

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGNETS IN PUZZLE GAMES*
DENGAN TEMA KEADAAN CUACA PADA KELAS III
DI SD NEGERI 76 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati
Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S Pd)
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

HIKMAH PUSPASARI

NIM : 2011240083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGNETS IN PUZZLE GAMES*
DENGAN TEMA KEADAAN CUACA PADA KELAS III
DI SD NEGERI 76 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

HIKMAH PUSPASARI

NIM : 2011240083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hikmah Puspasari
Tempat, Tanggal Lahir : Bintuhan 12-Februari-1999
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM : 2011240083

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis/skripsi ini berjudul: Pengembangan Media *Magnets In Puzzle Games* Dengan Tema Keadaan Cuaca Pada Kelas III Di SD Negeri 76 Kota Bengkulu
2. Karya tulis/skripsi ini murni gagasan dan pemikiran sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Bengkulu, Mei 2024



Hikmah Puspasari
NIM. 2011240083



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51171-51172-53879, Fax. (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Magnets In Puzzle Games Dengan Tema Keadaan Cuaca Pada Kelas III Di SD Negeri 76 Kota Bengkulu” yang disusun oleh: Hikmah Puspasari NIM. 2011240083 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Rabu, tanggal 05 Juni 2024 dan dinyatakan LULUS memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.Pd) dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua
Prof. Dr. Adisel, M.Pd :
NIP.197612292003121004

Sekretaris
Randi, M.Pd :
NIP. 198806122023211030

Penguji I
Dr. Nur Hidayat, M. Ag :
NIP. 196204071994031002

Penguji II
Dr. Yenni Patriyani, M. A :
NIP. 198010022023212013

Bengkulu, Juni 2024

Mengetahui,
Dekan

Dr. H. Mus Mulyadi, M. Pd
NIP.197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II, menyatakan Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Hikmah Puspasari
NIM : 2011240083
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Magnets In Puzzle Games Dengan Tema Keadaan Cuaca Pada Kelas III Di Sd Negeri 76 Kota Bengkulu*” ini telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, Skripsi ini sudah memenuhi persyaratan untuk diajukan pada sidang munaqasyah.

Bengkulu, 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Buyung Surahman, M.Pd
NIP. 19611051984031002

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIP. 199010302023211032



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/I Hikmah Puspasari

NIM : 2011240083

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi atas nama:

Nama : Hikmah Puspasari

NIM : 2011240083

Judul : Pengembangan Media *Magnets In Puzzle Games* Dengan Tema Keadaan Cuaca Pada III Di SD Negeri 76 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.


Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, 2024

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Buyung Surahman, M.Pd
NIP. 19611051984031002


Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIP. 199010302023211032



MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

Q,S AL. Insyirah : 6-8

“Jika ada manusia yang mengecilkan semangatmu, berusaha memberhentikan langkahmu, ingatlah Allah selalu membersamai mu”

(MAN JADDA WAJADA)

(by. Hikmah Puspasari)

PERSEMBAHAN

Sebagai bentuk syukur dan ucapan terimakasih yang tidak terhingga, maka saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua tersayang, Ibu Sumiati (Almh) Dan Bapak Pindi (Alm) terimakasih sudah menjadi orang tua yang baik dan memberikan kenangan indah meski dengan waktu yang sangat singkat, semoga ibu dan bapak bahagia di Surga.
2. Dosen pembimbing yang terhormat Bapak Dr. Buyung Surahman, M.Pd Dan Bapak Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si. yang dengan sabar memberikan bimbingan, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Kakak tersayang Selvi Novita Sari, yang selalu memberikan dukungan terbaiknya, kakak yang selalu berharap agar adik satu-satunya ini menjadi seorang Sarjana yang nantinya dapat menjadi contoh untuk ponakan-ponakan tercinta: dank mpid, abang kembar, kak chila, dan adek bim
4. Dua saudara sekaligus sahabat laki-laki dank Marwanto dan dank Ronaldi yang selalu memberi dukungan dan membantu secara materil dalam proses penyusunan skripsi ini, Serta adik angkat Nurza Miranti yang menjadi teman cerita yang selalu memberi dukungan.
5. Sahabat Dea Puspita Sari, Azizah Munawaroh, Vera Wati, Zerina Ayu, Dea fadhila, sherly Arlena Utami yang sudah memberikan dukungan dan teman-teman kelas C. Serta

- teman seperjuangan PGMI angkatan 2020 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
6. Tempat kerja, dan keluarga angkat paibu buyung, ibu hermayati yang selalu memahami, mendukung dan memotivasi untuk selalu optimis menjalani hidup.
 7. Agama, Bangsa, Almamaterku, dan seluruh nama yang tertulis maupun tidak saya ucapkan terimakasih, dan semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan.



Nama : Hikmah Puspasari
NIM : 2011240083
Judul : “Pengembangan Media *Magnets In Puzzle Games* Dengan Tema Keadaan Cuaca Pada Kelas III Di Sd Negeri 76 Kota Bengkulu”

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran tematik *puzzle games* pada materi keadaan cuaca, di kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu yang valid, praktis dan efektif. Jenis yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahap, sebagai berikut tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap penerapan, dan tahap evaluasi. Validasi dilakukan oleh 3 validator, 2 dosen Universitas Islam Negeri Fatmati Sukarno Bengkulu, 1 guru SD Negeri 76 Kota Bengkulu. Uji kepraktisan dan uji keefektifan berjumlah 22 orang peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian produk dari validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran diperoleh rata-rata 94,6% dengan kategori sangat valid. Pada lembar angket kepraktisan 22 orang peserta didik memperoleh skor rata-rata 85% dalam kategori praktis. Berdasarkan hasil tes belajar yang mendapatkan persentase ketuntasan 83%, maka pengembangan media pembelajaran tematik media pembelajaran *puzzle games* pada materi Keadaan Cuaca di kelas III SD/MI dinyatakan efektif. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle games* pada materi Keadaan Cuaca di kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik SD Negeri 76 Kota Bengkulu kelas III.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Puzzle Games. SD/MI*

Name : Hikmah Puspasari
NIM : 2011240083
Title : "Development of Media Magnets in Puzzle Games with the Theme of Weather Conditions in Class III at Elementary School 76, Bengkulu City"

ABSTRACT

The aim of the research is to produce thematic learning media for puzzle games on weather conditions in class III at SD Negeri 76 Bengkulu City that is valid, practical and effective. The type used in this research is the ADDIE model. The ADDIE model consists of 5 stages, as follows: analysis stage, planning stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. Validation was carried out by 3 validators, 2 lecturers at Fatmami Sukarno State Islamic University Bengkulu, 1 teacher at SD Negeri 76 Bengkulu City. The practicality test and effectiveness test consisted of 22 students. Based on the results of product assessments from material expert validators, media experts and learning experts, an average of 94.6% was obtained in the very valid category. On the practicality questionnaire sheet, 22 students obtained an average score of 85% in the practical category. Based on the results of the learning test which obtained a completion percentage of 83%, the development of thematic learning media for puzzle games learning media on weather conditions in class III SD/MI was declared effective. From the results of this assessment, it can be concluded that the development of puzzle games learning media on Weather Conditions material in class III of SD Negeri 76 Kota Bengkulu has met the valid, practical and effective criteria for use as a learning medium for students of SD Negeri 76 Kota Bengkulu class III.

Keywords: *Development, Puzzle Games Media. Elementary/MI*

KATA PENGANTAR

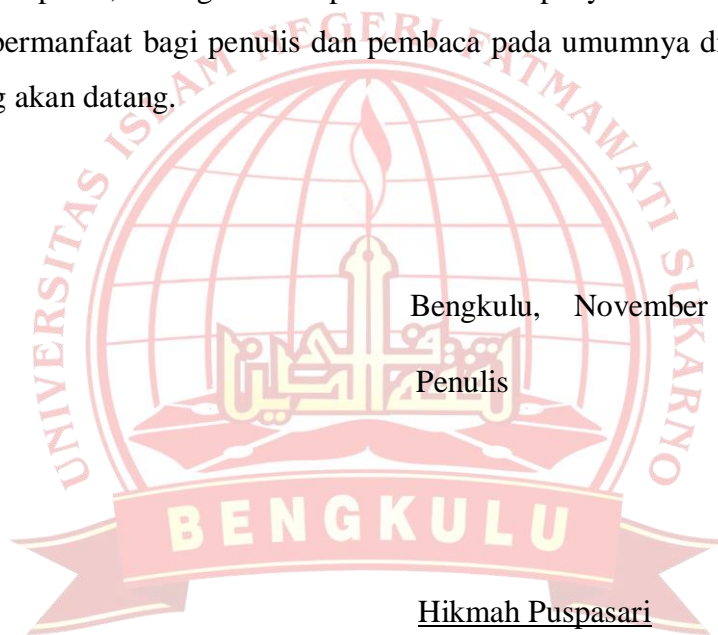
Alhamdulillah Puji syukur kita haturkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Terimakasih teman-teman yang telah membantu penulisan dalam pola penyajian skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Magnets In Puzzle Games Dengan Tema Keadaan Cuaca Pada Kelas III di SD Negeri 76 Kota Bengkulu”**

Semoga dengan adanya skripsi ini, penulis mengharapkan skripsi ini akan dapat membantu para pembaca untuk memahami materi yang disampaikan. Untuk itu, penulis menghaturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.Zulkarnain Dali, M.Pd. selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku dekan fakultas tarbiyah dan tadrīs di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Ibu Dr. Aziza Aryati, M.Ag selaku ketua jurusan tarbiyah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

4. Bapak Adi Saputra, S.Sos, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Jurusan Tarbiyah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
5. Bapak Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd.I selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
6. Bapak Dr. Buyung Surahman, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak Wji Aziiz Hari Mukti, M.Pd. Si. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
8. Bapak Syahril. Sos.I. M.Ag. Selaku Kepala perpustakaan UINFAS Bengkulu beserta staf yang telah menyediakan berbagai referensi mulai dari buku, skripsi dan lain-lain
9. Ibu Nini Yuliarni, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 76 Kota Bengkulu, yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam memberikan arahan serta informasi untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Dosen-dosen dan Staf prodi PGMI yang telah banyak membantu selama proses pembuatan proposal skripsi ini.
11. Bapak Remdani, S.Pd selaku wali kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu, yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan arahan serta informasi untuk menyelesaikan penelitian ini.

Semoga semua kebaikan dan bantuan serta partisipasi dari semua pihak yang telah membantu dan memotivasi kami menjadi amal sholeh disisi Allah SWT. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, sebagai manusia biasa penulis menyadari akan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Sehingga penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik yang membangun dari semua pihak, semoga dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya dimasa yang akan datang.



Bengkulu, November 2023

Penulis

Hikmah Puspasari
NIM: 2011240083

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	9
F. Asumsi Pengembangan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	12

1. Tematik	12
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	12
b. Tujuan Pembelajaran Tematik.....	17
2. Pengembangan	21
a. Pengertian Pengembangan	21
3. Media	27
a. Pengertian Media Pembelajaran	29
b. Tujuan Media Pembelajaran.....	31
4. <i>Puzzle Games</i>	29
a. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	29
b. Manfaat Media <i>Puzzle</i>	30
c. Tujuan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	31
B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	31
C. Kerangka Berfikir.....	36
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Motode Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Validasi dan Uji Coba Lapangan	42
D. Instrument, Sumber Data/Seubyek Penelitian	43
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	63
B. Hasil Penelitian	66
C. Hasil Uji Lapangan.....	95

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan69
- B. Saran70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Langkah-Langkah Model ADDIE	27
3.2	Angket Penilaian Ahli Materi	48
3.3	Angket Penilaian Ahli Media	50
3.4	Angket Penilaian Ahli Pembelajaran	51
3.5	Angket Penilaian Respon Siswa	55
3.6	Pedoman Penilaian Angka Angket	58
3.7	Kriteria Pengkategorian Validasi	60
3.8	Kriteria Pengkategorian Kepraktisan	60
3.9	Kriteria Pengkategorian Keefektifan	62
4.1	Lokasi Lembaga	63
4.2	Kompetensi Dasar	69
4.3	Hasil Penilaian Ahli Materi	78
4.4	Hasil Penilaian Ahli Media	81
4.5	Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	84
4.6	Hasil Angket Respon Peserta Didik	46
4.7	Hasil Tes Belajar Peserta Didik	93

4.8	Hasil Rata-Rata Persentase Kevalidan	63
4.9	Hasil Rata-Rata Persentase Kepraktisan	97
4.10	Persentase Keseluruhan Hasil Belajar Peserta Didik	98



DAFTAR GAMBAR

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Pengembangan Model ADDIE	40
4.1	Wawancara Kepada Wali Kelas III Sekaligus Guru Tematik	68
4.2	Wawancara Kepada Siswa Kelas III	68
4.3	Desain Media <i>Puzzle Games</i>	74
4.4	Media <i>Puzzle Games</i>	75



DAFTAR BAGAN

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Berpikir	25



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Rancangan Rencana Pembelajaran (RPP)
 2. Lampiran Angket Validasi Ahli Materi
 3. Lampiran Angket Validasi Ahli Media
 4. Lampiran Angket Validasi Ahli Pembelajaran
 5. Lampiran Angket Respon Peserta Didik
 6. Lampiran Tes Hasil Belajar Peserta Didik
 7. Lampiran Hasil Angket Respon Peserta Didik
 8. Lampiran Hasil Tes Belajar Peserta Didik
 9. Lampiran Surat Penunjukan Pembimbing
 10. Lampiran Daftar Hadir Seminar Proposal
 11. Lampiran Surat Permohonan Izin Penelitian
 12. Lampiran Surat Keterangan Selesai Penelitian
 13. Lampiran Nota Pembimbing Mengenai Perubahan Judul
 14. Lampiran Kartu Bimbingan
- Lampiran Dokumentasi Penelitian