

Eka Rahmurti Dewi. 2021. Pengembangan Media Game Puzzle Kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 Pada Siswa Kelas 4 UPTD SDN Labuhan 1. Bangkalan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : H. Priyono Tri Febrianto, S. Sos., M. Si.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game puzzle yang valid, efektif dan menarik pada pembelajaran tematik Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini mengembangkan 1 pembelajaran, yaitu pembelajaran 4 pada subtema 2 pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Presentasi tingkat kevalidan media adalah sebesar 86,6 % dengan kriteria sangat valid, bisa digunakan sesudah direvisi kecil yang diperoleh dari- rata-rata presentase gabungan dari ahli media sebesar 88,75 %, ahli desain sebesar 82,5 %, dan ahli materi sebesar 88,75% . (2) Tingkat keefektifan media berada pada kriteria sangat efektif yang dilihat dari hasil persentase hasil presentase lembar observasi siswa sebesar 86,4 %, dan ketuntasan klasikal sebesar 87 %. (3) persentase kemenarikan media yang terlihat dari hasil angket respon siswa adalah sebesar 95,9 % dengan kriteria sangat menarik.

Kata kunci: Media pembelajaran Game Puzzle Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4.

Eka Rahmurti Dewi. 2021. Development of Puzzle Game Media for Grade IV Theme 7 Sub-theme 2 Learning 4 for Grade 4 Students UPTD SDN Labuhan 1. Bangkalan. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor : H. Priyono Tri Febrianto, S. Sos., M. Si.

ABSTRACT

This study aims to develop a valid, effective and interesting puzzle game learning media in thematic learning of Theme 7 The Beauty of Diversity in My Country. This research is a development research using the Borg and Gall development model. This study develops 1 lesson, namely learning 4 in sub-theme 2 on Theme 7 The Beauty of Diversity in My Country. The results of this development research show that: (1) The presentation of the media validity level is 86.6% with very valid criteria, it can be used after a small revision obtained from the combined average percentage of media experts of 88.75%, experts design by 82.5%, and material experts by 88.75%. (2) The level of effectiveness of the media is in the very effective criteria as seen from the results of the percentage of student observation sheets of 86.4%, and classical completeness of 87%. (3) the percentage of attractiveness of the media that can be seen from the results of the student response questionnaire is 95.9% with very interesting criteria.

Keywords: Learning media Puzzle Game Thematic Learning Theme 7 Sub-theme 2 Learning 4.