

EXECUTIVE SUMMARY

DEVELOPMENT OF MATCH-BASED PRESSURE MEDIA IN INDONESIAN LEARNING CLASS IV SDN 16 PAGAMBIRAN PADANG

Oleh :

**AYU RAHMA FITRI
NPM : 1610013411060**



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

**HALAMAN PERSETUJUAN
EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI BERBASIS PASANGAN COCOK
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 16 PAGAMBIRAN PADANG**

Disusun oleh :

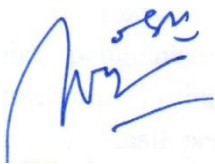
**AYU RAHMA FITRI
NPM : 1610013411060**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Teka Teki Berbasis Pasangan Cocok Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 16 Pagambiran Padang”** untuk persyaratan wisuda Desember 2020.

Padang, 02 November 2020

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Wirnita, S.Pd M.M

Pembimbing II



Hidayati Azkiya S.Pd., M.Pd

Fitri, A.R. 2020. “Pengembangan Media Teka Teki Berbasis Pasangan Cocok Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 16 Pagambiran Padang” Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : 1. Dr. Wirnita S.Pd M.M

2. Hidayati Azkiya S.Pd., M.Pd

Penelitian ini dilatar belakangi dengan belum adanya pengembangan media teka teki berbasis pasangan cocok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada umumnya media pembelajaran yang digunakan guru adalah hanya buku paket Bahasa Indonesia dan LKS, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan buku paket dan LKS yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa. Sudah tersedianyaa media pembelajaran tetapi guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa gambar yang di prin untuk proses pembelajaran. Maka penulis tertarik dalam pembuatan media di Sekolah Dasar 16 Pagambiran dimana sekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Dalam penelitian pengembangan dikenal salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandasan pada pendekatan sistim yang efektif dan efesien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Menurut Tegeh & Kirna (dalam Selat, Lanang, Kartika, Tastra, & Suwatra, 2014:3), tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi/eksekusi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi/umpanbalik (*Evaluation*).

Pada tahap penelitian pengembangan model ADDIE ini, dilakukan hanya sampai tahap pengembangan (*Development*) karena adanya wabah pandemi Covid 19. Dengan hal tersebut penelitian hanya sampai tahap pengembangan (*Development*).

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata validitas memperoleh persentase skor sebesar 89,00% dengan kriteria valid.

Dari data tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media teka teki berbasis pasangan cocok tersebut valid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 16 Pagambiran Padang.

Kata kunci : pengembangan media, teka teki berbasis pasangan cocok, bahasa indonesia

Fitri, A.R. 2020. "Development of Pair-Based Puzzle Media Suitable for Class IV Indonesian Language Learning SDN 16 Pagambiran Padang" Thesis of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : 1. Dr. Wirnita S.Pd MM
2. Hidayati Azkiya S.Pd., M.Pd

This research is motivated by the absence of a suitable pair-based puzzle media development in Indonesian subjects. In general, the learning media used by the teacher is only Indonesian language textbooks and worksheets, so that in the learning process students are less enthusiastic in participating in the learning process because the textbooks and worksheets used by the teacher are less attractive to students. There is already available learning media but teachers have not been optimal in using learning media. The learning media used by the teacher is only in the form of pictures in prin for the learning process. So the authors are interested in making media at Elementary School 16 Pagambiran where the school has never used instructional media.

This type of research is development research with the type of research to be carried out is development research or Research and Development. In development research, it is known that one of the development models is the ADDIE model. The ADDIE development model is a learning design model that is based on an effective and efficient system approach and an interactive process, namely the results of the evaluation of each phase can bring learning development to the next phase. The end result of one phase is the initial product for the next phase. According to Tegeh&Kirna(in Selat, Lanang, Kartika, Tastra, & Suwatra, 2014: 3), the stages of development research in the ADDIE model are: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation / Execution, and (5) Evaluation / feedback (Evaluation).

At this stage of the ADDIE model development research, it was carried out only up to the development stage because of the Covid 19 pandemic outbreak. With this, research was only up to the development stage.

The results showed that the average value of validity obtained a score percentage of 89.00% with valid criteria.

From these data, it can be concluded that the development of match-based puzzle media is valid in learning Indonesian for grade IV SDN 16 Pagambiran Padang.

Key words : *media development, match-based puzzles, Indonesian*

DAFTAR PUSTAKA

Selat, D. I. S. D. N., Lanang, I. G., Kartika, A., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. G. N. I. W. (2014 : 3). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(5).