

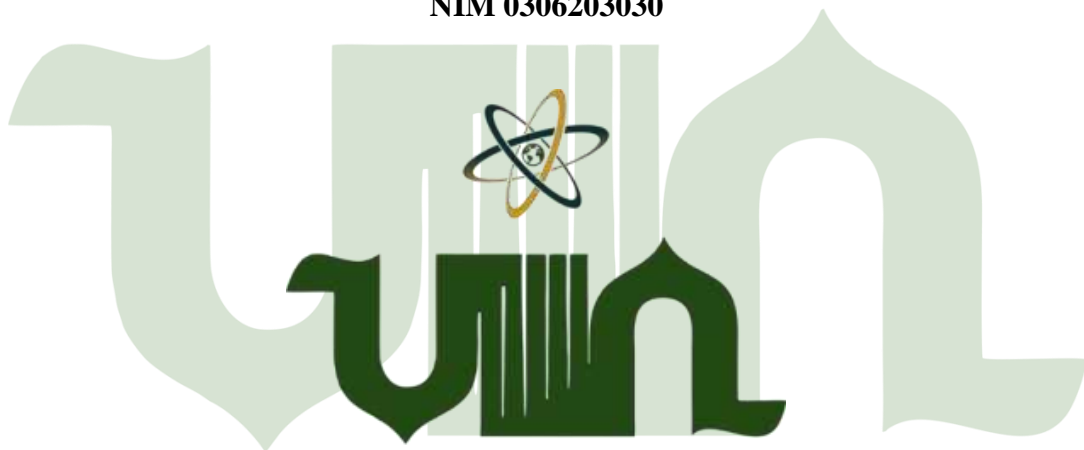
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
DALAM PERMAINAN WORMS ZONE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DI MIN 4 KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**ASTRI WAHYUNI
NIM 0306203030**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATRA UTARA
MEDAN**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
DALAM PERMAINAN WORMS ZONE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DI MIN 4 KOTA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata
Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*

Disusun Oleh:

ASTRI WAHYUNI
NIM: 0306203030

Disetujui Oleh

PEMBIMBING I

Dr. Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

PEMBIMBING II






Safran, M.Pd.I
NIP. 198709062019031012

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024

DISETUJUI DAN DISAHKAN

<p>Pembimbing I</p>  <p><u>Dr. Sapri, S.Ag, M.A</u> NIP. 197012311998031023</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p><u>Safran, M.Pd.I</u> NIP. 198709062019031012</p>
<p>Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p>  <p><u>Dr. Nirwana Anas, M.Pd.</u> NIP. 197612233005012004</p>	<p>Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p>  <p><u>Safran, M.Pd.I.</u> NIP. 19870906201903102</p>
<p>Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan</p>  <p>Prof. Dr. Tia Rabbia, M.Hum NIP. 197012311998031023</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN REPUBLIK INDONESIA</p>	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax, 6615683
Medan Estate 20371 Email: fitk.uinsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR DALAM PERMAINAN WORMS ZONE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI MIN 4 KOTA MEDAN**” yang disusun oleh Astri Wahyuni yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan pada tanggal:

15 Agustus 2024 M
10 Safar 1446 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Dr. NirwanaAnas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

Dr. Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 197208172007011051

Sekretaris

Safran, M.Pd.I
NIP. 198709062019031012

Safran, M.Pd.I
NIP. 198709062019031012

Drs. Muhammad Syaifullah, M.A
NIP. 197009201997031004

Anggota Penguji

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi Astri Wahyuni

Medan, 10 Mei 2024

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Astri Wahyuni
NIM : 0306203030
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Permainan Worms Zone Untu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di MIN 4 Kota Medan

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakaatuh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

PEMBIMBING SKRIPSI


SUMATERA UTARA MEDAN

PEMBIMBING I



Dr. Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

PEMBIMBING II



Safran, M.Pd.I
NIP. 19870906201903102

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Astri Wahyuni

Nim : 0306203030

Jenjang : Sarjana

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Permainan Worms Zone Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di MIN 4 Kota Medan” adalah karya saya. Pengutipan yang terdapat dalam skripsi ini dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Apabila suatu hari nanti ada pihak lain yang keberatan terhadap keaslian skripsi saya ini atau ditemukan bukti yang sangat kuat adanya unsur plagiasi atau penciplakan atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan.

Medan, 20 Juli 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA

Yang membuat pernyataan


Astri Wahyuni

NIM. 0306203030

ABSTRAK



Nama : Astri Wahyuni
NIM : 0306203030
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr.Sapri, S.Ag, M.A
Pembimbing II : Safran, M.Pd.I
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Permainan Worms Zone Untu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di MIN 4 Kota Medan.

Penelitian yang telah dilakukan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Permainan *Worms Zone* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di MIN 4 Kota Medan”, yang dilatar belakangi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tidak memuaskan dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah dan pembelajaran konvensional.

Metodologi penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan datanya melalui wawancara, observasi, angket dan tes. Analisis uji efektivitas menggunakan uji N-Gain. Teknik analisis data yang digunakan adalah angket skala likert dan melakukan persiapan untuk memberi saran dan komentar.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* dapat dilihat dari hasil penilaian validator, guru dan peserta didik. Media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak berdasarkan validasi yang menunjukkan kriteria sangat layak dari berbagai aspek. (2) tingkat efektivitas media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan pada materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest adalah 43,3, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 92,5, Uji N-Gain menunjukkan dengan nilai 87,5 dengan kategori "Tinggi".

Berdasarkan pada temuan penelitian di atas maka media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan pada materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

Kata Kunci : Media Kartu Bergambar, Permainan *Worms Zone*, pengembangan R&D, Jenis Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya.

ABSTRACT



Nama : Astri Wahyuni
NIM : 0306203030
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr.Sapri, S.Ag, M.A
Pembimbing II : Safran, M.Pd.I
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Permainan Worms Zone Untu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di MIN 4 Kota Medan.

The research that has been carried out is entitled “Development of Picture Card Learning Media in the Worms Zone Game to Improve Student Learning Outomes in Siene Learning at MIN 4 Medan ity”, which is based on the fat that student learning outcomes in science subjects are not satisfactory methods and conventional learning.

The research methodology uses Research and Development (R&D) and the ADDIE development model. Data collection techniques include interviews, observations, questionnaires and tests. Effectiveness test analysis using the N-Gain test. The data analysis technique used is a Liert scale questionnqire and preparations are made to provide suggestions and comments.

The research results reveal that (1) the level of validity and practicality of the picture card learning media in the Worms Zone game can be seen from the results of the validator, teaher and student assessment. The picture card learning media in the Worms Zone game developed in this researh which showed very feasible criteria from various aspets. (2) the level of effectiveness of the picture card learning media in the Worms Zone game to improve the learning outcames of class IV MIN 4 Medan City students on the material of lassifying animals based on their food can be seen from the omparison of pretest and postttest scores. The average pretest score was 43,3, while the average posttest score increased to 92,5, the N-Gain test showed a score of 87,5 in the “High” category.

Based on the researh findings above, the piture card learning media in the Worma Zone game is effective in improving the learning outomes of class IV MIN 4 Medan City students on the material of classifying animals based on their food.

Keywords : Piture Card Media, Worms Zone Game, R&D Development, Types of Animal Classification Based on Their Food.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabaraatuh

Ungkapan kalimat puja dan puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, bahwasannya karena atas ridho dan rahmat-Nya lah penulis dapat menuntaskan penyusunan penulisan skripsi. Tidak lupa shalawat beriringkan salam kita persembahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafaatnya dikemudian hari kelak, *aamin yaa Robbal 'alamiin*. Penulis menyadari bahwa karya tulis ilmiah berupa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik yang berkenaan dengan substansinya maupun tata tulisnya. Oleh karenanya, penulis berharap semoga saja skripsi ini bermanfaat dan dapat menjadi amal baik bagi penulis.

Tuntasnya penyusunan penulisan skripsi ini merupakan satu kesatuan utuh atas kerja keras, kegigihan, kesabaran, dukungan, doa, dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sudah pantas dan selayaknyalah, apabila penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berjasa kepada penulis.

Ucapan terima kasih setulusnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya, disampaikan kepada :

1. Ibu **Prof. Dr.Nurhayati, M.Ag** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Ibu **Prof. Dr.Tien Rafida, M.Hum** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr.Nirwana Anas, M.Pd** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak **Safran, M.Pd.I** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Bapak **Sapri, S.Ag, M.A** dan Bapak **Safran, M.Pd.I** selaku pembimbing I dan II yang telah mengarahkan, membimbing, dan memberikan motivasi kepada penulis untuk melaksanakan penelitian

dan menyelesaikan penyusunan penulisan skripsi, mulai dari awal sampai selesai.

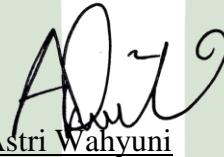
6. Cinta pertama dan panutanku, Bapak **Suratno**. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, mendoakan, dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai SI.
7. Pintu surgaku, Ibunda **Rumini**. Beliau juga sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memberi semangat, serta do'a yang selalu mengiringi langkah penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan program studi sampai selesai.
8. Kepada kakak saya, **Ika Hari Utari, S.Pd** dan **Sri Wulandari S.Kom** terima kasih banyak atas dukungannya secara moral maupun material. Terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
9. Kepada adik saya, **Dina Apriana Sari, Muhammad Fadhil Baihaqi, Haikal Alfarizi** yang telah memberikan dukungan serta memebrikan do'a dan kasih sayang luar biasa.
10. **Khairul Yaqin Harahap** seseorang yang telah penulis kenal dari awal semester sampai sekarang, yang selalu menemani dan selalu menjadi suport system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak dalam skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga, pikiran, material maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi penulis, terima kasih telah menjadi bagian perjalanan penulis hingga penyusunan skripsi ini.
11. Sahabat terbaik, **Nindi Ulfa Nadiya** yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan do'a hingga memperoleh gelar sarjana dan membantu penulis dalam segala hal.

12. Sahabat seperjuangan masa perkuliahan, **Safriza Ariska Sitorus, S.Pd, Zulfa Mawaddah, S.Pd, Romasi Samosir, S.Pd** yang selalu kebersamai dari masa awal perkuliahan sampai mendapat gelar S.Pd.
13. Teman-teman seperjuangan, PGMI 5 Stambuk 2020.
14. Teruntuk diri sendiri **Astri Wahyuni** terima kasih sudah berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Yang tidak pernah menyerah sesulit apapun rintangan perkuliahan dan proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. Yang selalu mampu menguatkan dan meyakinkan tanpa jeda bahwa semuanya akan selesai pada waktunya. Terima kasih diriku semoga tetap rendah hati, ini baru awal dari permulaan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.

Semoga segala bentuk do'a, dukungan, bimbingan, dorongan, dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas mendapat pahala berlimpah dari Allah SWT, Aamiin.

Medan, 07 Agustus 2024

Penulis,



Astri Wahyuni

NIM. 0306203030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Pengembangan	6
1.6. Spesifikasi Produk yang diharapkan	6
1.7. Pentingnya Pengembangan.....	8
1.8. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.9. Definisi istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1. Model yang Sudah Ada (<i>Existing Model</i>).....	10
2.2 Analisis Kebutuhan.....	11
2.3 Materi yang Dikembangkan.....	12
2.4 Pendekatan yang Digunakan.....	16
2.5 Model Teoritis	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	25
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	27
3.3. Uji Coba Produk	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian	45
4.2 Pembahasan	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan model ADDIE	26
Tabel 3.2. Kisi-kisi Wawancara Dengan Guru	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Kartu Bergambar	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	39
Tabel 3.7 Skala Likert	41
Tabel 3.8 Skor penilaian	42
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan	43
Tabel 3.10 Skor evaluasi Daya Tarik.....	43
Tabel 3.11 skor Evaluasi Penilaian	44
Tabel 4.1 Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Terhadap Media Kartu Bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>	50
Tabel 4.3 Hasil penelitian Uji Kepraktisan Responden oleh Guru IPA.....	51
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Responden oleh peserta didik n.....	51
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Nilai PRE-TEST Dan POST-TEST.....	54

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	64
Lampiran 2 Lembar Wawancara dengan Guru	66
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	67
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Materi	70
Lampiran 5 Anget Uji Kepratisan Guru.....	70
Lampiran 6 Anget Respon Peserta Didik.....	80
Lampiran 7 Soal Pretest dan Postest.....	80
Lampiran 8 Hasil Lembar Jawaban Siswa.....	81
Lampiran 9 Hasil Pretest, Postest dan N-Gain.....	82
Lampiran 10 Doumentasi.....	70



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN