

ABSTRAK

Khafifah. 2020. Pengembangan Media Barengan (Gambar Dalam Celengan) Materi Pengelompokan Jenis Makanan Hewan Pada Siswa Kelas IV SDI Al-Hamidiyah Poteran Talango. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiraraja. Pembimbing: (1) Ratna Novita Punggeti S.Pd., M.Pd. (2) Ach. Puniman M.Pd.I.

Bermain merupakan hal yang pertama bagi siswa sekolah dasar. Namun belajar yang diselingi dengan permainan itu yang lebih utama. Permainan BarEngan (Gambar dalam Celengan) ini mampu mengasah 3 kemampuan yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini bertujuan agar siswa lebih antusias untuk belajar dan mudah mengingat macam-macam hewan beserta jenis makanannya pada pembelajaran IPA. Media ini sudah dikembangkan oleh peneliti supaya dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar. Pengembangan media pembelajaran BarEngan (Gambar dalam Celengan) melewati tahap validasi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, dan mengkaji respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini merujuk model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari 10 langkah pengembangan yang kemudian diadaptasi oleh peneliti menjadi 7 langkah pengembangan, yang dimulai dari pencarian potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi format media, isi materi media, dan angket respon. Hasil validasi format media mendapatkan persentase sebesar 90% dari ahli desain media, validasi isi materi media mendapatkan hasil persentase 100% dari ahli materi yang termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi, sedangkan hasil validasi angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 100% dari ahli angket respon yang termasuk kategori sangat baik. Tahap ujicoba produk menghasilkan respon siswa dari 6 siswa kelas IV sekolah dasar sebagai subjek uji coba penelitian. Hasil respon siswa menunjukkan kriteria sangat baik yaitu 96%. Berdasarkan hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran BarEngan (Gambar dalam Celengan) layak digunakan sebagai media bermain sambil belajar karena telah lulus validasi dan mendapatkan respon baik dari siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Gambar dalam Celengan, Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya