

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

SKRIPSI

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

Oleh:
HASTANTI LESTARI
NPM. 1710013411080



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

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

SKRIPSI

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

Oleh:
HASTANTI LESTARI
NPM. 1710013411080



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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Hastanti Lestari
NPM : 1710013411080
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran PKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Siswa Kelas V SD.

Disetujui untuk diajukan oleh:

Pembimbing



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

Mengetahui,

Dekan

Ketua Program Studi



Drs. Khairul, M. Sc.






Dra. Zulfa Amriana, M. Pd.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Rabu tanggal Tujuh bulan Juli tahun Dua Ribu Dua Puluh Satu bagi:

Nama : Hastanti Lestari
NPM : 1710013411080
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Media Puzzle Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran PKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Siswa Kelas V SD

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Darwianis, S. Sos., M. H. (ketua)	1. 
2. Dra. Pebriyenni, M. Si (Anggota)	2. 
3. M. Tamrin, SAg, M. Pd (Anggota)	3. 

Mengetahui,

Dekan

Drs. Khairul, M. Sc.

Ketua Program Studi

Dra. Zulfah Amrina, M. Pd.

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

Hastanti Lestari¹, Darwianis¹.

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

e-mail: hastantilestari3juli@gmail.com

ABSTRAK

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

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH KEPADA KELUARGA.....	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Belajar dan Pembelajaran.....	10
2. Pembelajaran PKn.....	11
3. Media Pembelajaran.....	15

4. Media <i>Puzzle</i>	21
5. Hakikat <i>Make A Match</i>	26
6. Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i>	29
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN	33
A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Uji Coba Produk.....	37
1. Subjek Uji Coba	37
2. Jenis Data	37
3. Instrumen Pengumpulan Data	38
4. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Pengembangan	42
1. Penyajian Data Uji Coba.....	42
2. Hasil Analisis Data.....	59
3. Revisi Produk.....	63
B. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR RUJUKAN	72
LAMPIRAN.....	74