

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH* PADA  
PEMBELAJARAN PKn MATERI HAK, KEWAJIBAN, DAN  
TANGGUNG JAWAB UNTUK SISWA KELAS V SD**

**Oleh:**

**HASTANTI LESTARI**

**NPM. 1710013411080**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**PADANG**

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *MAKE A MATCH* PADA  
PEMBELAJARAN PKn MATERI HAK, KEWAJIBAN, DAN  
TANGGUNG UNTUK SISWA KELAS V SD**

**Disusun Oleh:**

**Hastanti Lestari**

**NPM. 1710013411080**

Artikel ini dibuat berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran PKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Siswa Kelas V SD**” untuk persyaratan wisuda 2021.

**Padang, 25 Agustus 2021**

**Disetujui Oleh Pembimbing,**



**Dra. Darwianis, S. Sos., M. H.**

## Executive Summary

Hastanti Lestari, 2021. “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran PKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Siswa Kelas V SD”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

### **Pembimbing: Dra. Darwianis, S. Sos., M. H.**

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka pembentukan nilai, sikap, dan juga perilaku. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran PKn yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran PKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab untuk siswa kelas V SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian yang digunakan adalah model 4D yaitu *define, design, develop, and disseminate*. Penelitian ini dibatasi menjadi model 3D. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dan lembar praktikalitas. Pada proses validasi, media divalidasi oleh 3 orang dosen (ahli materi, ahli design, dan ahli bahasa). Pada proses praktikalitas, media di uji cobakan oleh 1 orang guru dan 20 orang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media tersebut dihasilkan memenuhi kriteria valid dengan persentase oleh ahli materi 75%, ahli design 96%, dan ahli bahasa 98% dari ketiga ahli tersebut diperoleh rata-rata 89,67% dan memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase oleh guru 92,5% dan oleh siswa 89,58%, dari penilaian guru dan siswa diperoleh rata-rata persentase 91,04%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran PKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PKn kelas V SD.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match*, Pembelajaran PKn

## Executive Summary

Hastanti Lestari, 2021. "Development of Media *Puzzle* Based on *Make A Match* in Civics Learning on Rights, Obligations, and Responsibilities for Fifth Grade Elementary School Students". Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Supervisor: Dra. Darwianis, S. Sos., M. H.**

Education is a human effort to expand knowledge in the context of forming values, attitudes, and behavior. This research is motivated by the lack of use of Civics learning media that is in accordance with the characteristics of fifth grade elementary school students. This study aims to produce media *puzzle* a-based *make a match* in Civics learning material rights, obligations, and responsibilities for fifth grade elementary school students that are valid and practical.

This type of research is research *and development* with the research model used is the 4D model, namely *define, design, develop, and disseminate*. This research is limited to 3D models. Research instruments include validation sheets and practicality sheets. In the validation process, the media is validated by 3 lecturers (material experts, design experts, and linguists). In the practical process, the media was tested by 1 teacher and 20 students.

Based on the results of the study, the resulting media development met the valid criteria with a percentage by material experts 75%, design experts 96%, and linguists 98% of the three experts obtained an average of 89.67% and met the very practical criteria with a percentage by the teacher. 92.5% and by students 89.58%, from the assessment of teachers and students obtained an average percentage of 91.04%. So, it can be concluded that the media *puzzle* -based *make a match* in Civics learning material rights, obligations, and responsibilities is valid and very practical to be used as one of the learning media for Civics for class V elementary school.

Keywords: Development, Media *Puzzle* Based *Make A Match*-, Civics Learning

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sari, Yeni. Diana. Mella. (2016). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang (*Skripsi*, Universitas Negeri Semarang).
- Ayu, Desi, Ating. (2018). Permainan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas Rendah SD Kupang Bondowoso. *Prosiding FKIP*, Hal 78-83.