

ABSTRAK

Habibah, Imroatul. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Flipiple (*Flip Picture Puzzle*) Untuk Siswa Sekolah Dasar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiraraja. Pembimbing : (1) Ach. Puniman, M.Pd.I (2) Ratna Novita Punggeti, S.Pd, M.Pd

Minat belajar siswa menjadi menurun dikarenakan pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif. Guru yang cerdas adalah guru yang mampu membawa perubahan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) yang merupakan inovasi dari permainan puzzle yang dikembangkan oleh peneliti. Pengembangan media pembelajaran ini melewati tahap validasi untuk mengetahui kelayakan produk dan mengkaji respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono yang diadaptasi oleh peneliti menjadi 7 langkah pengembangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi desain media, materi/isi, soal tematik, dan angket respon siswa. Hasil validasi desain media mendapatkan persentase sebesar 95%, validasi materi/isi mendapatkan persentase sebesar 90%, validasi soal tematik mendapatkan persentase 91%, dan validasi angket respon siswa mendapatkan persentase 100%. Tahap uji coba produk secara terbatas dilakukan pada kelas IV dengan 5 orang dan tahap uji coba pemakaian dilakukan pada semua siswa kelas III di SDN Daramista 1 yang berjumlah 15 siswa, namun uji coba pemakaian tidak terlaksana dikarenakan pandemi Covid-19. Hasil respon siswa menunjukkan kriteria sangat baik yaitu 98%. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) layak digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar sambil bermain karena telah lulus validasi dan mendapatkan respon baik dari siswa.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Flipiple, Pengembangan, Puzzle*