

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS KOMPETISI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI CERITA TENTANG DAERAH KU DI SD NEGERI 2 BUGBUG

Oleh

Putu Intan Sukma Mahayani, NIM 2111031030

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Bugbug adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran dan metode yang digunakan masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berbasis kompetisi yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Cerita tentang Daerahku. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru sebagai praktisi, serta 20 siswa kelas IV sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengukur validitas dan kepraktisan, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis kompetisi memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, *puzzle*, kompetisi, hasil belajar, IPAS

DEVELOPMENT OF COMPETITION-BASED PUZZLE MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV STUDENTS IN LEARNING IPAS MATERIAL STORIES ABOUT MY AREA IN STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 BUGBUG

By

Putu Intan Sukma Mahayani, NIM 2111031030

Department of Elementary Education

ABSTRACT

The problem found in the fourth grade IPAS learning process at SD Negeri 2 Bugbug is the low student learning outcomes. This is due to the lack of variations in learning media and the methods used are still teacher-centered, so that students are less active and motivated in participating in learning. This study aims to develop a valid, practical, and effective competition-based puzzle learning media to improve student learning outcomes on the material of Stories about My Region. This research is a development research using the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of media experts, material experts, teachers as practitioners, and 20 fourth grade students as test subjects. Data collection techniques used questionnaires to measure validity and practicality, and learning outcomes tests to measure media effectiveness. The results showed that the competition-based puzzle media met the criteria of being very valid, very practical, and effective for use in learning. Thus, this media can be an innovative alternative in improving the quality of IPAS learning and student learning outcomes.

Keywords: learning media, puzzle, competition, learning outcomes, IPAS