

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

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

MUHAMMAD ASBI KASI RAGIH
NPM 1710013411074



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIK SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan *Puzzle* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisir Selatan”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ibu Dra. Gusmaweti, M. Si. Sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Bapak Dr. Wince Hendri, M. Si selaku penguji 1 yang telah membimbing peneliti menyusun skripsi ini.
3. Ibu Siska Angreni, S. Pd., M. Pd selaku penguji 2 dan sebagai validator materi yang telah membimbing peneliti menyusun

skripsi ini.

4. Ibu Dra. Zulfa Amrina M. Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bung Hatta.
5. Bapak Drs. Khairul, M. Sc, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
6. Bapak Dr. Hendra Hidayat, M. Pd. Sebagai validator media pembelajaran yang telah membantu dalam memvalidasi media sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
7. Bapak Yoki yandra S. Pd. selaku kepala sekolah SDN 05 Muara Air
8. Ibu Melya Siswita S, Pd. Selaku pendidik kelas V SDN 05 Muara Air
9. Orang tua yang telah memberikan Do'a, semangat, dan izin sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, 2021

Peneliti

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nama Validator	29
2. Skala untuk Kriteria Validitas	30
3. Skalaa untuk kriteria praktikalitas	31
4. Daftar Kriteria Penilaian Validitas	32
5. Daftar Kriteria Penilaian Validitas	33
6. Kopetensi inti	34
7. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	35
8. Nama Validitas Media.....	41
9. Tabel saran dan kritikkan	41
10. Analisis Angket media	46
11. Analisis Angket materi	47
12. Hasil praktikalitas pendidik.....	48
13. Hasil praktikalitas media permainan puzzle siswa.....	48

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PENYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Hakikat Pembelajaran.....	13
2. Media.....	16
3. Permainan Puzzle	19
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Setting Penelitian.....	25
C. Prosedur.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Pengembangan Media	34

B. Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58