

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL *INSTRUCTIONAL GAMES* PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh:

**THARIQ AL AYUBI
NPM: 1610013411125**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN
EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL
INSTRUCTIONAL GAMES PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Oleh:

**THARIQ AL AYUBI
NPM: 1610013411125**

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Biologi
Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

Padang, Oktober 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hendra Hidayat, M.Pd.

Syafni Gustina Sari, S.Pd. M.Pd

Executive Summary

Thariq Al Ayubi. 2020. “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model *Instructional Games* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: 1. Dr. Hendra Hidayat, M.Pd.

2. Syafni Gustina Sari, S.Pd. M.Pd

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membangun pengetahuan peserta didik, karena materi yang terdapat di dalamnya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. IPA berhubungan sangat luas dengan kehidupan manusia. Pengalaman belajar merupakan hal yang penting sebagai wahana pengemasan yang dirancang guru terhadap pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah (Julianto, 2011:2)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 24 Januari 2020 di SD N 18 Lembah Melintang, guru selalu menggunakan metode ceramah dan menampilkan media gambar yang sudah di cetak, dan juga sesekali menggunakan media proyektor untuk menampilkan materi. Software yang digunakan adalah *powerpoint*, untuk pembelajaran di dalam kelas terdapat juga *wallchart* dan papan tulis, siswa juga kurang termotivasi dan cepat bosan karena penyampaian materi hanya dengan membacakan dan menampilkan gambar, bentuk sajian materi pada *power point* masih kurang efektif sebagai model pembelajaran karenakurangnya animasi serta *game*.

Terdapat empat model pelajaran berbasis komputer, yakni model tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan *instructional games*. *Instructional games* (Model Permainan) merupakan perangkat lunak yang didesain dengan menambahkan aturan permainan dan kompetisi dalam aktivitas pembelajaran. Kelebihan model permainan adalah menyediakan lingkungan yang menarik bagi siswa karena harus mengikuti aturan yang telah dijelaskan sebelumnya dan berusaha untuk mencapai tujuan yang menantang. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Model Instructional Games* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yakni Pengembangan Menurut Sugiyono (2009:407) Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yaitu, *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate* yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Arywiantari, 2015:3). Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini dibatasi hanya sampai

pada tahap yaitu *define, design dan develop* (3-D). Selanjutnya, produk akan di validasi oleh pakar, dan kemudian akan di validasi oleh validator media dan guru kelas V.

validasi yang dilakukan pada dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek konten. Pada aspek tampilan media pembelajaran mendapatkan interaktif mendapatkan persentase **82,5%** dengan kriteria valid, aspek konten memperoleh persentase **95%** dengan kriteria sangat valid, dan guru dalam aspek konten mendapatkan persentase **95%** dengan kriteria sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *instructional games* pada pembelajaran IPA kelas V SD yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran materi suhu dan kalor.

Dari keseluruhan hasil validitas yang dilakukan pada media pembelajaran interaktif menjawab pertanyaan yang dibatasi pada batasan masalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model *instructional games* pada pembelajaran IPA kelas V SD dengan menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* sangat valid.

Kata Kunci: Model *Instructional Games*, Pembelajaran IPA

Executive Summary

Tariq Al Ayubi. 2020. "Development of Instructional Games Model Based Learning Media in Class V Elementary School Science Learning". Thesis of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor: 1. **Dr. Hendra Hidayat, M.Pd.**
2. **Syafni Gustina Sari, S.Pd. M.Pd**

Natural Science (IPA) is one of the subjects provided by educators to students in learning. According to Trianto (2015: 136) Science is a collection of systematic theories, its application is generally limited to natural phenomena, born and develops through scientific methods through observation and experimentation and demands scientific attitudes such as curiosity, openness, honesty and so on. In science learning, it is also necessary to use a learning model, one of the learning models that can be used by teachers is the scramble learning model. According to Istarani (2012: 184) Scramble is a learning model that presents teaching material through asking questions or incomplete statements so that learning participants are called on to complete these questions. So that students can play an active role and be motivated in participating in learning using the scramble learning model. Students are asked to arrange randomized words, then the teacher corrects. Learning using the scramble learning model, students are expected to be motivated in learning. Based on the results of observations carried out on November 30 and December 2 at SDN 04 Kampung Olo, it was found that during the learning process the teachers still did not vary in using the learning model. The teacher has not used an attractive learning model, so that learning only focuses on textbooks. So that students do not have the opportunity to explore their knowledge and are also not motivated to pay attention, ask questions and do assignments. Based on this problem, the alternative solution to the problem is using the Scramble Learning Model. This study aims to determine the influence of learning motivation on my 6 ideals theme by applying the scramble learning model. This research is a quantitative study using a quasi-experimental form with the research design Nonequivalent Contol Group Design. This research was conducted at SDN 04 Kampung Olo Padang. The research population was the fourth grade students of SDN 04 Kampung Olo Padang for the 2019/2020 academic year. The sample in this study were 28 class IV A students and 26 IV B class students. The sampling technique used is "Saturated Sampling". The data analysis technique used quantitative descriptive statistics by comparing the average score of the final questionnaire on the scale of learning motivation with the help of Microsoft Excel. The results showed that the average final questionnaire for the experimental class was 92, while the control class was 87.22. The results of the analysis at the level of $\alpha =$

0.05 indicate that the result value of $t\text{-count} = 4.415$ and $t\text{-table} = 2.006$. So we get $t\text{-count} > t\text{-table}$, which means H_1 is accepted and H_0 is rejected. So it can be concluded that the Scramble learning model affects the learning motivation of fourth grade students of SDN 04 Kampung Olo Padang, thus the teacher should be able to convey learning using the Scramble learning model, because this learning model is proven to increase the learning motivation of students.

Keywords: Scramble Model, Learning Motivation, Natural Science

