

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PINTAR PADATEMA 5
EKOSISTEM SUB TEMA 1 KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK SISWA
KELAS V SD NEGERI 14 KOTO PANJANG**

Oleh:

SRI WINARTI

NPM: 1610013411033



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

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *RODA PINTAR* PADATEMA 5
EKOSISTEM SUB TEMA 1 KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS V
SD NEGERI 14 KOTO PANJANG**

Oleh:

SRI WINARTI

NPM: 1610013411033

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Permainan *Roda Pintar* Padatema 5 Ekosistem Sub Tema 1 Komponen Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang**” Untuk persyaratan wisuda Oktober 2020.

Padang, 3 November 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing 1

Dr. Hendra Hidayat, M.Pd

Pembimbing 2

Rona Taula Sari, S.Si, M.Pd

Winarti, Sri 2020. “Pengembangan Media Permainan *Roda Pintar* Padatema 5 Ekosistem Sub Tema 1 Komponen Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 14 Koto

Panjang” Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

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

2. Rona Taula Sari, S.Si, M. Pd

Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang fisik. Nurdyansyah (2018:4) mengemukakan “sains secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu pengetahuan alam adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis”. IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. Hasil pembelajaran IPA pun dapat sangat dipengaruhi oleh motivasi dari siswa. Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis. IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA di Sekolah Dasar diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya. Secara umum media dalam proses pembelajaran digunakan untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang sederhana dan murah dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Arsyad (2019:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Roda Pintar* Padatema 5 Ekosistem Sub Tema 1 Komponen Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang”.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media permainan *roda pintar* pada pembelajaran IPA kelas V tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem untuk kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang yang telah memenuhi kriteria valid. Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Deveopment*). Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE yaitu *analysis*, *design*, dan *development*, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*. Namun, dikarenakan kondisi yang terjadi saat ini penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi. Media permainan *roda pintar* pada pembelajaran IPA divalidasi oleh 2 orang dosen yang terdiri dari 1 orang dosen ahli materi dan 1 orang dosen ahli media.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan *roda pintar* untuk siswa kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang menggunakan formula Aiken V memenuhi kriteria valid dengan nilai 0,94 dari ahli materi dan 0,77 dari ahli media. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan *roda pintar* memenuhi kriteria sangat valid untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci : penelitian pengembangan, media pembelajaran IPA, media roda pintar.

Daftar Pustaka

Nurdyansyah, Fitri Amalia. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Arsyad, Azhar. (2019). *Media pembelajaran*. Depok:Rajawali Pers.

Winarti, Sri 2020. "Development of Smart Wheel Game Media in 5 Ecosystems, Sub Theme 1 Ecosystem Components for Class V Students of SD Negeri 14 Koto Panjang"
Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

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

2. Rona Taula Sari, S.Si, M. Pd

Natural science or science is the study of natural phenomena which includes living things and non-living things or the science of life and physical sciences. Nurdyansyah (2018: 4) argues that "science can literally be called the science of nature or which studies events that occur in nature. Natural science is a subject that deals with knowing nature systematically. Science as a subject in school can provide roles and experiences for students. Science learning outcomes can be greatly influenced by student motivation. Natural science (IPA) is one of the subjects related to knowing nature systematically. Science is not only a collection of knowledge in the form of facts, concepts, or principles, but also a process of discovery. Science education in elementary schools is expected to be a vehicle for students to learn about themselves and their surroundings. In general, the media in the learning process is used to facilitate interaction between teachers and students so that learning activities will be more effective and efficient. At least the teacher can use simple and inexpensive tools in an effort to achieve learning objectives. The word media comes from the Latin *medius* which literally means 'middle', 'intermediary' or 'introduction'. Arsyad (2019: 3) says that "media when understood in broad terms is human, material or events that build conditions that enable students to acquire knowledge, skills or attitudes". In this sense teachers, textbooks and the school environment are media. More specifically, the notion of media in the teaching and learning process tends to be defined as graphic, photographic or electronic tools to capture, process and reconstruct visual or verbal information. Thus, researchers are interested in conducting development research with the title "Development of Smart Wheel Game Media in Theme 5 Ecosystems, Sub Theme 1 Ecosystem Components for Class V SD Negeri 14 Koto Panjang Students".

This study aims to produce a smart wheel game media in science learning class V theme 5 Ecosystem sub-theme 1 Ecosystem Component for class V SD Negeri 14 Koto Panjang that has met the valid criteria. This type of research is a development research (Research and Development). The research model used was ADDIE, namely analysis, design, and development. Due to time constraints, this study only reached the development stage. However, due to the current condition, the research carried out only reached the validation stage carried out by material experts and media experts. The research instrument includes a validation sheet. Smart wheel play media in science learning is validated by 2 lecturers consisting of 1 material expert lecturer and 1 media expert lecturer.

Based on the results of research on the development of smart wheel game media for fifth grade students of SD Negeri 14 Koto Panjang using the Aiken V formula, it fulfills the valid criteria with a value of 0.94 from material experts and 0.77 from media experts. Based on the results of this validation, it can be concluded that the smart wheel game media fulfills the very valid criteria to be used as a science learning media in grade V Elementary School.

Keywords: Development research, science learning media, smart wheel media.

REFERENCES

Nurdyansyah, Fitri Amalia. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Arsyad, Azhar. (2019). *Media pembelajaran*. Depok:Rajawali Pers.