

ABSTRAK

Aldi Saputra, 2024: Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Book* Untuk Siswa Kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate Pada Muatan IPA. Dibimbing oleh: Suhardi Abdullah, S.Pd., M.Hum dan Wawan Suprianto Nadra, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *puzzle book* siswa kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate pada muatan IPA. Penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan (Research & Development) model Borg & Gall yang di batasi dari tahap potensi dan masalah sampai pada tahap revisi desain. Subjek penelitian adalah ahli materi, ahli media, dan guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus yaitu untuk menentukan nilai persentase dari validasi ahli materi dan media, untuk menentukan jumlah persentase kevalidan gabungan dari ahli materi dan ahli media, serta untuk mengetahui kepraktisan media dari respon guru. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *puzzle book* dari ahli materi 89,28%, ahli media 97,91%, persentase kevalidan 93,59%, dan kepraktisan media 100%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *puzzle book* dikategorikan sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Puzzle Book, Muatan IPA

ABSTRACT

Aldi Saputra, 2024: Development of Puzzle Book Learning Media for Grade V Students of SD Pertiwi 2 Ternate City on Science Content. Supervised by: Suhardi Abdullah, S.Pd., M.Hum and Wawan Suprianto Nadra, S.Pd., M.Pd

This study aims to determine the validity and practicality of puzzle book learning media for grade V students of SD Pertiwi 2 Ternate City on science content. This research is a Research & Development of the Borg & Gall model which is limited from the potential and problem stage to the design revision stage. The subjects of the research are material experts, media experts, and teachers. The data collection techniques used in this study are questionnaires and interviews. The data analysis technique in this study uses a formula, namely to determine the percentage value of the validation of material and media experts, to determine the total percentage of validity of material experts and media experts, and to find out the practicality of the media from the teacher's response. The results of the study showed that the puzzle book learning media from material experts was 89.28%, media experts were 97.91%, the percentage of validity was 93.59%, and the practicality of the media was 100%. So it can be concluded that puzzle book learning media is categorized as very valid and very practical.

Keywords: Learning Media, Puzzle Book, Science Content