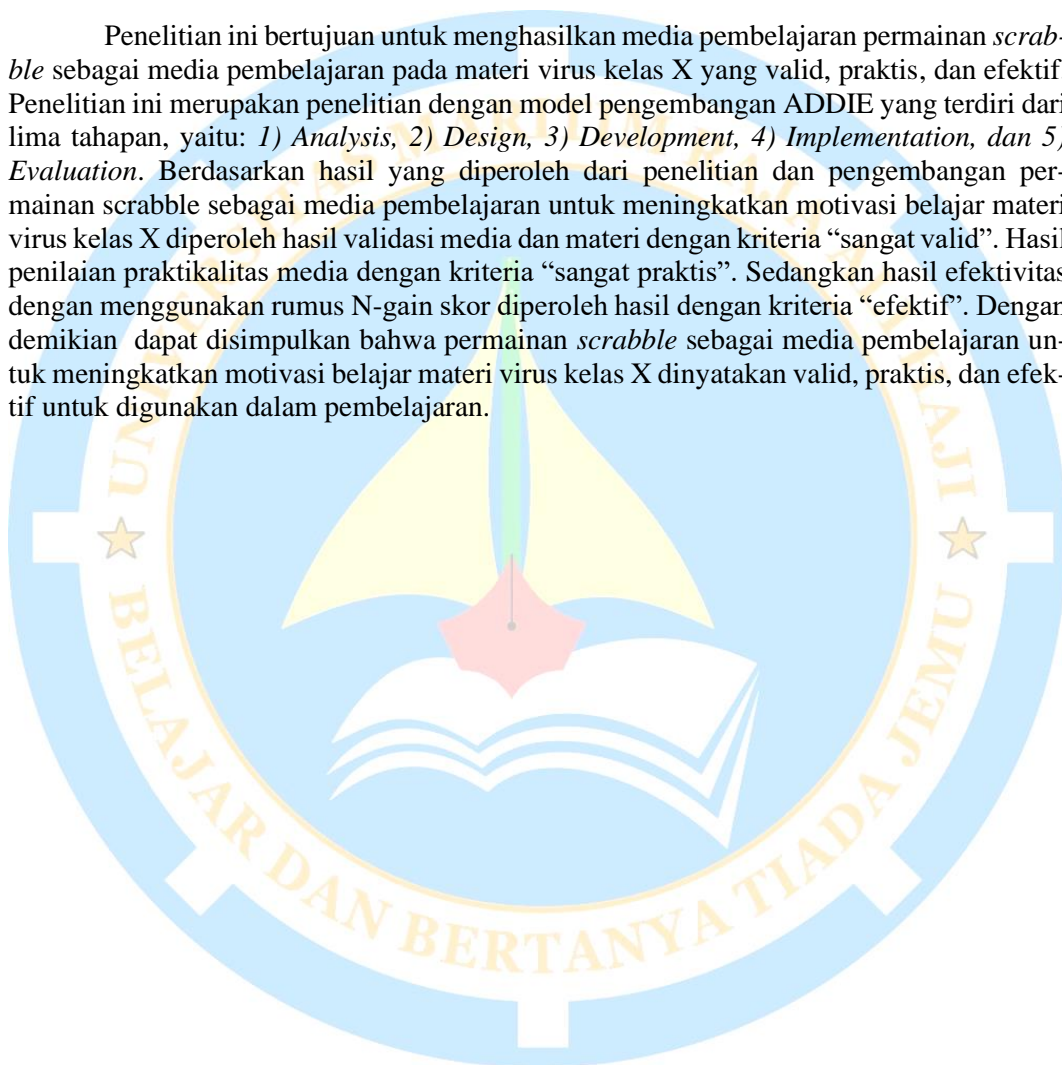


ABSTRAK

Onyvia, Tyesa. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Scrabble Pada Materi Virus Kelas X SMA*. Skripsi. Tanjungpinang. Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Prof. Elfa Oprasmani, S. Pd., M. Pd., Pembimbing II: Assoc. Dr. Dra. Hj. Nevrita. M.Pd., M.Si.

Kata Kunci: *Scrabble*, *Motivasi*, *Virus*

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran pada materi virus kelas X yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar materi virus kelas X diperoleh hasil validasi media dan materi dengan kriteria “sangat valid”. Hasil penilaian praktikalitas media dengan kriteria “sangat praktis”. Sedangkan hasil efektivitas dengan menggunakan rumus N-gain skor diperoleh hasil dengan kriteria “efektif”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar materi virus kelas X dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.



ABSTRACT

Onyvia, Tyesa. 2024. *Development of Scrabble Game Learning Media on Class X High School Virus Material*. Thesis. Tanjung Pinang. Department of Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, Raja Ali Haji Maritime University. Advisor: Assist. Prof. Elfa Oprasmani, S. Pd., M. Pd., Co-Advisor: Assoc. Dr. Dra. Hj. Nevrita. M.Pd., M.Si.

Keywords: Scrabble, Motivation, Virus

This researched aims to produced a learned media scrabble game as a learned media on class x virus material that was valid, practical, and effective. This researched was a studied with the addie development model which consists of five stages, namely: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. Based on the results obtained from researched and development of scrabble games as learned media to increase learned motivation for class x virus material, the results of media and material validation was obtained with "very valid" criteria. The results of the practicality assessment of media with the criteria "very practical". While the effectiveness results used the n-gain score formula obtained results with "effective" criteria. Thus it could been concluded that the scrabble game as a learned media to increase learned motivation for class x virus material was declared valid, practical, and effective for used in learned

