ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Alat Peraga *My Body Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung" ini ditulis oleh Maulidyah Nuryahsyinta, NIM. 12205193067, pembimbing Dr. Adi Wijayanto, M.Pd.

Kata kunci: Alat Peraga *My Body Puzzle*, Hasil Belajar, Tematik.

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh teori Sudjana yang mengungkapkan bahwa alat peraga merupakan alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Kurangnya semangat siswa pada pembelajaran dalam kelas membuat mereka malas belajar, tuntutan sebagai guru kreatif sudah tumbuh di zaman sekarang. Media yang digunakan oleh guru masih monoton hanya mendengarkan penjelasan tanpa ada media. Oleh karena itu, adanya inovasi pembuatan alat peraga *my body puzzle* agar memberikan kontribusi dalam pembelajaran tematik tema 3 (makanan sehat) subtema 1 (bagaimana tubuh mengolah makanan) pembelajaran 2.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Desain model alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung (2) Kelayakan alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung (3) Efektifitas penggunaan alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian dan pengembangan memakai metode penelitian *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu (1) *Analyze* (analisis); (2) *Design* (perencanaan); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (implementasi); (5) *Evaluate* (evaluasi).

Hasil penelitian dan pengembangan ini menyimpulkan bahwa: (1) Berdasarkan desain pada alat peraga *my body puzzle* dapat dilihat pada hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi bahwa alat peraga *my body puzzle* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pengembangan alat peraga *my body puzzle* ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dibuktikan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dari siswa. (2) Kelayakan alat peraga *my body puzzle* sangat valid digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan ahli media, ahli media I mendapat tingkat kevalidan dengan nilai presentase 82,5% dengan arti valid, ahli media II mendapat nilai presentase 74,1% dengan arti valid, dan ahli media III mendapat nilai presentase 80,5% dengan arti valid. Validasi dari ahli materi I memperoleh nilai presentase 95,8% dengan arti sangat valid, ahli materi II memperoleh nilai presentase 80,8% dengan arti valid, dan ahli materi III memperoleh nilai presentase 98,9% artinya sangat valid. (3) Efektifitas penggunaan alat peraga *my body puzzle* dapat dilihat dari data *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* 73,71 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 89,84.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of *My Body Puzzle* Props to Improve Student Learning Outcomes in Thematic Learning MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung" is written by Maulidyah Nuryahsyinta, NIM. 12205193067, supervisor of Dr. Adi Wijayanto, M.Pd.

Keywords: *My Body Puzzle* Props, Learning Outcomes, Thematic.

This research and development is motivated by Sudjana's theory which reveals that teaching aids are learning aids, and all kinds of objects used to demonstrate subject matter. The lack of enthusiasm of students in classroom learning makes them lazy to learn thus, the demands as a creative teacher have grown in this day and age. The media used by teachers is still monotonous just listening to the teacher's explanation without any media. Therefore, the innovation of making *my body puzzle* props is able to contribute to thematic learning theme 3 (healthy food) subtheme 1 (how the body processes food) learning 2.

This study aims to (1) Design the *my body puzzle* props model to improve student learning outcomes in thematic learning MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung (2) Development of *my body puzzle* props to improve student learning outcomes in thematic learning MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung (3) Effectiveness of using *my body puzzle* props to improve student learning outcomes in thematic learning MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Research and development uses research and development (R&D) research methods using the ADDIE model. The steps taken in this study are (1) *Analyze* (analysis); (2) *Design* (planning); (3) *Development* (development); (4) *Implementation* (implementation); (5) *Evaluate* (evaluation).

The results of this research and development, the researcher concluded that: (1) Based on the design of the *my body puzzle* props can be seen in the assessment results given by media experts and material experts that the *my body puzzle* props are suitable for use in the learning process. The purpose of developing my body puzzle props is to improve student learning outcomes. Thus it can be proven through the pre-test and post-test results of students. (2) The appropriateness of *my body puzzle* props is very valid to be used to improve student learning outcomes.

Based on the results of the validation of material experts and media experts, media expert I got a validity level with a percentage value of 82.5% meaning valid, media expert II got a percentage value of 74.1% meaning valid, and media expert III got a percentage value of 80.5% meaning valid. Validation from material expert I obtained a percentage value of 95.8% with a very valid meaning, material expert II obtained a percentage value of 80.8% with a valid meaning, and material expert III obtained a percentage value of 98.9%, meaning very valid. (3) The effectiveness of using *my body puzzle* props can be seen from the *pre-test* and *post-test* data. The average *pre-test* score was 73.71 while the average *post-test* score was 89.84.

ملخص

البحث العلمي بموضوع "تطوير الوسيلة التعليمية لألغاز جسدي ماي بودي فوزلى لترقية نتائج تعلم التلاميذ على تعليم تيماتيك في المدرسة الإبتدائية بينديلجاتي ويتان سوبير غيمبول تولونج أغونج" كتبته موليدية نوريهسنتا، الرقم الجامعي ١٢٢٠٥١٩٣٠٦٧، المشرف الدكتور أدي ويجايانتو الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، لألغاز جسدي ماي بودي فوزلى، نتائج تعلم، تيماتيك.

هذا البحث والتطوير مدفوع بنظرية سودجانا التي تكشف أن الوسيلة التعليمة هي مساعدات تعليمية، وأن جميع أنواع الأشياء تستخدم لتظاهر المواد التعليمية. قلة حماس التلاميذ للتعليم في الفصل تجعلهم متبطّلهم في التعلم، يزداد المتطلّبات كمعلم خلاّق في زمان الآن. لا تزال الوسيلة التي يستخدمها المعلم رتيبة ويستمع فقط إلى شرح المعلم دون أي وسيلة. لذلك، فإن الابتكار في صنع الوسيلة التعليمية لألغاز جسدي ماي بودي فوزلى قادر على المساهمة في التعليم تيماتيك ٣ (الطعام الصحيح) الموضوع الفرعي ١ (كيفية معالجة الجسم للطعام) التعليم ٢

يهدف هذا البحث (١) لتصميم نوذج الوسيلة التعليمية لألغاز جسدي ماي بودي فوزلى لترقية نتائج تعلم التلاميذ على تعليم تيماتيك في المدرسة الإبتدائية بينديلجاتي ويتان سوبير غيمبول تولونج أغونج (٢) تطوير وسيلة تعليمية لألغاز جسدي ماي بودي فوزلى لترقية نتائج تعلم التلاميذ على تعليم تيماتيك في المدرسة الإبتدائية بينديلجاتي ويتان سوبير غيمبول تولونج أغونج (٣) فعالية استخدام وسيلة تعليمية لألغاز جسدي ماي بودي فوزلى لترقية نتائج تعلم التلاميذ على تعليم تيماتيك في المدرسة الإبتدائية بينديلجاتي ويتان سوبير غيمبول تولونج أغونج.

يستخدم طريقة البحث في هذا البحث هو البحث والتطوير باستخدام نموذج اددي. الخطوات التي اتخذت في هذا البحث هي (١)(تحليل)؛(٢)(التصميم)؛(٣)(التخطيط)؛(٤)(التنفيذ)؛(٥)(التقييم).

نتائج هذا البحث والتطوير خلصة الباحثة أن: (١) بناءً على تخطيط الوسيلة التعليمية لألغاز جسدي يمكن رؤيتها في نتائج التقييم الذي قدمه متمكّن الوسيلة ومتمكّن المواد. الهدف من تطوير الوسيلة التعليمية لألغاز جسدي هو لترقية نتائج تعلم التلاميذ. ولذلك يمكن إثبات ذلك من خلال نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي من التلاميذ. (٢) تطوير الوسيلة التعليمية لألغاز جسدي صحيح جدًا لاستخدامها. بناءً على نتائج التحقق من صحة المتمكّن المواد ومتمكّن الوسيلة، متمكّن الوسيلة الأولى يكسب الدرجة بقيمة ٨٢,٥٪ بمعنى صحيح، متمكّن الوسيلة الثانية الأولى يكسب الدرجة بقيمة ٧٤,١٪ بمعنى صحيح، ومتمكّن الوسيلة الثالثة يكسب الدرجة بقيمة ٨٠,٥٪ بمعنى صحيح. صحة من المتمكّن المواد الأولى يكسب الدرجة بقيمة ٩٥,٨٪ بمعنى صحيح جدًا، ومتمكّن المواد الثانية يكسب الدرجة بقيمة ٨٠,٨٪ بمعنى صحيح، ومتمكّن المواد الثالثة يكسب الدرجة بقيمة٩٨,٩٪ بمعنى صحيح جدًا. (٣) فعالية الوسيلة العليمية لألغاز جسدي ستنظر من البيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. متوسّط قيمة الاختبار القبلي ٧٣,٧١بينما متوسط قيمة الاختبار البعدي ٨٩,٨٤.