

## **EXECUTIVE SUMMARY**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS PERMAINAN *PUZZLE* PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA KELAS IV SDN 05 MUARA AIR KABUPATEN PESISIR SELATAN**

**Oleh :**

**MUHAMMAD ASBI KASI RAGIH**

**NPM. 1710013411074**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**PADANG**

**2021**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

### **EXECUTIVE SUMMARY**

#### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS PERMAINAN PUZZLE PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA KELAS IV SDN 05 MUARA AIR KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Disusun oleh:

**Muhammad Asbi Kasi Ragih**

**NPM. 1710013411074**

Artikel ini dibuat berdasarkan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Puzzle Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisir Selatan** ” untuk persyaratan wisuda 2021

Padang, 31 Maret 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dra. Gusmaweti M. Si

## Executive Summary

Muhammad Asbi Kasi Ragih. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Puzzzle Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisir Selatan”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing: Dra. Gusmaweti M. Si.**

Media merupakan alat untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Di dalam pengajaran dikenal beberapa istilah seperti peragaan. Tetapi dalam istilah peragaan telah dipopulerkan menjadi istilah media.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa cenderung merasa bosan dalam pembelajaran di kelas itu dikarenakan kurang kreatifnya pendidik dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran yang guru kembangkan sendiri, banyak dijumpai masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, tak ada media lain yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Banyak diantara pendidik yang tak pernah berfikir untuk membuat sendiri media pembelajarannya, salah satunya media pembelajaran berbasis permainan *puzzel*. Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Puzzzle Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisir Selatan.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan Model ADDIE yang dimodifikasi menjadi ADDI yakni : 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *implemation*.. Subjek uji coba media pembelajaran ini adalah siswa kelas IV SDN 05 Muara Air pada materi peduli terhadap makhluk hidup. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar validitas dan praktikalitas. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* ini termasuk dalam kriteria sangat valid dengan rata-rata validitas oleh ahli media 0,98 ,dan rata rata dari validitas ahli materi 0,86 dengan kriteria sangat valid. Media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* yang dikembangkan juga termasuk dalam kriteria sangat praktis yang sudah diisi oleh pendidik dengan rata-rata pratikalitas 0,89, dan peserta didik 0,88.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* ini memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu Media dalam pembelajaran IPA khususnya di kelas IV di Sekolah Dasar.

---

Kata Kunci: Pengembangan, Media permainan puzzle, Pembelajaran IPA.

## **Executive Summary**

Muhammad Asbi Kasi Ragih. 2021. "Development of Natural Science Learning Media Based on Puzzle Games on the Theme of Caring for Living Things for Class IV Students of SDN 05 Muara Air, Pesisir Selatan Regency". Elementary School Teacher Education Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Advisor: Dra. Gusmaweti M. Si.**

The media is a tool to facilitate interaction between educators and students so that learning activities can be more effective and efficient. In teaching, several terms are known such as demonstration. But in terms of demonstration it has been popularized into a media term.

In the learning process at school, students tend to feel bored in learning in the classroom due to the lack of creativity of educators in making teaching aids or learning media that teachers develop themselves, there are still many teachers who use the lecture method in their learning, no other media are used as learning aids. Many of the educators have never thought about making their own learning media, one of which is puzzle-based learning media. The researcher conducted development research with the title "Development of Natural Science Learning Media Based on Puzzle Games on the Theme of Caring for Living Things for Class IV Students of SDN 05 Muara Air, Pesisir Selatan Regency.

This type of research is a Research and Development (R&D) research. by using the ADDIE Model which is modified into ADDI, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) implementation. The test subjects of this learning media are fourth grade students of SDN 05 Muara Air on caring for living things. The instrument in this study used a validity and practicality sheet.

Based on the results of the research, the development of puzzle game-based science learning media was included in very valid criteria with an average validity of 0.98 by media experts, and the average validity of material experts was 0.86 with very valid criteria. The developed puzzle game-based science learning media is also included in the very practical criteria that have been filled by educators with an average practicality of 0.89, and students of 0.88.

From the results of this study, it can be concluded that the puzzle game-based science learning media fulfills the very valid and very practical criteria to be used as a medium in science learning, especially in grade IV in elementary schools.

---

**Keywords:** Development, Puzzle game media., Science.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Sani dkk. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tirta Smart.

Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta: Bandung.