

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fildzah Salsabila Hadida
Tempat Tanggal Lahir : Bangkalan, 09 Desember 1995
NIM : 140611100016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Puzzle Dua Dimensi untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan” adalah benar-benar hasil karya tulis saya, dan bukan merupakan plagiasi karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang telah lazim dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa di dalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 21 juli 2018

Yang membuat pernyataan,

Materai tempel Rp6.000




Fildzah Salsabila Hadida
NIM. 140611100016

MOTTO

**Jangan mudah mengeluh, hidupmu masih panjang, berikan senyuman
terbaikmu, semangat!!! Semangat!!! Semangat!!!**

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah Nya sehingga kami dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Selain itu dalam pelaksanaan penyusunan proposal skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus dan ikhlas kepada:

- Ayah dan Mama ku tersayang dan tercinta yaitu Hadi Suprpto S,SOS dan Siti Subaidah yang selalu mendukung, mendampingi, membimbing, mengarahkan serta mendoakan dalam segala hal dengan kasih sayang yang begitu besar.
- Kakakku Amirah Maulidiya Hadida dan adikku Najwa Amelia Hadida yang telah memberi doa, dukungannya, kasih sayang serta kemurahan hati.
- Abdul malik yang selalu setia memberikan dukungan, semangat, bantuan serta doa kemurahan hati.
- Seluruh keluarga saya terutama Nenek tercinta H. Sri Faizah, H. Badriah, Dede, Om dan Tante yang selalu memberikan dukungan dan doanya atas kesuksesan saya.
- 8 teman-teman CAGUR terdekat saya yang telah mendukung dan memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menyusun skripsi
- Teman seperjuangan PGSD-A-14 UTM
- Almamater saya tercinta Universitas Trunojoyo Madura Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Puzzle Dua Dimensi untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Ipa Siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan” ini dapat peneliti selesaikan dengan tepat waktu.

Fokus utama permasalahan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran gambar berseri berbasis *puzzle 2* dimensi untuk meningkatkan minat belajar ini memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Oleh karena itu tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan produk media gambar berseri berbasis *puzzle 2* dimensi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif dalam meningkatkan minat belajar untuk hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, tentunya peneliti mendapatkan bimbingan, dukungan, bantuan, serta motivasi dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terimakasih serta rasa hormat kepada:

1. Bapak Sulaiman, S.Pd, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Mujtahidin, S.Pd, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

3. Ibu Isna Ida Mardiyana, S.Pd, M.Pd., selaku dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Kepala Sekolah dan Guru kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan yang telah bersedia memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi hal yang bermanfaat bagi berbagai pihak. Namun, peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kekurangan serta kesalahan, untuk itu, kritik dan saran yang membangun akan peneliti terima sebagai bahan perbaikan.

Bangkalan, 12 Juli 2018

Fildzah Salsabila Hadida

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Surat Pernyataan	v
Motto	vi
Lembar Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Diagram	xiv
Daftar Lampiran	xv
Abstrak	xvi
Abstract	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
1.7 Definisi Operasional Variabel	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran IPA	12
2.2 Karakteristik Siswa SD	13
2.3 Media Pembelajaran	18
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	18
2.3.2 Prinsip Pemilihan Media	20
2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	22
2.3.4 Tujuan Media Pembelajaran	24
2.3.5 Manfaat Media Pembelajaran	25
2.4 Gambar Berseri	27
2.5 <i>Puzzle</i> 2D	29
2.6 Minat Belajar	32
2.7 Model Pengembangan Borg and Gall	34
2.8 Materi Lingkungan Alam	36
2.9 Penelitian Relevan	39
2.10 Kerangka Konseptual	41

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Model Penelitian Pengembangan	42
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	43
3.2.1	Identifikasi Masalah	45
3.2.2	Pengumpulan Informasi	45
3.2.3	Desain Produk	47
3.2.4	Validasi Desain	48
3.2.5	Perbaikan Desain	49
3.2.6	Uji Coba Produk	50
3.2.7	Revisi Produk	50
3.2.8	Uji Coba Pemakaian	51
3.2.9	Revisi Produk Tahap Akhir	51
3.2.10	Pembuatan Produk Masal	52
3.3	Jenis Data	52
3.4	Teknik Pengumpulan Data	53
3.5	Instrumen Pengumpulan Data	55
3.6	Teknik Analisis Data	57
3.6.1	Analisis Data Kuantitatif	58
3.6.2	Analisis Data Kualitatif	63
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		
4.1	Penyajian Data	64
4.1.1	Data Studi Pendahuluan	65
4.1.1.1	Identifikasi Masalah	65
4.1.1.2	Pengumpulan Informasi	66
4.1.1.3	Desain Produk	67
4.1.2	Data Uji Coba Ahli	73
4.1.2.1	Hasil Validasi Ahli Media	73
4.1.2.2	Hasil Validasi Ahli Desain	74
4.1.2.3	Hasil Validasi Ahli Materi	76
4.1.3	Data Uji Coba Lapangan	78
4.1.3.1	Uji Coba Produk (kelompok kecil)	78
4.1.3.1.1	Subjek uji coba produk (kelompok kecil)	78
4.1.3.2	Uji Coba Pemakaian (kelompok besar)	85
4.1.3.2.1	Subjek uji coba pemakaian (kelompok besar)	85
4.2	Analisis Data	90
4.2.1	Hasil Analisis Tingkat Kevalidan Media	90
4.2.2	Hasil Analisis Kepraktisan dan Keefektifan Media	95
4.2.2.1	Hasil Analisis Tingkat Kepraktisan	95
4.2.2.2	Hasil Analisis Tingkat Keefektifan	96
4.3	Revisi Produk	100
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Produk yang Telah Direvisi	102
5.2	Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk	104
5.2.1	Saran Pemanfaatan Produk	104
5.2.2	Saran Pengembangan Produk	105

DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	108
BIODATA	194

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget	16
Tabel 3.1 Skala Likert	54
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara Guru	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi	56
Tabel 3.4 Data Angket yang Diambil	57
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket	57
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media	59
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media	60
Tabel 3.8 Kriteria Kemenarikan Media	61
Tabel 3.9 Kriteria Keaktifan Media	62
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan Media	63
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media	74
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Desain	75
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4.4 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Coba Produk	80
Tabel 4.5 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Produk	82
Tabel 4.6 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Uji Coba Produk	83
Tabel 4.7 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Coba Pemakaian	86
Tabel 4.8 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Pemakaian	88
Tabel 4.9 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian	89
Tabel 4.10 Hasil Analisis Validasi Ahli	93
Tabel 4.11 Hasil Uji Kelayakan Media	94
Tabel 4.12 Hasil Tingkat Kepraktisan Media	96
Tabel 4.13 Hasil Tingkat Keefektifan Media	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman	18
Gambar 2.2 Bagan Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	34
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Konseptual	41
Gambar 3.1 Bagan Langkah Media yang Dikembangkan	44

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram Validasi Media	94
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Melakukan Penelitian	108
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	109
Lampiran 3. Validasi Media Pembelajaran	110
Lampiran 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran	113
Lampiran 5. Validasi Instrumen Pembelajaran (RPP)	114
Lampiran 6. Hasil Validasi Instrumen Pembelajaran (RPP)	117
Lampiran 7. Validasi Materi Pembelajaran	118
Lampiran 8. Hasil Validasi Materi Pembelajaran	121
Lampiran 9. Angket Minat Belajar Siswa (Kelompok Kecil)	122
Lampiran 10. Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Kelompok Kecil)	128
Lampiran 11. Aktivitas Guru (Kelompok Kecil)	130
Lampiran 12. Hasil Aktivitas Guru (Kelompok Kecil)	132
Lampiran 13. Aktivitas Siswa (Kelompok Kecil)	134
Lampiran 14. Hasil Aktivitas Siswa (Kelompok Kecil)	140
Lampiran 15. Angket Minat Belajar Siswa (Kelompok Besar)	142
Lampiran 16. Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Kelompok Besar)	154
Lampiran 17. Aktivitas Guru (Kelompok Besar)	156
Lampiran 18. Hasil Aktivitas Guru (Kelompok Besar)	158
Lampiran 19. Aktivitas Siswa (Kelompok Besar)	160
Lampiran 20. Hasil Aktivitas Siswa (Kelompok Besar)	172
Lampiran 21. Silabus Pembelajaran	174
Lampiran 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	176
Lampiran 23. Hasil Wawancara	185
Lampiran 24. Buku Panduan Petunjuk Permainan	187
Lampiran 25. Dokumentasi Wawancara Pra-Penelitian	188
Lampiran 26. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	189
Lampiran 27. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	190
Lampiran 28. Gambar Media Pembelajaran yang Dikembangkan	192
Lampiran 29. Biodata Diri	194

Fildzah Salsabila Hadida. 2018. 140611100016. Pengembangan Media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Puzzle* 2D untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Mujtahidin, S.Pd., M.Pd., dan Pembimbing II: Isna Ida Mardiyana, S. Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran gambar berseri pada pembelajaran ilmu pengetahuan Alam berbasis *puzzle* 2D yang akan digunakan pada siswa kelas IV di SDN Bancaran 2 Bangkalan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat kevalidan dari validator yaitu ahli media pembelajaran 94%, ahli materi 86%, dan ahli desain pembelajaran 78% dengan hasil perhitungan rata-rata kevalidan gabungan pengembangan media masuk kedalam kriteria sangat valid. (2) Tingkat kepraktisan media berdasarkan lembar observasi aktivitas guru yaitu sebesar 90,6% dengan kriteria sangat praktis. (3) Tingkat keefektifan media yaitu, angket minat belajar siswa sebesar 83.4% dan lembar observasi aktivitas siswa sebesar 86.5% dengan hasil perhitungan rata-rata keefektifan media masuk kedalam kriteria sangat efektif. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran gambar berseri berbasis *puzzle* 2D pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan pada kelas IV di SDN Bancaran 2 Bangkalan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Gambar Berseri, *Puzzle* 2D, Minat Belajar, Pembelajaran IPA

Fildzah Salsabila Hadida. 2018. 140611100016. The Development Media of Learning Series Picture Base on *Puzzle* 2D for Increasing Learning Skill of Science Grade IV SDN Bancaran 2 Bangkalan. Thesis, Education of Elementary School Teacher Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Mujtahidin, S.Pd., M.Pd., Advisor II: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aimed to purpose to develop series picture media of natural science subject learning based on *puzzle 2D* that will be used for student grade IV SDN Bancaran 2Bangkalan. This study development research with development model *Borg and Gall*. The result showed that: (1) The validity of the validator's rate 94%, 86% of material of expert and 78% of the learning design expert with the calculation of the average media validity which is converted into very valid category, very good in used. (2) Result of media practically based observation sheet of teacher activity that is 90.6% with very practical criteria, very good in used. (3) Result ofeffectiveness level of media thatis questionnaire student response83.4% andobservation sheet of student's activity 86.5%with result of calculation of average of effectiveness of media which then converted into very effective category. The conclusion of this study is the media of learning series picture based on *puzzle 2D* in natural science subject is very valid, practical and effective to use in grade IV at SDN Bancaran 2 Bangkalan.

Key Word : Media of Learning Series Picture, *Puzzle 2d*, Learning Skill, Science.