

ABSTRAK

AULIA TRISMIARDINI. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Terhadap Penguasaan Materi IPAS Kelas IV di SD Negeri 101895 Bangun Sari T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap pertama (*analyze*) dilakukan analisis kurikulum dan materi, kebutuhan, dan karakteristik siswa. Tahap kedua (*design*) dilakukan kegiatan merancang sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap ketiga (*development*) dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* sekaligus dilakukan penilaian terhadap sebuah media yang dikembangkan. Tahap keempat (*implementation*) ini dilakukan uji coba produk yang telah dikembangkan. Tahap kelima (*evaluation*) yaitu tahap perbaikan dan penyempurnaan sebuah produk agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Hasil penelitian yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian ini dan divalidasi serta diuji coba lapangan mendapatkan kategori “Sangat Valid” dengan pencapaian validator ahli media diperoleh skor sebesar 89,3% dengan kategori “Sangat Valid”, dari validator ahli materi diperoleh skor 90% dengan kategori “Sangat Valid”, dan validator ahli praktisi pendidikan diperoleh skor 96% dengan kategori “Sangat Praktis”. Selain itu, terdapat pencapaian hasil skor yang meningkat dari sebelum menggunakan media dimana rata-rata hasil *pretest* yaitu 39 dan setelah menggunakan media rata-rata hasil *posttest* yaitu menjadi 74 dengan skor *N-Gain* yaitu sebesar 0,56 dengan kriteria “sedang”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan penguasaan materi siswa pada mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal kelas IV SD Negeri 101895 Bangun Sari.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; *Puzzle* Berbasis *Make a Match*; Penguasaan Materi IPAS.

ABSTRACT

AULIA TRISMIARDINI. Development of Make a Match Based Puzzle Learning Media for Mastery of Science Material for Grade IV at SD Negeri 101895 Bangun Sari Academic Year 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education State University of Medan, 2024.

This type of research uses the ADDIE research model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). In the first stage (analyze), an analysis of the curriculum and materials, needs, and characteristics of students is carried out. The second stage (design) is carried out by designing a product that is in accordance with student needs. The third stage (development) is carried out to produce a puzzle learning media product based on make a match and at the same time an assessment of a media that is developed. The fourth stage (implementation) is a trial of the product that has been developed. The fifth stage (evaluation) is the stage of improving and perfecting a product so that it is in accordance with what is needed by students. The results of the study obtained after conducting this study and being validated and tested in the field obtained the category "Very Valid" with the achievement of the media expert validator obtaining a score of 89.3% with the category "Very Valid", from the material expert validator obtained a score of 90% with the category "Very Valid", and the education practitioner expert validator obtained a score of 96% with the category "Very Practical". In addition, there was an increase in the achievement of the score results from before using the media where the average pretest result was 39 and after using the media the average posttest result was 74 with an N-Gain score of 0.56 with the criteria "moderate". It can be concluded that the puzzle learning media based on make a match that was developed is feasible, practical, and effective for use in the learning process and is able to improve students' mastery of material in the subject of local wisdom science for grade IV of SD Negeri 101895 Bangun Sari.

Keywords: Learning Media; Make a Match Based Puzzle; Mastery of Science Material.