

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK PEMAHAMAN MATERI DAUR HIDUP HEWAN DI SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN SAINS-EDUTAINMENT

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : SAFRINA JUNITA, S.Pd.I, M.Pd
Perguruan Tinggi : STKIP Bina Bangsa Getsempena
NIDN : 1317069101
Jabatan Fungsional : Tidak Punya
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nomor HP : 085260175354
Alamat surel (e-mail) : Safrina@stkipgetsempena.ac.id

Anggota (1)
Nama Lengkap : HARIS MUNANDAR S.Pd.I, M.Pd
NIDN : 1316038901
Perguruan Tinggi : STKIP Bina Bangsa Getsempena

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 18,000,000
Biaya Keseluruhan : Rp 18,000,000

Mengetahui,
Ketua STKIP BBG


(Titah Kandi Sari, M.Pd)
NIP/NIK 01-2708-8602

NANGGROE ACEH DARUSSALAM, 15 - 11
- 2018
Ketua,


(SAFRINA JUNITA, S.Pd.I, M.Pd)
NIP/NIK 1317069101

Menyetujui,
Ketua STKIP BBG


(Lili Kasmini, M.Si)
NIP/NIK 010810058

RINGKASAN

Pembelajaran IPA pada prinsipnya, merupakan suatu kegiatan yang utuh untuk membekali siswa agar mempunyai pengetahuan (mengenai berbagai cara) dan keterampilan (cara mengerjakan) yang dapat membantu siswa untuk memahami gejala alam secara mendalam. Salah satu kompetensi dasar IPA yang harus dicapai oleh siswa kelas IV SD adalah mendeskripsikan daur hidup berbagai hewan di lingkungan sekitar, misalnya kecoa, nyamuk, kupu-kupu, kucing dan lain-lain. Namun fakta yang terjadi, siswa kelas IV SD masih memiliki kemampuan yang rendah dalam menguasai kompetensi-kompetensi dan memahami materi-materi yang ada dalam IPA khususnya dalam mendeskripsikan dan menjelaskan langkah-langkah daur hidup hewan (Zubaidah, 2016; Chamidah, 2014; Yulina, 2013). Ketersediaan media dan bahan ajar juga menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai faktor *externen* yang sangat penting dalam pembelajaran, pengembangan media dan perangkat pembelajaran sering kali dilakukan sebagai sebuah upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut mendasari peneliti untuk mendesain dan mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran yang mencakup RPP, LKS dan media pada materi IPA khususnya pada pokok bahasan daur hidup hewan. Media yang akan dikembangkan untuk mendukung desain pembelajaran tersebut adalah media *puzzle*, karena media *puzzle* di samping dapat melatih keterampilan motorik halus anak, juga dapat memberikan gambaran langkah-langkah proses daur hidup hewan yang lebih konkrit dan interaktif pada anak sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Agar pembelajaran IPA menjadi aktif, efektif dan menyenangkan serta dapat menumbuhkan karakter positif, maka penelitian ini akan menerapkan pendekatan *Sains Edutainment* dalam proses perancangan desain pembelajaran beserta perangkatnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) melakukan kajian terhadap pengembangan desain pembelajaran menggunakan pendekatan *sains edutainment* serta pengembangan media *puzzle* yang akan digunakan dalam pembelajaran materi daur hidup hewan. (2) menghasilkan lintasan belajar menggunakan pendekatan *sains-edutainment* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran materi daur hidup hewan yang dapat digunakan guru sekolah dasar, (3) meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD khususnya di Banda Aceh dan Aceh Besar pada materi daur hidup hewan menggunakan desain pembelajaran yang telah dikembangkan melalui pendekatan *sains-edutainment* berbantuan media *puzzle*. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian R & D (D (*research & development*)) dengan memanfaatkan model pengembangan *formative evaluation* (Tessmer, 1993) yang meliputi tiga tahap yaitu *self evaluation*, *prototyping (expert reviews* dan *one-to-one (low resistance to revision)*, dan *small group*), serta *field test (high resistance to revision)*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan meliputi validasi media yang telah dikembangkan, analisis dokumen studi lapangan, analisis instrument validasi ahli dan penilaian media, serta analisis pemahaman siswa. Subjek penelitian yang akan dilibatkan dalam penelitian ini adalah beberapa sekolah dasar yang berada di Banda Aceh dan Aceh Besar.

Penelitian ini akan mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan perangkat dan media pembelajaran *puzzle* pada materi daur hidup hewan dengan menggunakan pendekatan *sains-edutainment* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD di Banda Aceh dan Aceh Besar. Apabila siswa kelas IV SD Banda Aceh dan Aceh Besar bisa menguasai konsep yang diajarkan, maka peneliti berharap perangkat pembelajaran yang telah di desain dan dikembangkan ini akan mampu diterapkan bagi siswa di seluruh Indonesia dengan hasil yang memuaskan.

Kata kunci: Perangkat Pembelajaran IPA, Media *Puzzle*, Pendekatan *Sains-Edutainment*