berupa media *Jeopardy Game* sudah layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Lubuk Basung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Jeopardy Game*, Pembelajaran Sejarah.