

Erfin Erlangga Novianus. 2022. 180611100082. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pintar Pada Tema 6 Sub Tema 4 Kelas 3 SDN Bakalanrayung Jombang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pintar pada tema 6 sub tema 4 kelas III SDN Bakalanrayung Jombang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, dengan 5 tahap: 1. *Analyze*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, 5. *Evaluation*. Hasil Kevalidan media *puzzle* pintar, berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi menunjukkan hasil rata-rata sebesar 93%. Keefektifan media *puzzle*, berdasarkan uji kelompok kecil hasil lembar observasi guru 93%. Hasil dari observasi siswa 91%. Hasil belajar siswa diperoleh 100%. Pada Uji kelompok besar hasil lembar observasi guru diperoleh 93%. Hasil observasi siswa 91%. dan hasil belajar siswa 90%. Kemenarikan media *puzzle* pintar, berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil mendapatkan 95%, dan hasil pada uji kelompok besar mendapatkan 95%. Keterterapan media *puzzle* pintar, berdasarkan angket respon guru pada uji kelompok kecil diperoleh skor 95%, pada uji kelompok besar diperoleh skor 95%. Berdasarkan uraian diatas maka media *puzzle* pintar materi pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 kelas III di SDN Bakalanrayung Jombang, sangat valid ditinjau dari validasi ahli, efektif ditinjau dari hasil belajar siswa dan lembar observasi aktivitas siswa dan guru ,sangat menarik ditinjau dari angket respon siswa, dan mudah diterapkan ditinjau dari angket responn guru.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Puzzle Pintar

Erfin Erlangga Novianus. 2022. 180611100082. Development of Smart Puzzle Learning Media on Theme 6 Sub-theme 4 Class 3 SDN Bakalanrayung Jombang. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

This study aims to develop a smart puzzle learning media on the theme of 6 sub-themes 4 class III SDN Bakalanrayun Jombang. This development research uses the ADDIE model, with 5 stages: 1. Analyze, 2. Design, 3. Development, 4. Implementation, 5. Evaluation. Results The validity of the smart puzzle media, based on the results of assessments from experts, namely learning media experts, learning design experts, material experts showed an average result of 93%. The effectiveness of the puzzle media, based on the small group test results from the teacher's observation sheet 93%. Results from student observations 91%. Student learning outcomes obtained 100%. In the large group test the results of the teacher's observation sheets were obtained 93%. The results of student observations are 91%. and 90% student learning outcomes. The attractiveness of the smart puzzle media, based on the results of the student response questionnaire in the small group test got 95%, and the results in the large group test got 95%. The applicability of the smart puzzle media, based on the teacher's response questionnaire in the small group test, obtained a score of 95%, in the large group test the score was 95%. Based on the description above, the smart puzzle media material on theme 6 sub-theme 4 learning 1 class III at SDN Bakalanrayung Jombang, is very valid in terms of expert validation, effective in terms of student learning outcomes and student and teacher activity observation sheets, very interesting in terms of student response questionnaires , and easy to apply in terms of teacher response questionnaires.

Keywords: Learning Media, Smart Puzzle

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang sampai saat ini masih memberikan anugerah kepercayaan dan kesejahteraan sehingga peneliti diberikan kesempatan untuk mengagumkan ini, ialah kesempatan untuk menyelesaikan penyusunan proposal penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pintar Pada Tema 6 Sub Tema 4 Kelas 3 Sdn Bakalanrayung Jombang”. Shalawat dan kabar gembira senantiasa dilimpahkan kepada nabi yang luar biasa, Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk dari Allah SWT kepada setiap umat-Nya adalah arah yang paling benar, khususnya syariat Islam yang ideal yang merupakan satu-satunya berkat paling utama untuk semua individu di alam semesta.

Secara bersamaan, peneliti mungkin ingin menyampaikan terima kasih yang tidak terkira kepada Bapak Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang mengampu mata kuliah Seminar Proposal dimana telah memberikan kepercayaan kepada peneliti guna menyelesaikan proposal penelitian ini sesuai jadwal. Peneliti juga percaya bahwa proposal ini dapat bermanfaat dan membantu dalam memperluas informasi serta pemahaman yang terkait dengan percakapan dalam proposal penelitian ini. Menjelang akhir, peneliti percaya bahwa proposal sederhana ini dapat dirasakan oleh setiap individu yang memahaminya. Peneliti juga meminta maaf yang sebesar-besarnya jika dalam proposal penelitian ini ada kata-kata yang kurang memuaskan hati.

Bangkalan, 23 Mei 2022



Erfin Erlangga Novianus

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIA TULISAN.....	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	6
E. Batasan Penelitian Pengembangan	7
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan	7
G. Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	10
1. Belajar dan Pembelajaran	10
2. Pembelajaran Tematik	12
3. Media Pembelajaran	14
4. <i>Puzzle</i> Pintar	18
5. Kajian Materi yang Terkandung dalam Media <i>Puzzle</i> Pintar.....	19
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	
A. Model Penelitian Pengembangan	26
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	27
C. Subjek Coba	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Penelitian Pengembangan	35
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Analisis Data	53
1. Hasil Data	53
2. Analisis Data.....	89
B. Pembahasan	103
1. Kevalidan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Pintar	103
2. Keefektifan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Pintar	104
3. Kemenarikan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Pintar	105

4. Keteterapan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Pintar	106
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Muatan Materi Dalam <i>Puzzle</i> Pintar	21
Tabel 2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	22
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Pengembangan	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	37
Tabel 3.4 Bobot Skor Angket Skala Likert.....	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Ahli Desain Pembelajaran	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	40
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	41
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	42
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Soal Tes	43
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Lembar Observasi (Aktivitas Guru).....	44
Tabel 3.12 Kisi-Kisi Lembar Observasi (Aktivitas Siswa).....	44
Tabel 3.13 Kriteria Validitas Ahli.....	46
Tabel 3.14 Kriteria Validitas Produk Media Pembelajaran	47
Tabel 3.15 Kriteria Aktivitas Guru dan Siswa	48
Tabel 3.16 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	50
Tabel 3.17 Kriteria Ketuntasan Klasikal	50
Tabel 3.18 Kriteria Kemenarikan Produk Media Pembelajaran	52
Tabel 3.19 Kriteria Keteterapan Media Pembelajaran	53
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Pada Tema 6 Sub Tema 4 Kelas III.....	56
Tabel 4.2 Kopetensi Dasar Dan Indikator.....	56
Tabel 4.3 Rubrik Penilaian Kognitif	58
Tabel 4.4 Rubrik Penilaian Sikap	61
Tabel 4.5rubrik Penilaian Psikomoto	63
Tabel 4.6 Garis Besar Isi Media <i>Puzzle</i> Pintar.....	64
Tabel 4.7 <i>Storyboard</i> Media <i>Puzzle</i> Pintar	65
Tabel 4.8 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar	68
Tabel 4.9 Indikator	69
Tabel 4.10 Tujuan Pembelajaran.....	71
Tabel 4.11 Materi Pembelajaran	71
Tabel 4.12 Validator Ahli	72
Tabel 4.13 Hasil Validasi Media <i>Puzzle</i> Pintar.....	73
Tabel 4.14 Hasil Revisi Media <i>Puzzle</i> Pintar.....	74
Tabel 4.15 Hasil Validasi Materi <i>Puzzle</i> Pintar	74
Tabel 4.16 Hasil Validasi Desain Pembelajaran	76
Tabel 4.17 Hasil Revisi Desain Pembelajaran	77
Tabel 4.18 Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Kecil.....	79
Tabel 4.19 Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Kelompok Kecil.....	80
Tabel 4.20 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Kelompok Kecil	81
Tabel 4.21 Angket Respon Siswa Uji Kelompok Kecil.....	82
Tabel 4.22 Angket Respon Guru Uji Kelompok Kecil.....	83
Tabel 4.23 Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Besar	84
Tabel 4.24 Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Kelompok Besar	85
Tabel 4.25 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Kelompok Besar	87

Tabel 4.26 Angket Respon Siswa Uji Kelompok Besar	88
Tabel 4.27 Angket Respon Guru Uji Kelompok Besar	89
Tabel 4.28 Rekapitulasi Analisis Uji Keefektifan Produk Uji Kelompok Besar	94
Tabel 4.29 Rekapitulasi Keseluruhan Uji Coba Produk Kelompok Kecil.....	96
Tabel 4.30 Rekapitulasi Analisis Uji Keefektifan Produk Uji Kelompok Besar.....	100
Tabel 4.31 Rekapitulasi Analisis Keseluruhan Uji Coba Produk Kelompok Besar.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	25
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE	27
Gambar 4.1 Diagram Presentase Validasi Ahli.....	95
Gambar 4.2 diagram rata-rata validasi ahli	97
Gambar 4.3 Diagram Presentase Keefektifan uUi coba kelompok kecil.....	99
Gambar 4.4 diagram angket respon siswa uji coba kelompok kecil	100
Gambar 4.5 diagram angket respon guru uji coba kelompok kecil	101
Gambar 4.6 diagram presentase keefektifan uji coba kelompok besar	104
Gambar 4.7 diagram angket respon siswa uji coba kelompok besar	106
Gambar 4.8 diagram angket respon guru uji coba kelompok besar	107

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN PRA PENELITIAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian	111
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa	112
Lampiran 3 Hasil Wawancara Pra Penelitian Guru	113
Lampiran 4 Hasil Wawancara Pra Penelitian Siswa	115
Lampiran 5 Hasil Belajar Siswa	116

LAMPIRAN UJI KELAYAKAN OLEH VALIDASI AHLI

Lampiran 6 hasil Angket Ahli Media Pembelajaran	117
Lampiran 7 hasil Angket Ahli Materi Pembelajaran	119
Lampiran 8 hasil Angket Ahli Desain Pembelajaran	121

LAMPIRAN UJI COBA PRODUK

Lampiran 9 Hasil Belajar Siswa	123
Lampiran 10 Hasil Observasi Aktivitas Guru	127
Lampiran 11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	129
Lampiran 12 Hasil Angket Guru	131
Lampiran 13 Hasil Angket Siswa	133

LAMPIRAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	136
Lampiran 15 <i>Storyboard</i> Produk	148
Lampiran 13 Dokumentasi Siswa	152