

## ABSTRAK

Susilawati, Devy. 2019. Penerapan Media Permainan *Kartu I Want To Be* dalam Pembelajaran pada Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas 4 di SD Hang Tuah 10 Juanda. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: Drs. Bahauddin Azmy, M.P.d dan Drs. H. Atnuri, SH., M.P.d

Kata Kunci: Media *permainan kartu I want to be, aktifitas pendidik dan peserta didik, respon peserta didik, hasil belajar*

Latar belakang penelitian ini adalah banyaknya materi yang harus dihafalkan sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik yang menurun sehingga mengakibatkan pembelajaran yang kurang efektif. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan media permainan *kartu I want to be* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif menyenangkan dan bermakna. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengkaji aktifitas pendidik dan peserta didik (2) mengkaji respon peserta didik (3) mengkaji hasil belajar.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda. Sampel yang digunakan adalah kelas IVB di SD Hang Tuah 10 Juanda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase dengan menghitung jumlah poin yang diperoleh lalu dibagi dengan poin maksimal dan dikali 100%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media permainan kartu I want to be diketahui bahwa aktifitas pendidik termasuk kriteria sangat baik dengan persentase yang diperoleh sebesar 90%, aktifitas peserta didik termasuk ke dalam kriteria sangat baik dengan perolehan 91%, respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat baik dengan persentase yang diperoleh sebesar 92,5%, sedangkan untuk hasil belajar mendapatkan kriteria sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 92,5%.

## **ABSTRACT**

Susilawati, Devy. 2019. Application of Media Game Card I Want To Be in Learning in Theme 4 Subtem 2 Learning 1 Grade 4 at SD Hang Tuah 10 Juanda. Primary teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor: Drs. Bahauddin Azmy, M.P.d and Drs. H. Atnuri, SH., M.P.d

**Keywords:** Media card game I want to be, activities of educators and students, responses of students, learning outcomes

The background of this study is the amount of material that must be memorized so that it affects the learning motivation of students who are declining, resulting in less effective learning. In this study the researcher applied I want to be card game media to increase students' learning motivation so that learning became more effective fun and meaningful. The purpose of this study is (1) to examine the activities of educators and students (2) to assess the response of students (3) to study learning outcomes.

This research includes descriptive quantitative research. The population in this study were all fourth grade students at Hang Tuah 10 Juanda Elementary School. The sample used was class IVB at SD Hang Tuah 10 Juanda. Data collection techniques in this study were observations, questionnaires, and learning outcomes tests. The data analysis technique in this study uses a percentage formula by calculating the number of points obtained then divided by the maximum points and multiplied by 100%

Based on the results of the research using card game media I want to be known that the activities of educators are very good criteria with the percentage obtained at 90%, the activities of students included in the criteria are very good with the acquisition of 91%, responses of students get very good criteria with the percentage obtained is 92.5%, while the learning outcomes get very good criteria with a percentage gain of 92.5%.