

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
PADA MATERI METAMORFOSIS MAKHLUK HIDUP
MATA PELAJARAN IPA KELAS IV MI/SD**

© Hak cipta milik UIN S

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

OLEH

ELA KURNIATI

NIM. 11810822591

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1445 H / 2024 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
PADA MATERI METAMORFOSIS MAKHLUK HIDUP
MATA PELAJARAN IPA KELAS IV MI/SD**

Skripsi

**Diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



UIN SUSKA RIAU

Oleh

ELA KURNIATI

NIM. 11810822591

**DURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H / 2024 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD* yang ditulis oleh Ela Kurniati NIM. 11810822591 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 8 Jumadil Awal 1445 H
21 November 2023 M

Menyetujui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing

Subhan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19731017 200501 1 007

Diniya, M.Pd.
NIP.19920922 201903 2 017

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD* yang ditulis oleh Ela Kurniati NIM. 11810822591 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 7 Rajab 1445 H / Januari 2024 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 7 Rajab 1445 H
18 Januari 2024 M

Mengesahkan,
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Melly Andriani, M.Pd.

Penguji III

Dra. Hj. Syafi'ah, M.Ag.

Penguji II

Khusnal Marzuqo, M.Pd.

Penguji IV

Dr. Mardia Hayati, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi Undang-Undang UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ela Kurniati
 NIM : 11810822591
 Tempat, Tanggal Lahir: Seberang Pantai, 18 Mei 1999
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi

“Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian Saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis Saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi Saya ini, Saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi Saya tersebut, maka Saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 19 Januari 2024

Yang membuat pernyataan



Ela Kurniati

NIM. 11810822591



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, atas segala ridho, limpahan berkah, rahmat, rezeki, hidayah, dan inayah yang tak terhingga dari-Nya sehingga Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”** sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) program studi Srata Satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, bisa terselesaikan.

Sholawat serta salam selalu turunkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi Uswatun Hasanah (suri teladan) terbaik, dengan ucapan *“Allahumma sholli’alaa sayyidinaa Muhammad wa’ala aali sayyidinaa Muhammad”*.

Terselesainya skripsi ini, tidak lepas dari peran dan pihak yang terlibat, yang telah membantu sekaligus memberikan do’a, bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.

Dengan penuh hormat, syukur yang luas, dan terima kasih yang tulus kepada Ayahanda Syahrinin dan Ibunda Suharti atas do’anya, ridhonya, dan cintanya, serta sejalanya. Terima kasih yang tulus kepada Abang (Alm.) tercinta dan Adik tercinta Nurfitra Ramadhani. Terima kasih kepada keluarga, dan sanak saudara.

Dengan penuh syukur, terima kasih kepada:

1. Ayahanda Syahrinin, Ibunda Suharti, Abang (Alm.), Adik Nurfitra Ramadhani.
2. Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. H. Hairunas, M.Ag.
3. Wakil rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
Wakil rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., wakil rektor II Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd., dan wakil rektor III Edi Erwan, S.Pt, M.Sc., Ph.D.
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Kadar, M.Ag.
5. Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
Wakil dekan I Dr. Zarkasih, M.Ag., wakil dekan II Dr. Zubaidah Amir MZ., S.Pd., M.Pd., dan wakil dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

6. Ketua Program Studi PGMI, Subhan, S.Ag., M.Ag.
7. Sekretaris Program Studi PGMI, Melly Andriani, S.Pd., M.Pd.
8. Pembimbing Akademik, Dr. Yasnel, M.Ag.
9. Pembimbing Skripsi, Diniya, M.Pd.
10. Dosen PGMI, terkhusus Melly Andriani, S.Pd., M.Pd. sebagai validator instrumen penelitian, Dr. Mardia Hayati, M.Ag. dan Dr. Mimi Hariyani, M.Pd. sebagai ahli media pembelajaran untuk uji validitas media.
11. Dosen PIAUD, Heldanita, M.Pd. sebagai ahli Alat Permainan Edukatif (APE) untuk uji validitas media.
12. Dosen Pendidikan Kimia, Dr. Miterianifa, M.Pd. sebagai ahli materi pembelajaran untuk uji validitas materi.
13. Dosen Tadris IPA, Muhammad Ilham Syarif, M.Pd. dan Niki Dian Permana P., M.Pd. sebagai ahli materi pembelajaran untuk uji validitas materi.
14. Kepala perpustakaan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. H. Muhammad Tawwaf, M.Si.
15. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Erni, S.Sos., M.M.
16. Staf program studi PGMI, Zuhri Azhari, S.Sos.
17. Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau.
18. Kepala sekolah SDN 004 Sungai Manau, Asnidawati, S.Pd. (2018 - 2022) dan Osniarza, S.Pd,SD. (2023 - sekarang).
19. Guru kelas SDN 004 Sungai Manau, terkhusus guru kelas III Maida Indra, S.Pd., guru kelas IV Ismadarwati, S.Pd., dan guru kelas V Irmadayani, S.Pd. sebagai praktisi pembelajaran MI/SD untuk uji praktikalitas.
20. Peserta didik SDN 004 Sungai Manau, terkhusus peserta didik kelas IV yang berjumlah 12 (dua belas) orang.
21. Tenaga Administrasi, tenaga pengajar, dan warga sekolah SDN 004 Sungai Manau.
22. Penguji I dan II pada ujian proposal.
23. Penguji I, II, III, dan IV pada ujian munaqasyah.
24. Keluarga dan sanak saudara.
25. Teman, sahabat, dan yang terlibat.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Semoga skripsi ini memberikan manfaat yang besar untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran, *aamiin*.

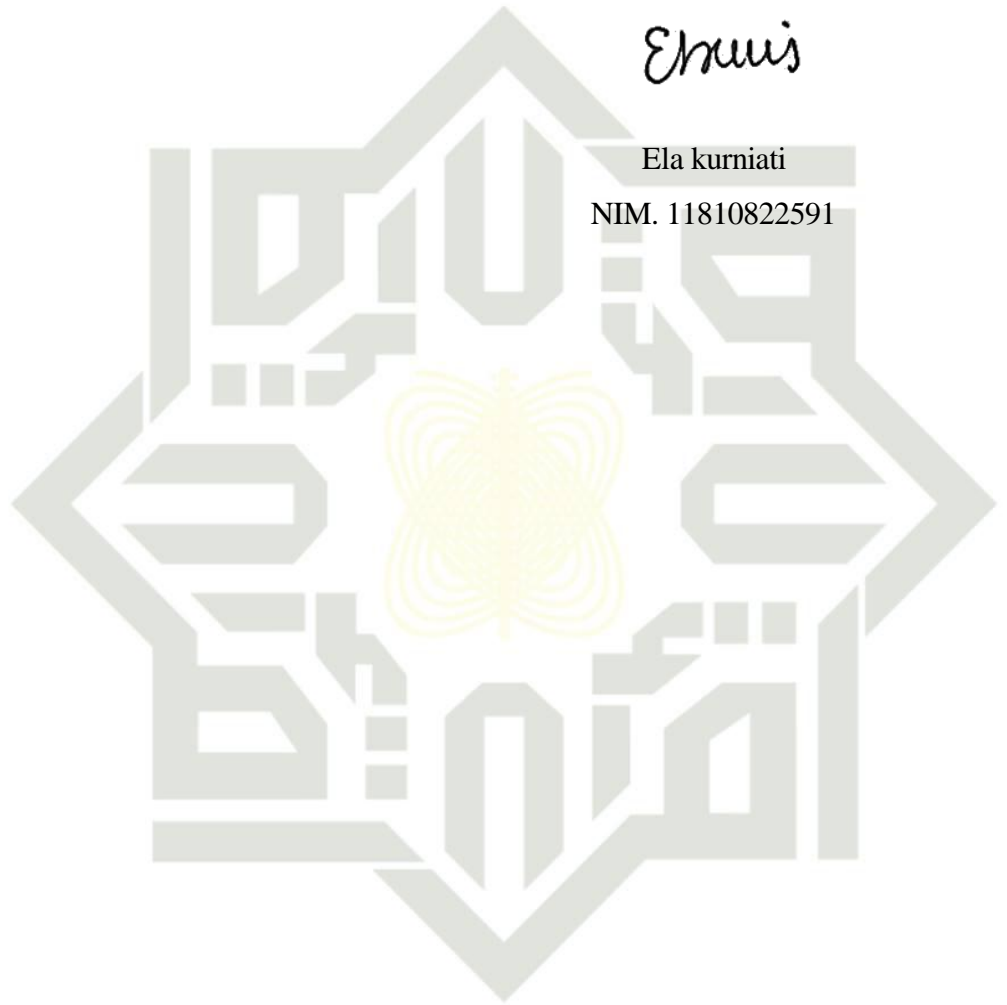
Pekanbaru, 2023

Peneliti

Ela Kurniati

Ela kurniati

NIM. 11810822591



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan.”
(QS. Al-Qasas 28: 77)

Puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, atas segala ridho, limpahan berkah, rahmat, rezeki, hidayah, dan inayah yang tak terhingga dari-Nya, serta cinta dan kasih sayang, juga kemudahan dari-Nya yang tiada batas.

Dengan penuh hormat, syukur yang luas, dan terima kasih yang tulus,

Skripsi ini ku persembahkan untuk orang yang ku cintai dan orang yang ku hormati:

“Ayahanda dan Ibunda”

Untuk Ayahanda Syahrinin dan Ibunda Suharti, kedua orangtuaku.

Atas do’a yang dipanjatkan untukku.

Atas ridho yang diberikan untuk setiap langkah kakiku.

Atas cinta dan kasih sayang yang selalu disematkan untukku.

Atas semangat, dukungan, nasihat, dan segala hal yang telah kuterima.

“Abang dan Adik”

Untuk Abang (Alm.) dan Adik Nurfitra Ramadhani, kedua saudaraku.

Atas do’a, senyum, cinta, dukungan, motivasi, dan semuanya.

“Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi”

Untuk Bu Dr. Yasnel, M.Ag. dan Bu Diniya, M.Pd.

Atas segala bimbingan akademik dan bimbingan skripsi Ananda

Pada S1 PGMI di UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

“Dosen Pengampuh Mata Kuliah Program Studi PGMI”

Untuk dosen-dosen pengampuh mata Kuliah program studi PGMI

Atas segala ilmu yang diberikan kepada Ananda selama menempuh

Pendidikan S1 PGMI di UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

ABSTRAK

Ela Kurniati, (2023): Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk yang bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan produk, validitas produk, praktikalitas produk, dan respon peserta didik MI/SD setelah uji coba produk. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D) model Borg & Gall dengan tujuh tahap prosedur pengembangan. Subjek penelitian ini adalah ahli materi pembelajaran, ahli Alat Permainan Edukatif (APE), ahli media pembelajaran, praktisi pembelajaran MI/SD, dan peserta didik kelas IV MI/SD. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan analisis data: (1) Pada uji validitas, media pembelajaran *jigsaw puzzle* memiliki validitas materi yang valid dengan nilai 84,72% dan memiliki validitas media yang sangat valid dengan nilai 89,68%. (2) Pada uji praktikalitas, media pembelajaran *jigsaw puzzle* memiliki praktikalitas yang sangat praktis dengan nilai 96,67%. (3) Pada uji coba produk, respon peserta didik kelas IV SDN 004 Sungai Manau terhadap media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah sangat baik dengan nilai 98,48%. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *jigsaw puzzle* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh peserta didik di MI/SD sebagai media pembelajaran pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV. Saran penelitian ini adalah agar peneliti berikutnya dapat menerapkan sepuluh tahap prosedur pengembangan, tidak terbatas pada tujuh tahap prosedur pengembangan, dan materi yang digunakan tidak hanya materi metamorfosis makhluk hidup (metamorfosis kupu-kupu dan metamorfosis belalang), tetapi pada materi IPA MI/SD yang lain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Jigsaw Puzzle, Metamorfosis Makhluk Hidup

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Sae Saeani University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Ela Kurniati, (2023): Developing Jigsaw Puzzle Learning Media on Metamorphosis of Living Things Lesson on Natural Science Subject at the Fourth Grade of Islamic Elementary School/Elementary School

It was Research and Development of a product, and it aimed at describing product development procedure, product validity, product practicality, and response of Islamic Elementary School/Elementary School students. The product developed was Jigsaw Puzzle learning media on Metamorphosis of Living Things lesson of Natural Science subject at the fourth grade of Islamic Elementary School/Elementary School. Research and Development (R&D) method was used in this research with Borg & Gall model with seven development procedure steps. The subjects of this research were learning material experts, Educational Game Tools experts, learning media experts, Islamic Elementary School/Elementary School learning practitioners, and the fourth-grade students at Islamic Elementary School/Elementary School. The object was Jigsaw Puzzle learning media on Metamorphosis of Living Things lesson of Natural Science subject at the fourth grade of Islamic Elementary School/Elementary School. Qualitative and quantitative descriptive analysis techniques were used in this research. Based on data analysis, (1) in the validity test, Jigsaw Puzzle learning media showed that the material validity was valid with the score 84.72%, and media validity was very valid with the score 89.68%; (2) in practicality test, practicality of Jigsaw Puzzle learning media was very practical with the score 96.67%; (3) in product test, the response of the fourth-grade students at State Elementary School 004 Sungai Manau to Jigsaw Puzzle learning media was very good with the score 98.48%. The data analysis results showed that Jigsaw Puzzle learning media could be used by students in the learning activity at Islamic Elementary School/Elementary School as learning media on Metamorphosis of Living Things lesson of Natural Science subject at the fourth grade. The suggestion of this research is that future researchers can apply the ten stages of development procedures, not limited to the seventh stage of development procedures, and the material used is not only on the Metamorphosis of Living Things lesson (Butterflies and Grasshoppers Metamorphosis), but also other Islamic Elementary School/Elementary School science lessons.

Keywords: Learning Media, Jigsaw Puzzle, Metamorphosis of Living Things

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

إيلا كورنياتي، (٢٠٢٣): تطوير وسيلة تعليم لغز جيغساو حول تحولات الكائنات الحية لمادة العلوم الطبيعية في الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية أو المدرسة الابتدائية

هذا البحث بحث تطوير المنتج الذي يهدف إلى وصف إجراءات تطوير المنتج، وصلاحيته، وتطبيقه العملي، واستجابات تلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية أو المدرسة الابتدائية بعد تجارب المنتج. المنتج الذي تم تطويره عبارة عن وسيلة تعليمية للغز جيغساو حول تحولات الكائنات الحية لمادة العلوم الطبيعية في الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية أو المدرسة الابتدائية. طريقة البحث المستخدمة هي نموذج البحث والتطوير لبورغ وغال (Borg & Gall) مع سبع مراحل من إجراءات التطوير. أفراد هذا البحث خبراء المواد التعليمية، وخبراء أدوات الألعاب التعليمية، وخبراء وسيلة التعليم، وممارسي التعليم بالمدرسة الابتدائية الإسلامية أو المدرسة الابتدائية، وتلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية أو المدرسة الابتدائية. الهدف من هذا البحث هو استخدام وسيلة تعليم لغز جيغساو حول تحولات الكائنات الحية لمادة العلوم الطبيعية في الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية أو المدرسة الابتدائية. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي النوعي والتحليل الوصفي الكمي. بناءً على تحليل البيانات: (١) في اختبار الصلاحية، تتمتع وسيلة تعليم لغز جيغساو بصلاحية مادية صالحة بقيمة 84.72% ولها صلاحية وسيلة صالحة جدًا بقيمة 89.68% . (٢) في اختبار التطبيق العملي، تتمتع وسيلة تعليم لغز جيغساو بتطبيق عملي للغاية حيث حصلت على درجة 96.67% . (٣) في تجربة المنتج، كانت استجابة تلاميذ الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٤ سوعاي ماناو لوسيلة تعليم لغز جيغساو هي جيدة جدًا بدرجة 98.48% . تظهر نتائج تحليل البيانات أنه يمكن استخدام وسيلة تعليم لغز جيغساو في أنشطة التعليم من قبل التلاميذ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية أو المدرسة الابتدائية كوسيلة تعليمية حول تحولات الكائنات الحية لمادة العلوم الطبيعية في الفصل الرابع. اقترح هذا البحث هو أن الباحثين المستقبليين يمكنهم تطبيق المراحل العشر لإجراءات التطوير، ولا يقتصر على المراحل السبع لإجراء التطوير، والمادة المستخدمة ليست فقط مادة عن تحول الكائنات الحية (تحول الفراشة وحول الجندب)، ولكن أيضًا مواد العلوم الطبيعية الأخرى بالمدرسة الابتدائية الإسلامية أو المدرسة الابتدائية.

الكلمات الأساسية: وسيلة التعليم، اللغز، تحول الكائنات الحية


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGHARGAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Operasional.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
G. Spesifikasi Produk.....	14
BAB II KAJIAN TEORI.....	20
A. Deskripsi Teori.....	20
1. Media Pembelajaran.....	20
2. <i>Puzzle</i>	39



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	3. <i>Jigsaw Puzzle</i>	41
	4. Materi Metamorfosis Makhluk Hidup	47
	B. Penelitian Relevan.....	51
	C. Kerangka Berpikir.....	54
	D. Konsep Operasional	56
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
	A. Metode Penelitian.....	58
	B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	61
	C. Subjek dan Objek Penelitian	66
	1. Subjek Penelitian.....	66
	2. Objek Penelitian.....	67
	D. Tempat dan Waktu Penelitian	67
	1. Tempat Penelitian.....	67
	2. Waktu Penelitian	72
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	73
	1. Observasi (<i>Observation</i>)	73
	2. Wawancara (<i>Interview</i>).....	73
	3. Angket (<i>Questionnaire</i>).....	73
	4. Dokumentasi (<i>Documentation</i>).....	74
	F. Instrumen Penelitian.....	74
	G. Jenis Data	82
	H. Skala Pengukuran.....	83
	I. Teknik Analisis Data.....	84

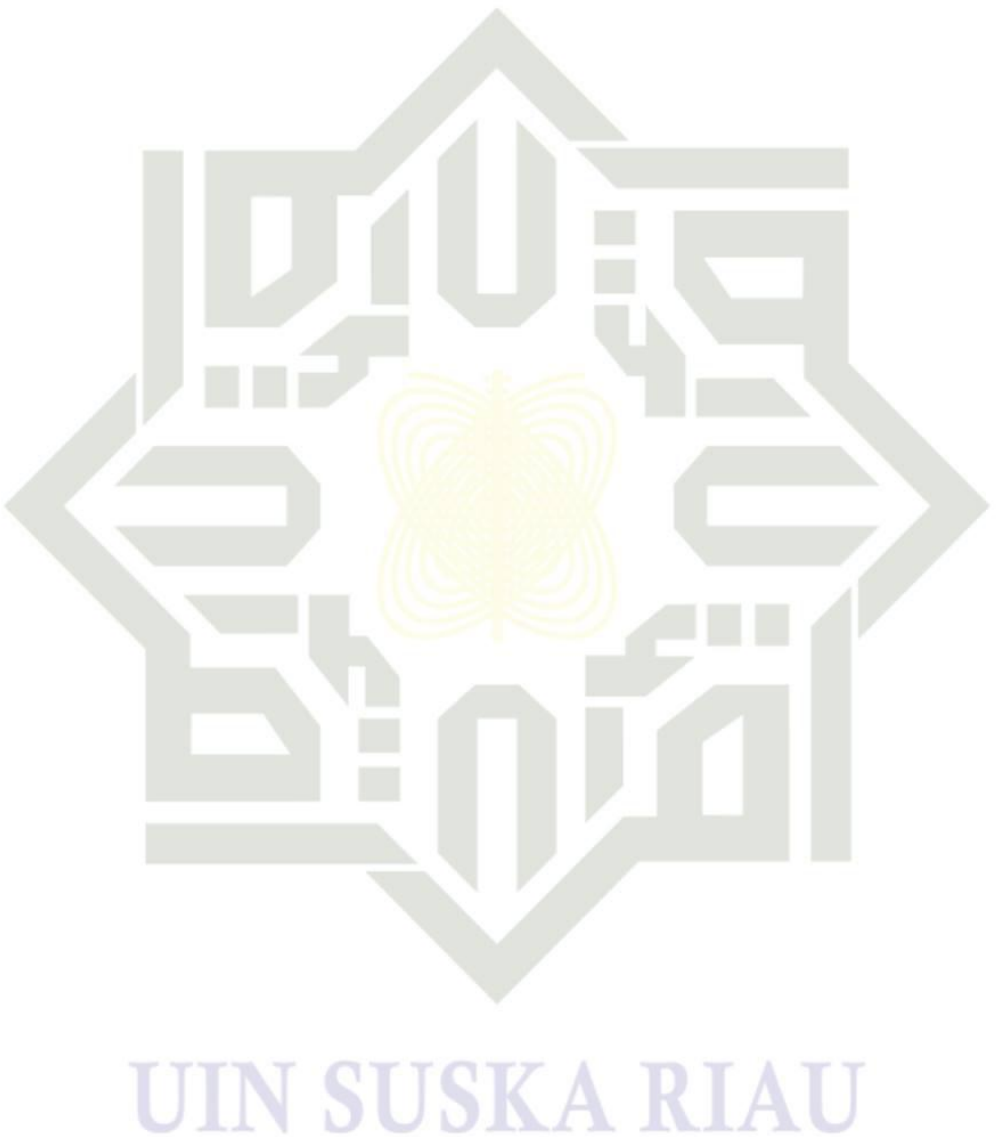


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif	85
2. Analisis Deskriptif Kuantitatif	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Hasil	91
1. Produk	91
2. Hasil Penelitian dan Pengembangan	91
a. Tahap Potensi dan Masalah.....	91
b. Tahap Pengumpulan Data	93
c. Tahap Desain Produk	93
d. Tahap Validasi Desain	100
e. Tahap Revisi Desain	104
f. Tahap Uji Coba Produk.....	114
g. Tahap Revisi Produk	119
h. Produk Akhir	119
B. Pembahasan.....	122
1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	122
2. Validitas Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	132
3. Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	144
4. Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	147
C. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	159
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran.....	162

DAFTAR REFERENSI	163
LAMPIRAN.....	167
REWYAT HIDUP PENELITI.....	339



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
Tabel 2.1	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	28
Tabel 3.1	Subjek Penelitian.....	66
Tabel 3.2	Daftar Kepala Sekolah SDN 004 Sungai Manau	69
Tabel 3.3	Daftar Tenaga Pengajar SDN 004 Sungai Manau.....	70
Tabel 3.4	Daftar Tenaga Administrasi SDN 004 Sungai Manau.....	70
Tabel 3.5	Jumlah Peserta Didik SDN 004 Sungai Manau.....	70
Tabel 3.6	Peserta Didik Kelas IV SDN 004 Sungai Manau.....	71
Tabel 3.7	Sarana SDN 004 Sungai Manau.....	71
Tabel 3.8	Prasarana SDN 004 Sungai Manau.....	72
Tabel 3.9	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	75
Tabel 3.10	Kisi-kisi Observasi di SDN 004 Sungai Manau	75
Tabel 3.11	Kisi-kisi Wawancara Kepala Sekolah SDN 004 Sungai Manau	76
Tabel 3.12	Kisi-kisi Wawancara Guru Kelas IV SDN 004 Sungai Manau.....	76
Tabel 3.13	Kisi-kisi Wawancara Peserta Didik Kelas IV SDN 004 Sungai Manau	77
Tabel 3.14	Kisi-kisi Uji Validitas Materi pada Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	78
Tabel 3.15	Kisi-kisi Uji Validitas Materi pada Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	78
Tabel 3.16	Kisi-kisi Uji Validitas Media pada Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	79
Tabel 3.17	Kisi-Kisi Uji Validitas Media pada Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	79
Tabel 3.18	Kisi-kisi Uji Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	80



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.19 Kisi-kisi Uji Praktikalitas Buku Panduan Media Pembelajaran	
<i>Jigsaw Puzzle</i>	80
Tabel 3.20 Kisi-kisi Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran	
<i>Jigsaw Puzzle</i>	81
Tabel 3.21 Aspek Dokumentasi Penelitian dan Pengembangan	82
Tabel 3.22 Skala <i>Likert</i> pada Uji Validitas.....	86
Tabel 3.23 Kriteria Persentase Nilai Kevalidan pada Uji Validitas	87
Tabel 3.24 Skala <i>Likert</i> pada Uji Praktikalitas.....	88
Tabel 3.25 Kriteria Persentase Nilai Kepraktisan pada Uji Praktikalitas.....	89
Tabel 3.26 Skala <i>Guttman</i> pada Respon Peserta Didik setelah Uji Coba Produk.....	89
Tabel 3.27 Kriteria Persentase Nilai Respon Peserta Didik Setelah Uji Coba Produk....	90
Tabel 4.1 Potensi dan Masalah di SDN 004 Sungai Manau.....	92
Tabel 4.2 Desain Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	94
Tabel 4.3 Desain Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	97
Tabel 4.4 Spesifikasi Produk.....	99
Tabel 4.5 Ahli Materi Pembelajaran, Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan Ahli Media Pembelajaran pada Uji Validitas.....	100
Tabel 4.6 Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Materi pada Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	101
Tabel 4.7 Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Materi pada Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	102
Tabel 4.8 Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media pada Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	103



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.9	Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media pada Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	104
Tabel 4.10	Revisi Desain oleh Ahli Materi Pembelajaran.....	105
Tabel 4.11	Revisi Desain oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE)	110
Tabel 4.12	Revisi Desain oleh Ahli Media Pembelajaran.....	113
Tabel 4.13	Praktisi Pembelajaran MI/SD pada Uji Praktikalitas	115
Tabel 4.14	Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas pada Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	116
Tabel 4.15	Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas pada Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	117
Tabel 4.16	Peserta Didik MI/SD pada Uji Coba Produk.....	118
Tabel 4.17	Nilai Persentase Data Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	118
Tabel 4.18	Hasil Uji Validitas, Uji Praktikalitas, dan Respon Peserta Didik pada Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	120
Tabel 4.19	Hasil Uji Validitas dan Uji Praktikalitas pada Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	121
Tabel 4.20	Produk Akhir dalam Bentuk Cetak	130
Tabel 4.21	Produk Akhir dalam Bentuk Dokumen Elektronik.....	131


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Jigsaw Puzzle</i>	42
Gambar 2.1	<i>Jigsaw Puzzle</i> dari kayu	42
Gambar 2.3	Metamorfosis Kupu-kupu	49
Gambar 2.4	Metamorfosis Belalang	50
Gambar 2.5	Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i> pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD	55
Gambar 3.1	Langkah-langkah Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) Model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021)	61
Gambar 3.2	Langkah-langkah Metode Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i> pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD	62
Gambar 3.3	Prosedur Penelitian dan Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i> pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD	63
Gambar 4.1	Grafik Validitas, Praktikalitas, dan Respon Peserta Didik pada Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	120
Gambar 4.2	Grafik Validitas dan Praktikalitas pada Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	121



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. PERANGKAT PEMBELAJARAN	168
Lampiran A ₁ Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).....	169
Lampiran A ₂ Silabus	171
Lampiran A ₃ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	175
Lampiran A ₄ Lembar Presentasi Peserta Didik.....	180
Lampiran A ₅ Media Pembelajaran	183
LAMPIRAN B. DAFTAR VALIDATOR DAN PESERTA DIDIK	186
Lampiran B ₁ Daftar Validator Desain dan Produk	187
Lampiran B ₂ Daftar Peserta Didik MI/SD	188
LAMPIRAN C. KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN	189
Lampiran C ₁ Kisi-kisi Observasi	190
Lampiran C ₂ Kisi-kisi Wawancara.....	191
Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	192
Lampiran C ₃ Kisi-kisi Angket Uji Validitas Materi	192
Lampiran C ₄ Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media.....	194
Lampiran C ₅ Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas	196
Lampiran C ₆ Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	198
Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	200
Lampiran C ₇ Kisi-kisi Angket Uji Validitas Materi	200
Lampiran C ₈ Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media.....	202
Lampiran C ₉ Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas	204
Lampiran C ₁₀ Aspek Isi Dokumentasi	206

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D. INSTRUMEN PENELITIAN.....	207
Lampiran D ₁ Lembar Observasi di MI/SD	208
Lampiran D ₂ Pedoman Wawancara Kepala Sekolah MI/SD	210
Lampiran D ₃ Pedoman Wawancara Guru Kelas IV MI/SD.....	212
Lampiran D ₄ Pedoman Wawancara Peserta Didik Kelas IV MI/SD	214
Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	215
Lampiran D ₅ Lembar Angket Uji Validitas Materi.....	215
Lampiran D ₆ Lembar Angket Uji Validitas Media	219
Lampiran D ₇ Lembar Angket Uji Praktikalitas.....	223
Lampiran D ₈ Lembar Angket Respon Peserta Didik	227
Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	232
Lampiran D ₉ Lembar Angket Uji Validitas Materi.....	232
Lampiran D ₁₀ Lembar Angket Uji Validitas Media.....	236
Lampiran D ₁₁ Lembar Angket Uji Praktikalitas	240
Lampiran D ₁₂ Pedoman Dokumentasi	244
LAMPIRAN E. VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN	245
Lampiran E ₁ Lembar Validasi Angket.....	246
Lampiran E ₂ Validasi Angket Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	249
Lampiran E ₃ Validasi Angket Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	250
LAMPIRAN F. HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA	251
Lampiran F ₁ Transkrip Observasi dan Wawancara di MI/SD	252



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G. HASIL DAN ANALISIS DATA UJI VALIDITAS MATERI.....	253
Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	254
Lampiran G ₁ Angket Uji Validitas Materi	254
Lampiran G ₂ Data Hasil Uji Validitas Materi.....	255
Lampiran G ₃ Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Materi	256
Lampiran G ₄ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Materi.....	257
Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	261
Lampiran G ₅ Angket Uji Validitas Materi.....	261
Lampiran G ₆ Data Hasil Uji Validitas Materi.....	262
Lampiran G ₇ Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Materi	263
Lampiran G ₈ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Materi.....	264
LAMPIRAN H. HASIL DAN ANALISIS DATA UJI VALIDITAS MEDIA.....	269
Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	270
Lampiran H ₁ Angket Uji Validitas Media.....	270
Lampiran H ₂ Data Hasil Uji Validitas Media	271
Lampiran H ₃ Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media	272
Lampiran H ₄ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media	273
Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	279
Lampiran H ₅ Angket Uji Validitas Media.....	279
Lampiran H ₆ Data Hasil Uji Validitas Media	280
Lampiran H ₇ Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media	281
Lampiran H ₈ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media	282



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I. HASIL DAN ANALISIS DATA UJI PRAKTIKALITAS	287
Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	288
Lampiran I ₁ Angket Uji Praktikalitas.....	288
Lampiran I ₂ Data Hasil Uji Praktikalitas	289
Lampiran I ₃ Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas.....	290
Lampiran I ₄ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas	291
Buku Panduan Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	296
Lampiran I ₅ Angket Uji Praktikalitas.....	296
Lampiran I ₆ Data Hasil Uji Praktikalitas	297
Lampiran I ₇ Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas.....	298
Lampiran I ₈ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas	299
LAMPIRAN J. HASIL DAN ANALISIS DATA RESPON PESERTA DIDIK	304
Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	305
Lampiran J ₁ Angket Respon Peserta Didik.....	305
Lampiran J ₂ Data Hasil Respon Peserta Didik.....	306
Lampiran J ₃ Nilai Persentase Data Hasil Respon Peserta Didik.....	308
Lampiran J ₄ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Respon Peserta Didik.....	309
LAMPIRAN K. HASIL DOKUMENTASI.....	316
Lampiran K ₁ Dokumentasi Penelitian dan Pengembangan	317
LAMPIRAN L. LEMBAR DISPOSISI DAN SURAT.....	325
Lampiran L ₁ Lembar Disposisi	326
Lampiran L ₂ Surat Pembimbing.....	327
Lampiran L ₃ Surat Pra Riset	329



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran L ₄ Surat Balasan Pra Riset.....	330
Lampiran L ₅ Surat Riset.....	331
Lampiran L ₆ Surat Rekomendasi	332
Lampiran L ₇ Surat Balasan Riset.....	334
Lampiran L ₈ Surat Keterangan Penelitian.....	335
LAMPIRAN M. KEGIATAN SKRIPSI	336
Lampiran M ₁ Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal.....	337
Lampiran M ₂ Kegiatan Bimbingan Skripsi.....	338

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara etimologi dari bahasa Yunani, yaitu “*Paedagogie*” yang artinya bimbingan yang diberikan untuk anak. Pendidikan yang diterjemahkan kedalam bahasa Inggris artinya adalah “*Education*”. “*Education*” dari bahasa Yunani adalah “*Educare*” yang artinya membawa keluar sesuatu yang tersimpan didalam jiwa anak, untuk dituntun supaya tumbuh serta berkembang.¹

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, menyebutkan: (1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (2) Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Artinya, melalui pendidikan yang berdasarkan pada pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, potensi yang dimiliki peserta didik dikembangkan dengan sadar dan terencana.

¹Syafril & Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: Kencana, 2017), h. 26.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, menyebutkan: (3) Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan nasional terdapat dalam:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, bagian pembukaan alinea ke-4 (empat), yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 pasal 3, yaitu pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar pendidikan berjalan secara baik dan terencana sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sistem pendidikan membutuhkan pilar pendidikan sebagai penyangga dari sistem pendidikan yang dilaksanakan. Pilar pendidikan yang dimaksud adalah:

1. *Learning to know* (belajar untuk mengetahui)
2. *Learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu)
3. *Learning to be* (belajar untuk menjadi sesuatu)
4. *Learning to live together* (belajar untuk hidup bersama)
5. *Learning to believe in God* (belajar untuk percaya pada Tuhan)²

²*Ibid.*, h. 70-76.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pilar pendidikan tersebut juga merupakan dasar dalam pelaksanaan pembelajaran efektif yang direkomendasikan oleh *United Nations Educational Scientific and Cultural Organization* (UNESCO). Pembelajaran efektif yang direkomendasikan UNESCO adalah pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.³

Menurut Popham & Baker (1992), proses pembelajaran yang efektif pada hakikatnya terjadi ketika guru bisa mengubah kemampuan dan persepsi peserta didik dari yang sulit mempelajari sesuatu menjadi mudah mempelajari sesuatu.⁴

Kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien terjadi ketika kegiatannya menggunakan media sebagai alat pembelajaran.⁵ Oleh karena itu, alat pembelajaran sebagai alat peraga dalam membantu kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.⁶ Media pembelajaran dan alat pembelajaran termasuk kedalam bagian dari komponen pendidikan.

Komponen pendidikan dalam kegiatan atau proses pembelajaran saling berinteraksi dan memengaruhi hasil belajar atau capaian pembelajaran. Komponen pendidikan tersebut adalah tujuan (tujuan umum pendidikan, tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional kompetensi dasar), pendidik (orangtua dan guru), peserta didik, materi, metode, media, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan (keluarga, sekolah, dan masyarakat).⁷

³*Ibid.*, h. 76.

⁴Muhammad Anwar H.M., *Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2008), h. 113.

⁵M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), h. 25.

⁶*Ibid.*, h. 24.

⁷Syafril & Zelhendri Zen, *Op. cit.*, h. 82-101.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Salah satu bagian dari komponen pendidikan adalah materi. Pemilihan materi harus sesuai dan berdasarkan dengan tujuan (tujuan kurikuler atau tujuan standar kompetensi mata pelajaran) dan karakteristik peserta didik.⁸

Contoh pemilihan materi: Guru MI/SD memilih materi metamorfosis makhluk hidup submateri metamorfosis kupu-kupu dan metamorfosis belalang sebagai materi pelajaran untuk kelas IV (Empat). Materi tersebut dipilih karena tujuan standar kompetensi mata pelajarannya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan karakteristik peserta didiknya adalah peserta didik usia MI/SD kelas IV (empat).

IPA berarti ilmu tentang alam atau ilmu yang berkaitan dengan peristiwa yang terjadi di alam. Menurut Trianto (dalam Susilawati, 2013) hakikat IPA adalah produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA adalah sekumpulan pengetahuan, sekumpulan konsep, dan bagan konsep. Sebagai proses, IPA adalah proses yang digunakan dalam mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk sains. Sebagai aplikasi, teori IPA melahirkan teknologi yang memberikan kemudahan bagi kehidupan.⁹

IPA untuk MI/SD harus dikomunikasikan dengan konkret agar peserta didik bisa mempelajarinya dengan mudah. Agar peserta didik mudah memahami pembelajaran yang disampaikan, materi konsep pada IPA disederhanakan dan disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan kognitif peserta didik. Artinya kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan kognitif peserta didik.

⁸*Ibid.*, h. 84.

⁹Susilawati, *Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah* (Pekanbaru: Benteng Media, 2013), h. 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sesuai dengan hal tersebut, teori kognitif Piaget ikut menyarankan agar kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik tiap fase perkembangan kognitif anak.¹⁰

Fase perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret meliputi: *Reversibility* (kemampuan melakukan operasi pembalikan, contohnya dari $2+2=4$ menjadi $4-2=2$ atau sebaliknya), *Conservation* (kemampuan anak yang berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara bersamaan), *Seriation* (pengurutan), *Classification* (pemilahan, yaitu pengelompokkan berdasarkan ukuran, berat, dan karakteristik), dan *Decentering* (mempertimbangkan aspek-aspek untuk memecahkan masalah).¹¹

Hakikat proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian isi atau materi pembelajaran (pesan) dari guru (sumber pesan) melalui media pembelajaran ke peserta didik (penerima pesan). Penyampaian isi atau materi pembelajaran disampaikan melalui simbol komunikasi (simbol verbal, nonverbal, atau visual), kemudian simbol komunikasi ini ditafsirkan oleh peserta didik. Agar isi atau materi pembelajaran dapat diterima dan dimengerti oleh peserta didik, hendaknya dalam penyampaian isi atau materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien.¹²

¹⁰Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar", *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13 No. 1 (2020), h. 135.

¹¹*Ibid.*, h. 139.

¹²Mudasir, *Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2016), h. 9-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media pembelajaran digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan, merupakan prinsip pokok yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran untuk setiap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.¹³

Anak usia MI/SD berada di fase perkembangan kognitif tahap operasional konkret. Pada fase perkembangan ini, anak usia MI/SD memiliki kemampuan berpikir urutan sebab akibat dan mengetahui banyaknya cara yang bisa diambil dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya.¹⁴

Pada usia 9-10 tahun, kemampuan anak MI/SD dalam mempertahankan ingatan mulai diasah, yaitu ingatan yang berkaitan dengan ruang. Contohnya, jika menempatkan 4 (empat) benda persegi 1x1 cm diatas kertas seluas 10 cm², maka anak MI/SD yang mampu mempertahankan ingatannya tentang ruang akan mengetahui bahwa ruang kertas yang ditempati 4 (empat) benda persegi tadi sama walaupun benda persegi tadi diletakkan dimanapun. Dalam usia 9-10 tahun, anak MI/SD juga belajar tentang pemilahan dan pengurutan.¹⁵

Jika menggunakan media pembelajaran, anak MI/SD kelas IV usia 9-10 tahun sudah bisa menggunakan *jigsaw puzzle*, sebab dalam penggunaan *jigsaw puzzle* menerapkan kemampuan yang berada pada tahap operasional konkret, terutama kemampuan anak dalam mempertahankan ingatan, pemilahan, dan pengurutan.

¹³M. Khalilullah, *Op. cit.*, h. 28.

¹⁴Leny Marinda, *Op. cit.*, h. 136.

¹⁵*Ibid.*, h. 125.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hal tersebut sesuai dengan cara penggunaan *jigsaw puzzle*, yaitu dengan menyusun secara berurutan kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* mengikuti gambar dan pola potongan. *Jigsaw puzzle* merupakan salah satu dari jenis-jenis *puzzle*, disebut *jigsaw puzzle* karena *jigsaw puzzle* memiliki bentuk jigsaw dan memiliki potongan berpola khusus (unik).¹⁶

Puzzle merupakan media pembelajaran sederhana yang bisa digunakan disekolah dan disukai oleh peserta didik.¹⁷

Menggunakan media pembelajaran dengan desain dan tampilan yang kreatif memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan meningkatkan *performance* peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.¹⁸

Berdasarkan studi pendahuluan yang Peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau, Lubuk Jambi, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau, melalui observasi dan wawancara, Peneliti menemukan potensi dan masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam belajar IPA dan media pembelajaran khususnya media pembelajaran *jigsaw puzzle*, dengan temuan sebagai berikut:

1. Sekolah memiliki media dan alat pembelajaran, termasuk media pembelajaran IPA.
2. Sekolah memiliki keterbatasan dalam penyediaan media dan alat pembelajaran yang beragam, terutama media dalam belajar IPA.

¹⁶Jasa Ungguh Muliawan, *41 Model Mainan Edukatif Terbaik* (Yogyakarta: Penerbit Gama Media, 2021), h. 107-108.

¹⁷*Ibid.*, h. 106.

¹⁸*Ibid.*


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Media pembelajaran yang dimiliki sekolah, termasuk yang digunakan guru dan peserta didik dalam belajar ada 4 (empat), diantaranya poster, KIT IPA SD, termasuk juga LKS dan buku tematik yang dipakai saat belajar.
4. Sekolah tidak memiliki media pembelajaran *puzzle (jigsaw puzzle)*.
5. Guru memiliki keterbatasan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran IPA yang beragam.
6. Guru mengetahui *puzzle (jigsaw puzzle)* beserta langkah-langkah dalam menggunakannya.
7. Guru tidak pernah membuat, mengembangkan, dan menggunakan *puzzle (jigsaw puzzle)* sebagai media pembelajaran IPA.
8. Peserta didik kelas IV tidak pernah menggunakan *puzzle (jigsaw puzzle)* dalam belajar IPA.
9. 11 dari 12 peserta didik kelas IV pernah memainkan *puzzle (jigsaw puzzle)*.

Menurut Mudasir (dalam Khalilullah, 2012) hakikat proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Sama halnya dengan proses belajar mengajar, media pembelajaran juga termasuk kedalam bagian proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki fungsi melancarkan jalan tercapainya tujuan standar kompetensi dari suatu mata pelajaran, ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran bisa mempertinggi kegiatan belajar peserta didik dalam waktu yang cukup lama. Artinya, dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik



memiliki rasa telah mengikuti pembelajaran yang disajikan dan menyelesaikan waktu yang panjang dalam proses pembelajaran tanpa rasa bosan.¹⁹

Berdasarkan observasi di SDN 004 Sungai Manau, sekolah memiliki keterbatasan dalam penyediaan media dan alat pembelajaran yang beragam.

Berdasarkan wawancara, peserta didik kelas IV SDN 004 Sungai Manau hanya menggunakan LKS dan buku tematik.

Dari observasi dan wawancara, diketahui bahwa media pembelajaran yang terbatas dan tidak beragam, dapat membuat peserta didik dan guru tidak memiliki pilihan lain selain menggunakan lks dan buku tematik. Salah satu penghambat komunikasi dalam belajar adalah verbalisme. Jika hanya menggunakan lks dan buku tematik yang cara penyampaiannya hanya menggunakan kata tanpa memberikan pengalaman langsung dan tanpa menghadirkan objek dari kata yang dimaksud, tentu komunikasi antara peserta didik dan guru menjadi terhambat. Sebab peserta didik hanya mengetahui kata tanpa memahami maksud kata tersebut.

Untuk menghindari verbalisme menjadi lebih banyak, peneliti menawarkan solusi agar dalam pembelajaran kelas IV SDN 004 Sungai Manau menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah mengurangi verbalisme dalam pembelajaran. Oleh karenanya peneliti memilih *jigsaw puzzle* sebagai solusinya. *Jigsaw puzzle* dipilih karena penggunaan *jigsaw puzzle* menerapkan kemampuan anak yang berada pada tahap operasional konkret, terutama kemampuan anak

¹⁹M. Khalilullah, *Op. cit.*, h. 16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

dalam mempertahankan ingatan, pemilahan, dan pengurutan. Hal tersebut sesuai apabila *jigsaw puzzle* digunakan pada anak usia MI/SD.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *jigsaw puzzle*, materi yang dipilih adalah materi mata pelajaran IPA yaitu materi metamorfosis makhluk hidup submateri metamorfosis sempurna pada kupu-kupu dan metamorfosis tidak sempurna pada belalang, dan karakteristik peserta didik untuk produk tersebut adalah peserta didik MI/SD kelas IV.

Judul untuk Penelitian dan Pengembangan produk tersebut sebagai berikut:

“Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas V MI/SD”

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan pemahaman dari istilah yang digunakan, Peneliti memberi definisi pada istilah berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.²⁰

2. *Jigsaw Puzzle*

Jigsaw Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka-taki gambar. *Jigsaw puzzle* adalah *puzzle* yang terdiri dari kepingan-kepingan tipis yang memiliki potongan berpola khusus. Cara kerja *jigsaw puzzle*

²⁰Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), h. 4.

adalah dengan menyusun secara berurutan kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* mengikuti gambar dan pola potongan.²¹

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

3. Metamorfosis Makhluk Hidup

Metamorfosis adalah perubahan bentuk tubuh yang dialami hewan dalam proses daur hidupnya. Daur hidup adalah proses urutan kejadian yang dialami makhluk hidup selama hidupnya.²² Metamorfosis makhluk hidup terdiri dari: (1) metamorfosis sempurna, contohnya metamorfosis kupu-kupu. (2) metamorfosis tidak sempurna, contohnya metamorfosis belalang.

4. IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara harfiah artinya ilmu tentang alam atau ilmu tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.²³

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah terbatas pada materi metamorfosis sempurna pada metamorfosis kupu-kupu dan materi metamorfosis tidak sempurna pada metamorfosis belalang.

²¹*Ibid.*, h. 107.

²²Diana Puspa Karitas, Fransiska Susilawati, & Irene Maria Juli Astuti, *Tema 6 Cita-citaku: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk Siswa SD/MI Kelas IV Edisi Revisi 2017* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 67.

²³Susilawati, *Loc. cit.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD.
2. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD.
4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD.



F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Menambah pengalaman langsung peserta didik.
 - b. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
 - c. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi metamorfosis makhluk hidup submateri metamorfosis sempurna pada kupu-kupu dan metamorfosis tidak sempurna pada belalang.
 - d. Meningkatkan daya ingat peserta didik pada materi metamorfosis makhluk hidup submateri metamorfosis sempurna pada kupu-kupu dan metamorfosis tidak sempurna pada belalang.
2. Bagi Guru
 - a. Menambah wawasan guru tentang pengembangan media pembelajaran.
 - b. Memberi guru inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih beragam.
 - c. Memberi guru kemudahan dalam menyampaikan materi metamorfosis makhluk hidup submateri metamorfosis sempurna pada kupu-kupu dan metamorfosis tidak sempurna pada belalang.
3. Bagi Sekolah
 - a. Menambah daftar media pembelajaran yang dimiliki sekolah.
 - b. Memberi sekolah inspirasi dalam meningkatkan inovasi media pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Memberi sekolah pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran, terutama media pembelajaran *jigsaw puzzle*.

4. Bagi Peneliti

- a. Memenuhi syarat penyelesaian Strata Satu (S1) Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- b. Meningkatkan kemampuan pemahaman dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *jigsaw puzzle*.

G. Spesifikasi Produk

Produk pada penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran.

Berikut tabel pemilihan media pembelajaran:

Tabel 1.1
Pemilihan Media Pembelajaran

Kuri-Kulum	Mata Pelajaran/ Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Karakteristik Peserta Didik	Media Pembelajaran yang di Pilih
2013	IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)/ Metamorfosis makhluk hidup: metamorfosis kupu-kupu dan metamorfosis belalang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan belalang. 2. Menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda. 3. Menyimpulkan perbedaan daur hidup kupu-kupu dan belalang. 	Tingkat MI/SD kelas IV (usia berpikir konkret).	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i> , kartu petunjuk penggunaan, kartu materi, kartu pengendali kesalahan, kartu soal, dan buku panduan).

Sumber: Dokumen Peneliti.

Pemilihan media pembelajaran *jigsaw puzzle* berdasarkan kurikulum, mata pelajaran, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. *Jigsaw puzzle* yang dipilih merupakan media pembelajaran, bukan metode pembelajaran. Deskripsi media pembelajaran yang dipilih tersebut, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *jigsaw puzzle*, terdiri dari *jigsaw puzzle*, kartu petunjuk penggunaan, kartu materi, kartu pengendali kesalahan, dan kartu soal. Tujuan penggunaannya adalah peserta didik MI/SD kelas IV sebagai media pembelajaran.
2. Buku panduan, merupakan media pendukung dari media pembelajaran *jigsaw puzzle*. Tujuan penggunaannya adalah guru MI/SD sebagai panduan menggunakan media pembelajaran *jigsaw puzzle* dalam kegiatan pembelajaran.
3. Kotak penyimpanan, digunakan untuk menyimpan media pembelajaran *jigsaw puzzle* (*jigsaw puzzle*, kartu petunjuk penggunaan, kartu materi, kartu pengendali kesalahan, kartu soal, dan buku panduan).

Tampilan media pembelajaran *jigsaw puzzle* yang dikembangkan terdapat didalam buku panduan, yang terdiri dari:

1. Tampilan grafis produk, yaitu tampilan gambar dari media pembelajaran *jigsaw puzzle* (*jigsaw puzzle*, kartu petunjuk penggunaan, kartu materi, kartu pengendali kesalahan, dan kartu soal) sebelum dicetak.
2. Tampilan visual produk, yaitu tampilan gambar secara keseluruhan dari buku panduan sebelum dicetak.
3. Tampilan elektronik produk, yaitu tampilan *e-book* (buku versi elektronik) dari buku panduan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan penambahan kartu dan buku panduan pada media pembelajaran *jigsaw puzzle*, sebagai berikut:

1. Sebagai bentuk kebaruan (*novelty*) dari media pembelajaran *jigsaw puzzle*.
2. Memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *jigsaw puzzle* dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
3. Memudahkan guru dalam memahami penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle*, memudahkan guru dalam mengkomunikasikan cara menggunakan media pembelajaran kepada peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle* yang Peneliti kembangkan sama dengan penggunaan *jigsaw puzzle* yang dikemukakan oleh Muliawan (2021), tetapi Peneliti memodifikasi penggunaannya untuk di MI/SD dengan tambahan kartu dan buku panduan. Cara penggunaannya sebagai berikut:

1. Cara penggunaan *jigsaw puzzle*, sebagai berikut:
 - a. Copot semua bagian kepingan yang telah membentuk gambar utuh pada papan *jigsaw puzzle* menjadi kepingan gambar acak.
 - b. Ajari anak menyusun kembali kepingan gambar acak yang dicopot dari papan *jigsaw puzzle* menjadi kepingan gambar utuh mengikuti pola potong kepingan *jigsaw puzzle*.
 - c. Pola gambar terbentuk setelah kepingan gambar acak tersusun dengan benar dan berurutan pada papan *jigsaw puzzle*.²⁴

²⁴Jasa Ungguh Muliawan, *Loc. cit.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cara penggunaan buku panduan untuk guru, sebagai berikut:

- a. Guru membaca teori mengenai media pembelajaran *jigsaw puzzle*.
 - b. Guru mengenal spesifikasi produk dan sasaran produk dari media pembelajaran *jigsaw puzzle*.
 - c. Guru menyiapkan media pembelajaran *jigsaw puzzle*.
 - d. Guru memahami dan mempelajari panduan penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle* untuk kegiatan guru dan kegiatan peserta didik.
 - e. Guru mengkomunikasikan cara penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle* kepada peserta didik.
3. Cara penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle* menggunakan buku panduan untuk guru, sebagai berikut:
- a. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - b. Guru melaksanakan pembelajaran pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun, dengan kegiatan sebagai berikut:
 - 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan pendekatan/ model/metode pembelajaran yang telah dipilih.
 - 2) Guru mengkomunikasikan cara penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik menggunakan buku panduan.
 - 3) Guru membimbing dan mengawasi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.
 - 4) Guru melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan kartu soal yang dibagikan kepada peserta didik.



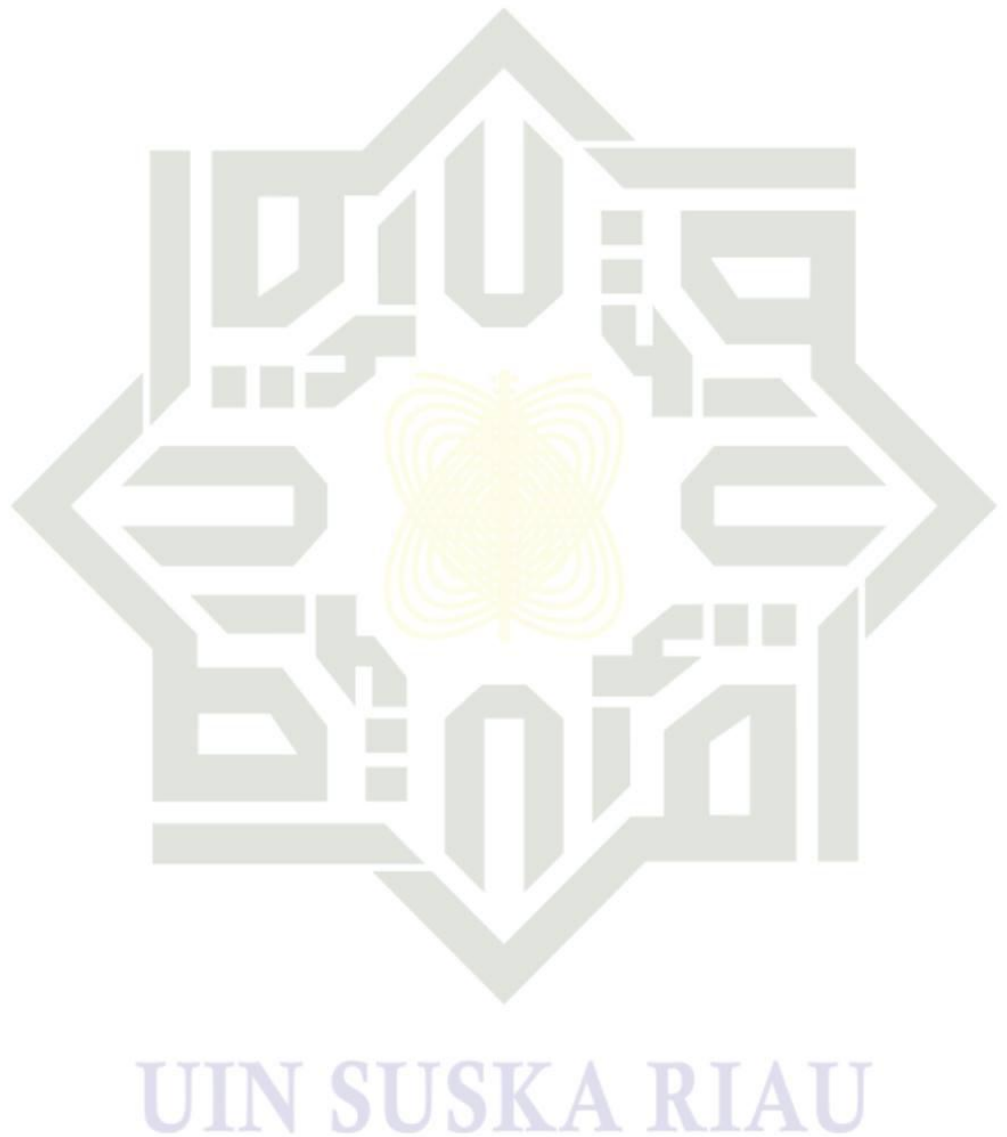
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Cara penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle* menggunakan kartu untuk peserta didik, sebagai berikut:

- a. Peserta didik mengamati lingkungan sekitar sekolah terkait makhluk hidup yang mengalami metamorfosis.
- b. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru terkait metamorfosis makhluk hidup.
- c. Peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok.
- d. Setiap kelompok diberi media pembelajaran *jigsaw puzzle*, yang terdiri dari *jigsaw puzzle* yang kepingan gambarnya telah diacak, kartu petunjuk penggunaan, kartu materi, dan kartu pengendali kesalahan.
- e. Peserta didik menggunakan media pembelajaran *jigsaw puzzle* dengan bimbingan dan pengawasan dari guru, dengan cara:
 - 1) Peserta didik membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada kartu petunjuk penggunaan.
 - 2) Peserta didik memahami materi pada kartu materi.
 - 3) Peserta didik mengamati dan memahami gambar pada kartu pengendali kesalahan yang menggunakan *template jigsaw puzzle*.
 - 4) Peserta didik menyusun gambar yang ada pada kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* yang acak menjadi *jigsaw puzzle* dengan gambar utuh pada papan *jigsaw puzzle*, dengan berpedoman pada gambar yang ada pada kartu pengendali kesalahan.
 - 5) Setiap peserta didik dalam kelompok saling membantu dalam menyusun kepingan *jigsaw puzzle*.

- 6) Gambar terbentuk setelah kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* yang acak tersusun dengan benar dan berurutan pada papan *jigsaw puzzle*.
- 7) Peserta didik mengerjakan soal pada kartu soal yang diberikan guru sebagai evaluasi pembelajaran.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Sumber belajar dan media pembelajaran merupakan istilah yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Istilah tersebut merujuk pada satu objek (benda). Jika objek difungsikan, maka disebut media. Disebut media pembelajaran, apabila objek memiliki atribut pelengkap untuk menjadi alat bantu dalam menyampaikan pesan dan mempermudah mempelajari sesuatu. Sedangkan objek itu sendiri atau “Benda” nya sendiri disebut sumber belajar.

Contohnya batu sebagai benda. Batu berfungsi sebagai media pembelajaran ketika batu digunakan untuk alat bantu menghitung, menjumlah, dan mengurangi. Batu berfungsi sebagai sumber belajar ketika merujuk pada “Benda” nya, yaitu batu itu sendiri. Artinya, sebagai sumber belajar batu dapat dipelajari molekul, sifat kepadatan, berat jenis, dan kekerasan dari batu itu sendiri.²⁵

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dan ada media pembelajaran yang dirancang dan dibuat sendiri (*by design*). Media pembelajaran *by utilization* merupakan media yang berasal dari produsen media dan lingkungan sekolah, sedangkan media pembelajaran *by design* merupakan media yang

²⁵Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 112.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

dikembangkan berdasarkan kemampuan (karakteristik peserta didik) dan kebutuhan (tujuan pembelajaran peserta didik).²⁶

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara harfiah terdiri dari dua kata, yaitu “Media” berarti perantara atau pengantar” dan “Pembelajaran” berarti suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan kegiatan belajar.²⁷

Menurut Ratumanan & Rosmiati (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu (orang, alat, bahan, atau lingkungan) yang digunakan untuk pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran, menstimulasi peserta didik dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Menurut Suryani dkk (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya kegiatan proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.²⁹

Ratumanan & Rosmiati (2019) menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran dinamakan media pembelajaran. Kata kunci yang berkaitan dengan media pembelajaran, yaitu:

²⁶Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2017), h. 213.

²⁷Nurhasnawati, *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan* (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011), h. 25.

²⁸T.G. Ratumanan & Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2019), h. 267.

²⁹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), h. 4.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Media pembelajaran berupa benda fisik.
- 2) Media pembelajaran digunakan dalam belajar dan proses pembelajaran atau dalam lingkungan belajar.
- 3) Media pembelajaran digunakan dalam menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- 4) Media pembelajaran berfungsi untuk memfasilitasi dan menstimulasi peserta didik dalam belajar.
- 5) Media pembelajaran membantu pencapaian tujuan pembelajaran.³⁰

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**1) Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Suryani & Agung S. (dalam Suryani dkk, 2019), fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang ikut memengaruhi kondisi belajar, lingkungan yang ditata dan lingkungan diciptakan oleh guru.³¹

Ratumanan & Rosmiati (2019) mengemukakan fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- b) Media pembelajaran bisa membuat gagasan abstrak menjadi lebih konkret.
- c) Media pembelajaran bisa melampaui batasan ruang kelas.

³⁰T.G. Ratumanan & Imas Rosmiati, *Op. cit.*, h. 266-267.

³¹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, *Op. cit.*, h. 9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- e) Media pembelajaran bisa mengarahkan perhatian.
- f) Media pembelajaran berfungsi menanamkan konsep, operasi, atau prinsip.
- g) Media pembelajaran mengurangi energi atau usaha berpikir yang dikeluarkan peserta didik dalam pembelajaran.
- h) Media pembelajaran membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- i) Media pembelajaran memberikan kesempatan terjadinya pengulangan informasi.³²

Asyhar (dalam Suryani dkk, 2019) mengemukakan fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a) Fungsi semantik

Media pembelajaran memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar lebih jelas dan mudah dipahami.

- b) Fungsi manipulatif

Media pembelajaran memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasaran yang ingin dicapai.

³²T.G. Ratumanan & Imas Rosmiati, *Op. cit.*, h. 267-272.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Fungsi fiksatif

Media pembelajaran memiliki fungsi fiksatif, artinya media berfungsi menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

d) Fungsi distributif

Media pembelajaran memiliki fungsi distributif, artinya kemampuan fungsi media dalam mengatasi batasan ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia.

e) Fungsi sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, artinya media berfungsi dalam mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada diantara peserta didik.

f) Fungsi psikologis

Media pembelajaran memiliki fungsi psikologis, artinya media memiliki fungsi dari segi psikologis. Fungsi psikologis pada media adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.³³

Levie & Lentz (Arsyad dalam Mudasir, 2016) mengemukakan fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:

a) Fungsi atensi media visual

Fungsi atensi media visual merupakan fungsi media dalam menarik perhatian dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk

³³Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, *Op. cit.*, h. 10-13.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan arti visual yang ditampilkan atau arti visual yang disertai dengan teks materi pelajaran.

b) Fungsi afektif atau fungsi afeksi media visual

Fungsi afektif media visual merupakan fungsi media dalam meningkatkan emosi dan sikap peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

c) Fungsi kognitif atau fungsi kognisi media visual

Fungsi kognitif media visual merupakan fungsi media dalam mengungkapkan lambang visual atau gambar yang dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat didalam gambar.

d) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris merupakan fungsi media visual dalam memberikan konteks untuk memahami teks. Fungsi media ini membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.³⁴

Menurut Kemp & Dayton (dalam Mudasir, 2016) media pembelajaran memiliki fungsi memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.³⁵

³⁴Mudasir, *Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2016), h. 4.

³⁵*Ibid.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Kemp & Dayton (Sanjaya, dalam Ratumanan & Rosmiati, 2019) mendeskripsikan manfaat media pembelajaran terhadap proses pembelajaran, diantaranya:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.
- g) Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru berubah kearah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.³⁶

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan peserta didik dalam belajar. Suryani dkk, (2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu:

- a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
- b) Membuat pedoman, arah, dan urutan pengajaran menjadi sistematis.

³⁶T.G. Ratumanan & Imas Rosmiati, *Op. cit.*, h. 272.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam menyajikan materi pelajaran.
- d) Membantu menyajikan materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
- e) Membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan, karena memiliki metode pembelajaran yang disertai dengan penggunaan media pembelajaran.
- f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan.
- g) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.
- h) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.³⁷

Suryani dkk, (2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu:

- a) Merangsang rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar.
- b) Memotivasi peserta didik untuk belajar dikelas maupun mandiri.
- c) Memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media pembelajaran,
- d) Membuat peserta didik fokus pada pembelajaran, karena media pembelajaran memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- e) Memberikan peserta didik memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.³⁸

³⁷Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, *Op. cit.*, h. 14-15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Anderson (kemdiknas, dalam Ratumanan & Rosmiati, 2019) mengemukakan klasifikasi media pembelajaran, pada tabel berikut:³⁹

Tabel 2.1
Klasifikasi Media Pembelajaran

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1.	Audio	Pita audio (rol atau kaset) Piringan audio Radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	Buku teks terprogram Buku pegangan/manual Buku tugas
3.	Audio – cetak	Buku latihan dilengkapi kaset Gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyeksi visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) suara Film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek visual diam dengan audio	Film bingkai (<i>slide</i>) suara Film rangkai suara
6.	Visual gerak	Film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
7.	Visual gerak dengan audio	Film suara Video/VCD/DVD
8.	Benda	Benda nyata Benda tiruan (<i>mock up</i>)
9.	Komputer	Media berbasis komputer <i>Computer Assisted Instructional (CAI)</i> <i>Computer Managed Instructional (CMI)</i>

Sumber: Ratumanan & Rosmiati, 2019.

Sanjaya (dalam Ratumanan & Rosmiati, 2019) memberikan klasifikasi jenis media pembelajaran dari aspek yang berbeda, yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya
 - a) Media auditif, seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media visual, seperti film *slide*, foto, transparansi, lukisan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

³⁸*Ibid.*, h. 15.

³⁹T.G. Ratumanan & Imas Rosmiati, *Op. cit.*, h. 275.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Media audiovisual, seperti rekaman video, film, dan *slide* suara.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya
 - a) Media yang memiliki daya *input* luas dan serentak, seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya *input* terbatas ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, dan video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, film *slide*, *filmstrip*, dan transparansi. Alat proyeksi yang diperlukan media tersebut, yaitu film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, dan *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, dan lukisan.⁴⁰

Arsyad (dalam Suryani dkk, 2019) mengemukakan jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi dua, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Berikut uraian media tersebut:

- 1) Media tradisional
 - a) Visualisasi diam yang diproyeksikan, menggunakan proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slide*, dan *filmstrip*.
 - b) Visualisasi yang tak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, dan papan info.

⁴⁰*Ibid.*, h. 276.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Audio, seperti rekaman piringan dan pita kaset.
 - d) Penyajian multimedia, seperti *slide* plus suara (*tape*) dan *multi-image*.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video.
 - f) Cetak, seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
 - g) Permainan, seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
 - h) Realita, seperti model, spesimen (contoh), dan manipulatif.
- 2) Media teknologi mutakhir
 - a) Media berbasis telekomunikasi, seperti *teleconference* dan kuliah jarak jauh.
 - b) Media berbasis *microprocessor*, seperti *Computer Assisted Instructional* (CAI), permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.⁴¹
- Arsyad (dalam Suryani dkk, 2019) selanjutnya berpendapat bahwa jenis media terdiri dari:
- 1) Media berbasis manusia, contohnya guru, tutor, main peran, dan kegiatan kelompok.
 - 2) Media berbasis cetakan, contohnya buku, buku penuntun atau buku panduan, buku kerja atau latihan, dan lembaran lepas (*hand-out*).

⁴¹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, *Op. cit.*, h. 47-48.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Media berbasis visual, contohnya buku, *charts*, grafik, peta, *figure* atau gambar, transparansi, film bingkai atau *filmslide*.
- 4) Media berbasis audio-visual, contohnya video, film, *slide* bersama *tape*, dan televisi.
- 5) Media berbasis komputer, contohnya pembelajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif.⁴²

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Bates (dalam Suryani dkk, 2019) mengidentifikasi tiga karakteristik media, yaitu:

- 1) Disiarkan (satu arah) vs komunikatif (dua arah)
 - a) Disiarkan (satu arah), seperti televisi, radio, dan media cetak.
 - b) Komunikatif (dua arah), seperti telepon, video *conference*, *email*, forum diskusi *online*, media sosial, dan internet.
- 2) Sinkron (*live/langsung*) vs asinkron (direkam sebelumnya)
 - a) Sinkron (*live/langsung*), seperti siaran langsung video *conference* atau webinar.
 - b) Asinkron (direkam sebelumnya), seperti buku, DVD, dan video youtube.
- 3) Media tunggal vs media kaya (multimedia)
 - a) Media tunggal merupakan media sederhana, yaitu media yang hanya terdiri dari satu media.

⁴²*Ibid.*, h. 48.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Media kaya (multimedia) merupakan media yang lebih kompleks atau lebih kaya, yaitu gabungan dari berbagai media.⁴³

Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, dalam Suryani dkk, 2019), terdapat 3 (tiga) karakteristik media pembelajaran, yaitu:

1) Karakter fiksatif (*fixative property*)

Karakter fiksatif merupakan karakter media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

2) Karakter manipulatif (*manipulative property*)

Karakter manipulatif merupakan karakter media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk memberikan pemahaman akan peristiwa atau objek yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun.

3) Karakter distributif (*distributive property*)

Karakter distributif merupakan karakter media pembelajaran yang memiliki kemampuan menghadirkan kejadian atau objek pada suatu tempat yang sulit dijangkau dan dihadirkan didalam kelas.⁴⁴

e. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

1) Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip dalam memilih media pembelajaran merupakan acuan dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan

⁴³*Ibid.*, 55-57.

⁴⁴*Ibid.*, h. 57-58.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media pembelajaran, berikut prinsip pemilihan media pembelajaran yang dikemukakan Rusman (2017):

- a) Efektivitas (ketepatangunaan).
- b) Relevansi (kesesuaian) dengan tujuan, karakteristik materi pembelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta waktu yang tersedia.
- c) Efisiensi.
- d) Dapat digunakan.
- e) Kontekstual.⁴⁵

Menurut Sanjaya (dalam Ratumanan, 2019), mendeskripsikan prinsip dalam pemilihan media, yaitu:

- a) Pemilihan media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b) Pemilihan media berdasarkan konsep yang jelas.
- c) Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
- d) Pemilihan media sesuai dengan gaya belajar peserta didik dan kemampuan guru.
- e) Pemilihan media sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu.⁴⁶

Rusman (2017) mengemukakan komponen yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

⁴⁵Rusman, *Op. cit.*, h. 221-222.

⁴⁶T.G. Ratumanan & Imas Rosmiati, *Op. cit.*, h. 278.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a) Komponen tujuan.

Dalam memilih menggunakan media pembelajaran, aspek yang perlu dipertimbangkan adalah aspek tujuan. Aspek tujuan ini merupakan aspek tujuan pembelajaran, yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b) Komponen karakteristik media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki karakteristik, yang dapat dilihat dari segi keandalannya, cara pembuatannya, dan cara penggunaannya. Pemahaman tentang karakteristik media pembelajaran merupakan pemahaman dasar dalam melakukan pemilihan media untuk kegiatan pembelajaran.

c) Komponen kesesuaian.

Komponen kesesuaian media terdiri dari: (1) Kesesuaian dengan rencana kegiatan, yaitu pemilihan media berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) Kesesuaian dengan sasaran belajar, yaitu pemilihan media berdasarkan tahap perkembangan peserta didik; (3) Kesesuaian dengan tingkat keterbacaan media (*visual literacy*), yaitu pemilihan media berdasarkan kejelasan gambar, warna, ukuran, dan tulisan; (4) Kesesuaian dengan situasi dan kondisi, yaitu pemilihan media berdasarkan tempat atau ruangan yang digunakan, ukuran ventilasi, cahaya, dan keadaan peserta didik (seperti jumlah, minat, dan motivasi belajarnya), dan (5) Kesesuaian dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

objektivitas, yaitu pemilihan media berdasarkan kondisi nyata bukan atas dasar kesenangan semata.⁴⁷

Menurut Arsyad (dalam Suryani dkk, 2019), kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu: (1) Sesuai dengan tujuan (tujuan pembelajaran), (2) Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi, (3) Praktis, luwes, dan bertahan, (4) Guru mampu dan terampil menggunakan media, (5) Pengelompokan sasaran (kelompok belajar), dan (6) mutu teknis (validasi produk).⁴⁸

Menurut Setyosari (Akbar & Sriwiyana, dalam Suryani dkk, 2019), Kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu: (1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, (2) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, (3) Kesesuaian media dengan lingkungan belajar, (4) Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media, (5) Dapat menjadi sumber belajar, (6) Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga, dan biaya, (7) Keamanan bagi peserta didik, (8) Kemampuan media dalam mengaktifkan peserta didik, (9) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan, dan (10) Kualitas media.⁴⁹

Menurut Musfiqon (dalam Suryani dkk, 2019) kriteria pemilihan media pembelajaran adalah kesesuaian dengan tujuan,

⁴⁷Rusman, *Op. cit.*, h. 223-224.

⁴⁸Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, *Op. cit.*, h. 59-61.

⁴⁹*Ibid.*, h. 63.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan guru, dan mutu teknis.⁵⁰

2) Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Ratumanan (2019) mengemukakan, aspek yang diperhatikan dalam perencanaan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran adalah materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan model/pendekatan/strategi pembelajaran.⁵¹

Menurut Miarso (dalam Suryani dkk, 2019) prinsip-prinsip dalam penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Masing-masing dari jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, penggunaan kombinasi dua media atau lebih, akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
- 3) Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan. Seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar secara mandiri.

⁵⁰*Ibid.*, h. 63-64.

⁵¹T.G. Ratumanan & Imas Rosmiati, *Op. cit.*, h. 279.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Penggunaan media pembelajaran harus disertai dengan persiapan yang cukup.
- 5) Peserta didik harus dipersiapkan sebelum media pembelajaran digunakan, agar peserta didik mengarahkan perhatian selama penyajian media.
- 6) Penggunaan media harus senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta didik.⁵²

Menurut Sudjana & Rival (dalam Suryani dkk, 2019) prinsip penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, guru memilih terlebih dahulu media yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran.
- 2) Memperhitungkan subjek penggunaan (sasaran) media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, metode pembelajaran, dan sarana (ruang kelas).
- 4) Menempatkan penggunaan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Artinya, media digunakan diwaktu dan saat situasi pembelajaran membutuhkan media dalam memperjelas materi.⁵³

⁵²Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, *Op. cit.*, h. 32-33.

⁵³*Ibid.*, h. 34.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Sanjaya (dalam Suryani dkk, 2019) prinsip penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.⁵⁴

f. Contoh Media Pembelajaran

Contoh media pembelajaran yang diteliti dan dikembangkan untuk digunakan di MI/SD, sebagai berikut:

- 1) Media *puzzle jigsaw* (Mugianto dkk, 2022)
- 2) Media *booklet* (Intika, 2018)
- 3) Media *pop-up book* (Sentarik & Nyoman, 2020)
- 4) Media *puppet book* (Solihat dkk, 2020)
- 5) Media pembelajaran kotak komponen ekosistem (Mahardika & Andika, 2021)
- 6) Alat peraga (gunung berapi) (Uliyandari & Elly, 2020)
- 7) Media konkret (Destinelli, 2018)
- 8) Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis pendekatan realistik (Astari, 2017)

⁵⁴*Ibid.*, h. 34-36.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 9) Media gambar (Siregar, 2018)
- 10) Media buku cerita bergambar (Apriliani & Elvira, 2020)
- 11) Media Buku menggambar ilustrasi (Savitri & Deni, 2018)
- 12) Media kartu *model make a match* (Ambarsari & Supriyono, 2020)
- 13) KODIG (Komik Digital) (Kurniawati & Henny, 2021)
- 14) Media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* (Rahmi dkk, 2019)
- 15) Media pembelajaran berbasis *android* (Prasetyo, 2017)
- 16) Media pembelajaran berbasis *powerpoint* (Irfan dkk, 2019)
- 17) Media video animasi (Ponza dkk, 2018)
- 18) Media audio visual *powtoon* (Anjarsari dkk, 2020)

2. Puzzle**a. Pengertian Puzzle**

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka-teki atau bongkar pasang. Diantara berbagai jenis media pembelajaran, *puzzle* merupakan media paling umum yang dipakai dan termasuk media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan di sekolah dan disukai oleh peserta didik.⁵⁵

Menurut Rahmanelli (dalam Karunia dkk, 2022), *puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.⁵⁶ Suciaty (dalam Ernis & Nahdatul, 2021) mengemukakan media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk

⁵⁵Jasa Ungguh Muliawan, *41 Model Mainan Edukatif Terbaik* (Yogyakarta: Penerbit Gaya Media, 2021), h. 105-106.

⁵⁶Putri Karunia, dkk, "Pengaruh Media Puzzle terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah di Kelas II SD Negeri 2 Banda Aceh", *Jurnal Edukasi EL-Ibtida'i Sophia*, Vol. 1 No. 1(2022), h. 26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan lainnya sehingga membentuk suatu gambar.⁵⁷ Menurut Futihat dkk (2020), *puzzle* merupakan permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan.⁵⁸

Menurut Muliawan (2021) *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk kedalam media visual. Berdasarkan klasifikasi media dari Sanjaya (dalam Ratumanan & Rosmiati, 2019) *puzzle* merupakan media visual yang termasuk kedalam media grafis (bentuk bahan yang dicetak). Berdasarkan jenis media dari Arsyad (dalam Suryani dkk, 2019) *puzzle* merupakan media tradisional yang termasuk kedalam media permainan.

Puzzle ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu, pada dasarnya *puzzle* ini bertujuan untuk memecahkan dan menyusun urutan angka, huruf, atau gambar yang teracak menjadi berurutan. *Puzzle* membutuhkan nalar, daya ingat, konsentrasi dan logika untuk menyelesaikan goal permainannya, yaitu menyusun urutan angka, huruf, atau gambar menjadi berurutan. Aturan dari penggunaan *puzzle* terletak pada kepiawaian pengguna dalam menggeser dan atau mengisi posisi *puzzle* pada papan *puzzle* yang kosong.⁵⁹

⁵⁷Poni Ernis & Nahdatul Hazmi, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru", *Journal of Elementary School (JOES)*, Vol 4 No. 1 (2021), h. 49.

⁵⁸Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, & Imas Mastoah, "Pengembangan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan", *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 7 No. 2 (2020), h. 138.

⁵⁹Jasa Ungguh Muliawan, *Op. cit.*, h. 106.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Puzzle berbentuk kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Kepingan bisa terdiri dari 6 potong atau lebih, tergantung dari ukuran angka, huruf, atau gambar yang dibuat.⁶⁰

b. Jenis *Puzzle*

Puzzle memiliki jenis yang berbeda-beda dengan bentuk, ukuran, dan motif yang beragam. Masing-masing memiliki cara kerja dan tingkat kesulitan yang berbeda. Jenis *puzzle* yang berbeda tersebut adalah *puzzle* klasik, *jigsaw puzzle*, *logical puzzle*, *combination puzzle*, *mechanical puzzle*,⁶¹ *spelling puzzle*, *the thing puzzle*, *the letters readiness puzzle*, dan *crossword puzzle*.⁶²

3. *Jigsaw Puzzle*

a. Pengertian *Jigsaw Puzzle*

Jigsaw puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka-teki gambar. *Jigsaw puzzle* adalah *puzzle* yang terdiri dari kepingan-kepingan tipis yang memiliki potongan berpola khusus. Potongan pola terlihat sama, tetapi ketika salah posisi dalam memasangkannya, kepingan *jigsaw puzzle* tidak bisa dipasangkan. Disebut *jigsaw puzzle* karena bentuk *puzzle* jenis ini adalah jigzak dan berpola unik.⁶³

⁶⁰*Ibid.*, h. 105-106.

⁶¹*Ibid.*, h. 106-110.

⁶²Poni Ernis & Nahdatul Hazmi, *Loc. cit.*

⁶³Jasa Ungguh Muliawan, *Op. cit.*, h. 107-108.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Ciri Jigsaw Puzzle**Gambar 2.1 Jigsaw Puzzle**

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Jigsaw.svg>

**Gambar 2.2 Jigsaw Puzzle dari Kayu**

Sumber: <https://www.bakerross.co.uk/media/catalog/product/w/o/wooden-jigsaw-puzzles-aw602k.jpg>

Dari penjelasan *puzzle (jigsaw puzzle)* yang telah dikemukakan, maka ciri *jigsaw puzzle* sebagai berikut:

- 1) Berbentuk jigsaw.
- 2) Terdiri dari kepingan-kepingan.
- 3) kepingan memiliki ketebalan yang tipis.
- 4) Potongan kepingan berpola khusus (unik).
- 5) Pada kepingan terdapat angka, huruf, atau gambar.
- 6) Kepingan yang tersusun berurutan membentuk angka, huruf, atau gambar yang utuh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Cara Penggunaan *Jigsaw Puzzle*

Menurut muliawan (2021) cara kerja *jigsaw puzzle* hampir sama dengan *puzzle* klasik. Cara kerja *puzzle* klasik adalah dengan menyusun bagian-bagian *puzzle* mengikuti gambar pola yang telah ditetapkan. Sedangkan cara kerja *jigsaw puzzle* adalah dengan menyusun secara berurutan kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* mengikuti gambar dan pola potongan. *Puzzle* klasik dan *jigsaw puzzle* termasuk kedalam jenis-jenis *puzzle*. Jika penggunaan *puzzle* klasik dan *jigsaw puzzle* hampir sama, maka urutan cara penggunaan *jigsaw puzzle*, sebagai berikut:

- 1) Copot semua bagian kepingan yang telah membentuk gambar utuh pada papan *jigsaw puzzle* menjadi kepingan gambar acak.
- 2) Ajari anak menyusun kembali kepingan gambar acak yang dicopot dari papan *jigsaw puzzle* menjadi kepingan gambar utuh mengikuti pola potong kepingan *jigsaw puzzle*.
- 3) Pola gambar terbentuk setelah kepingan gambar acak tersusun dengan benar dan berurutan pada papan *jigsaw puzzle*.⁶⁴

Penggunaan *puzzle* (*jigsaw puzzle*) yang ditujukan kepada peserta didik khususnya MI/SD bertujuan untuk:

- 1) Meningkatkan keterampilan motorik halus
- 2) Meningkatkan keterampilan kognitif
- 3) Meningkatkan keterampilan sosial⁶⁵
- 4) Meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk

⁶⁴*Ibid.*

⁶⁵Jasa Ungguh Muliawan, *Op. cit.*, h. 111-112.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Meningkatkan dan melatih kemampuan analisis terhadap suatu masalah
- 6) Meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok⁶⁶
- 7) Meningkatkan daya ingat⁶⁷

Sejalan dengan tujuan penggunaannya, Husna (dalam Widyatmoko, 2019) menjelaskan bahwa *puzzle* merupakan jenis permainan yang berbentuk potongan-potongan gambar yang cara memainkannya adalah dengan menyusunnya sehingga membentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, bekerja sama dengan teman, dan mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif peserta didik.⁶⁸

d. Manfaat *Jigsaw Puzzle*

Muliawan (2021) mengemukakan bahwa, *jigsaw puzzle* adalah *puzzle* yang terdiri dari kepingan-kepingan tipis yang memiliki potongan berpola khusus. Jika *jigsaw puzzle* adalah *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *puzzle* termasuk juga kedalam manfaat *jigsaw puzzle*. Manfaat *puzzle (jigsaw puzzle)*, sebagai berikut:

- 1) Mengasah kecerdasan otak. Saat menggunakan *jigsaw puzzle*, kecerdasan otak peserta didik akan terlatih untuk memecahkan masalah dan mengenali suatu pola dan bentuk.

⁶⁶Asmi Aminuddin, Muhammad Yunus, & Sundari Hamid, "Penerapan Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Di Kecamatan Tallo Kota Makassar", *Bosowa Journal of Education (BJE)*, Vol. 1 No. 2 (2021), h. 46.

⁶⁷Rian Nurizka & Lintang Manik M, "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* untuk Pembelajaran Pkn di Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 6 No. 1 (2022), h. 2446.

⁶⁸Herwin Widyatmoko, "The Development of Educational *Puzzle* Game Based on the Local Wisdom using Flash Media to Educate the Students' Characteristic of Primary School", *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 9 No. 2 (2019), h. 193.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Artinya peserta didik melatih koordinasi mata dan tangan untuk mencocokkan kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* dan menyusunnya menjadi gambar utuh. Melatih koordinasi mata dan tangan berhubungan dengan kemampuan motorik halus, yaitu kemampuan peserta didik dalam menggunakan otot-otot kecil khususnya jari-jari tangan.
- 3) Melatih nalar konstruktif benda. Artinya, peserta didik belajar menyusun pola dan bentuk. Peserta didik menganalisis letak kecocokan antara kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* kemudian menyatukannya menjadi *jigsaw puzzle* dengan gambar utuh.
- 4) Melatih kesabaran. Peserta didik harus sabar dalam menyusun kepingan *jigsaw puzzle* yang teracak menjadi kepingan *jigsaw puzzle* yang tersusun dengan benar. Artinya *jigsaw puzzle* dapat melatih kesabaran peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah.
- 5) Menambah pengetahuan. Dalam menyusun *jigsaw puzzle*, peserta didik akan mengingat pengetahuan barunya dengan jelas. Hal ini karena peserta didik menambah pengetahuan dengan mengalaminya sendiri,⁶⁹ yaitu peserta didik secara langsung mengalami sendiri, proses dalam menyusun *jigsaw puzzle*.

e. Kelebihan dan Kekurangan

Muliawan (2021) mengemukakan bahwa, *jigsaw puzzle* adalah *puzzle* yang terdiri dari kepingan-kepingan tipis yang memiliki potongan berpola

⁶⁹*Ibid.*, h. 50.



husus. Jika *jigsaw puzzle* adalah *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan *puzzle* termasuk juga kedalam kelebihan dan kekurangan *jigsaw puzzle*.

Ernis & Nahdatul (2021) mengemukakan kelebihan dan kekurangan *puzzle* (*jigsaw puzzle*), sebagai berikut:

1) Kelebihan *Jigsaw Puzzle*

- a) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran.
- b) Melatih bermajinasi dan menyimpulkan.
- c) Melatih daya ingat peserta didik.
- d) Meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- e) Melatih peserta didik untuk berpikir matematis, menyusun *jigsaw puzzle* artinya memilih gambar, pola, dan bentuk untuk disusun.
- f) Menumbuhkan interaksi dan kerja sama antar peserta didik.
- g) Mengembangkan kapasitas peserta didik dalam mengamati dan melakukan percobaan.
- h) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

2) Kekurangan *Jigsaw Puzzle*

- a) Media ini membuat peserta didik hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun meyusun *jigsaw puzzle*.
- b) Media *jigsaw puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- c) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
- d) Menuntut kreativitas guru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- e) Kelas menjadi kurang terkendali.⁷⁰

4. Materi Metamorfosis Makhluk Hidup

Metamorfosis adalah perubahan bentuk tubuh yang dialami hewan dalam proses daur hidupnya. Daur hidup adalah proses urutan kejadian yang dialami makhluk hidup selama hidupnya.⁷¹ Proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup mulai dari lahir atau menetas hingga dewasa disebut siklus hidup atau daur hidup.⁷²

Hewan mengalami daur hidup yang berbeda-beda. Pada daur hidupnya, ada hewan mengalami perubahan bentuk, dan ada juga yang tidak. Hal itu terjadi karena hewan mengalami perkembangan yang berbeda-beda, ada yang tidak mengalami metamorfosis dan ada yang mengalami metamorfosis.⁷³

Hewan dikatakan tidak mengalami metamorfosis apabila hewan tidak mengalami perubahan bentuk, artinya bentuk dan fungsi tubuh akan tetap sama dari lahir hingga dewasa. Hewan dikatakan mengalami metamorfosis apabila hewan mengalami perubahan bentuk tubuh dalam daur hidupnya atau apabila bentuk hewan muda berbeda dengan bentuk hewan dewasanya.⁷⁴

Metamorfosis dibedakan menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna, contohnya metamorfosis pada kupu-kupu dan metamorfosis tidak sempurna, contohnya metamorfosis pada belalang.

⁷⁰*Ibid.*, h. 50-51.

⁷¹Diana Puspa Karitas, Fransiska Susilawati, & Irene Maria Juli Astuti, *Tema 6 Cita-citaku: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk Siswa SD/MI Kelas IV Edisi Revisi 2017* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 67.

⁷²*Ibid.*, h. 19.

⁷³Irene & Khristiyono, *Erlangga Straight Point Series (ESPS): IPA Untuk SD/MI Kelas IV Revisi 2016* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016), h. 28.

⁷⁴*Ibid.*, h. 28-31.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Metamorfosis Kupu-Kupu

Metamorfosis yang terjadi pada kupu-kupu adalah metamorfosis sempurna. Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk dan fungsi organ/bagian tubuh hewan sejak telur menetas menjadi larva hingga menjadi individu dewasa. Ciri khas metamorfosis sempurna adalah adanya tahap pupa (kepompong) pada serangga dan tahap berudu pada katak.

Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna mempunyai bentuk tubuh yang sangat berbeda pada setiap tahap hidupnya. Pada saat telur menetas, bentuk tubuh hewan tidak sama dengan bentuk induknya.

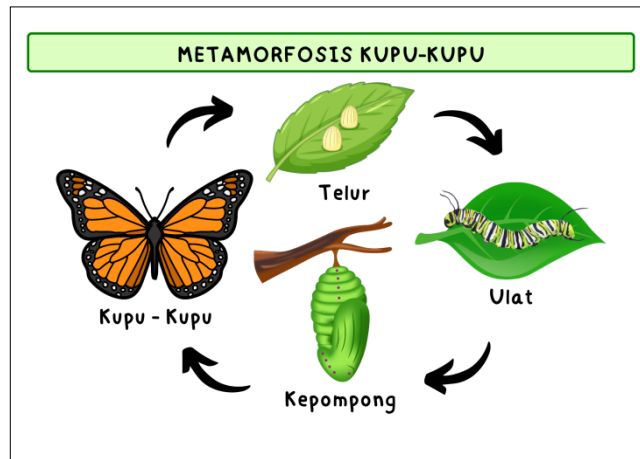
Metamorfosis sempurna terdiri atas empat tahap, yaitu telur - larva (ulat) - pupa (kepompong) - dewasa (imago). Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu.

Kupu-kupu yang telah bertelur akan meletakkan telur-telurnya ditempat yang aman dari pemangsa. Telur akan menetas dan mengeluarkan larva atau ulat. Larva mencari makanan berupa daun sebanyak-banyaknya dan beberapa kali mengalami pergantian kulit. Ulat akan membungkus dirinya dengan benang-benang dan melekatkannya diranting pohon. Didalam kepompong, ulat akan mengalami perubahan bentuk tubuh menjadi kupu-kupu. Jika perubahan bentuk telah sempurna, akan keluar kupu-kupu dari dalam kepompong.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Urutan tahapan metamorfosis kupu-kupu dimulai dari telur - ulat (larva) - kepompong (pupa) - kupu-kupu.⁷⁵ Berikut gambar tahapan metamorfosis kupu-kupu:



Gambar 2.3 Metamorfosis Kupu-kupu

Sumber: Dokumen Peneliti.

b. Metamorfosis Belalang

Metamorfosis yang terjadi pada belalang adalah metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis tidak sempurna adalah proses perubahan bentuk dan fungsi organ/bagian tubuh hewan yang tidak terlalu berbeda pada individu muda dan individu dewasa. Ciri khas metamorfosis tidak sempurna adalah adanya penambahan struktur tubuh, seperti sayap yang muncul pada tahap nimfa (hewan muda).

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, setelah menetas memiliki bentuk tubuh yang mirip dengan induknya.

⁷⁵*Ibid.*, h. 28-29.

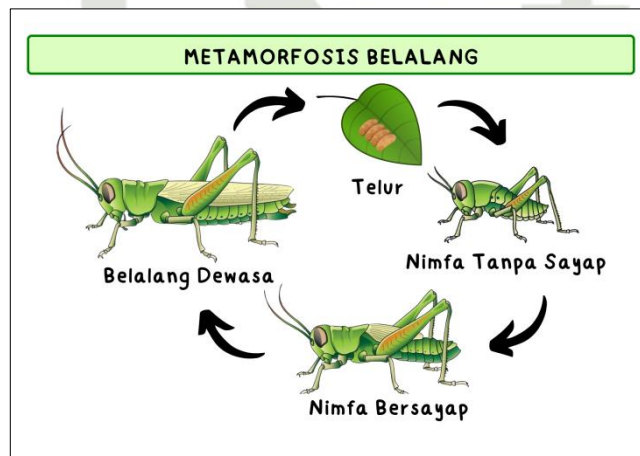
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metamorfosis tidak sempurna terdiri atas tiga tahap, yaitu telur - nimfa (hewan muda) - dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah belalang.

Belalang termasuk jenis serangga yang berkembang biak dengan cara bertelur. Belalang yang telah bertelur meletakkan telur-telurnya pada suatu tempat, seperti di dedaunan, batang tanaman, hingga didalam tanah. Telur belalang kemudian menetas menjadi nimfa berwarna putih tanpa memiliki sayap. Nimfa kemudian mengalami pergantian kulit hingga menjadi belalang muda dan akhirnya menjadi belalang dewasa yang bersayap.

Urutan tahapan metamorfosis belalang: Telur - nimfa tanpa sayap - nimfa bersayap - belalang dewasa.⁷⁶ Berikut gambar tahapan metamorfosis belalang:



Gambar 2.4 Metamorfosis Belalang
 Sumber: Dokumen Peneliti.

⁷⁶Ibid., h. 30.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA kelas IV MI/SD yang menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021), sebagai berikut:

1. Mugianto, Fathul Niam, & Widiarini (2022), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Jigsaw Puzzle* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media *puzzle jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Persamaan dan perbedaan penelitian ini adalah (1) Persamaan penelitian Mugianto dkk dengan penelitian Peneliti terletak pada media pembelajaran, yaitu *jigsaw puzzle*; dan metode penelitian, yaitu metode *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sugiyono. (2) Perbedaan penelitian Mugianto dkk dengan penelitian Peneliti terletak pada materi pembelajaran, yaitu materi sistem pencernaan manusia kelas V mata pelajaran IPA (Mugianto dkk, 2022).
2. Ni Komang Sri Adnyani Manuarti & Made Putra (2021), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media *puzzle* layak digunakan pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan pada materi IPA kelas IV. Persamaan dan perbedaan penelitian ini adalah (1) Persamaan penelitian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Manuarti & Made dengan penelitian Peneliti terletak pada media pembelajaran, yaitu *puzzle*. (2) Perbedaan penelitian Manuarti & Made dengan penelitian Peneliti terletak pada materi pembelajaran, yaitu materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan kelas IV mata pelajaran IPA dan metode penelitian, yaitu metode *Research and Development (R&D) Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Impelemtation, Evaluation)* (Manuarti & Made, 2021).

3. Widya Hastuti (2017), dengan judul penelitian “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA. Persamaan dan perbedaan penelitian ini adalah (1) Persamaan penelitian Hastuti dengan penelitian Peneliti terletak pada media pembelajaran, yaitu *puzzle* dan materi pembelajaran, yaitu daur hidup makhluk hidup kelas IV mata pelajaran IPA. (2) Perbedaan penelitian Hastuti dengan penelitian Peneliti terletak pada metode penelitian, yaitu metode eksperimen pendekatan penelitian *Pre-Experimental Design* model desain penelitian *one-grup pretest-posttest design* (Hastuti, 2017).

4. Elminora Nadia Faradibah (2019), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas 5 SDN Kersikan 1 Bangil Kabupaten Pasuruan”. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan pemahaman konsep pada peserta kelas 5 sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* di SDN Kersikan 1



Bangil Kabupaten Pasuruan. Nilai rata-rata dari 63 menjadi 85, menunjukkan media pembelajaran memiliki desain yang sesuai dengan karakter peserta didik MI/SD. Persamaan dan perbedaan penelitian ini adalah (1) Persamaan penelitian Faradibah dengan penelitian Peneliti terletak pada media pembelajaran, yaitu *puzzle*. (2) Perbedaan penelitian Faradibah dengan penelitian Peneliti terletak pada materi pembelajaran, yaitu materi sistem pencernaan manusia kelas 5 mata pelajaran IPA dan metode penelitian, yaitu metode *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sukmadinata (2006) (Faradibah, 2019).

5. Isna Ari Kusuma (2018), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan pada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan dan perbedaan penelitian ini adalah (1) Persamaan penelitian Kusuma dengan penelitian Peneliti terletak pada media pembelajaran, yaitu *puzzle*. (2) Perbedaan penelitian Kusuma dengan penelitian Peneliti terletak pada materi pembelajaran, yaitu kenampakan alam daratan dan perairan kelas IV mata pelajaran IPS dan metode penelitian, yaitu metode *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Setyosari (2010) (Kusuma, 2018).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Badriyah (2022), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI”. Hasil penelitian menunjukkan penilaian media pembelajaran *puzzle* memiliki kualitas yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi operasi hitung bilangan bulat. Persamaan dan perbedaan penelitian ini adalah (1) Persamaan penelitian Badriyah dengan penelitian Peneliti terletak pada media pembelajaran, yaitu *puzzle*. (2) Perbedaan penelitian Badriyah dengan penelitian Peneliti terletak pada materi pembelajaran, yaitu materi operasi hitung bilangan bulat kelas VI mata pelajaran matematika dan metode penelitian, yaitu metode *Research and development* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Badriyah, 2022).

C. Kerangka Berpikir

Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD.

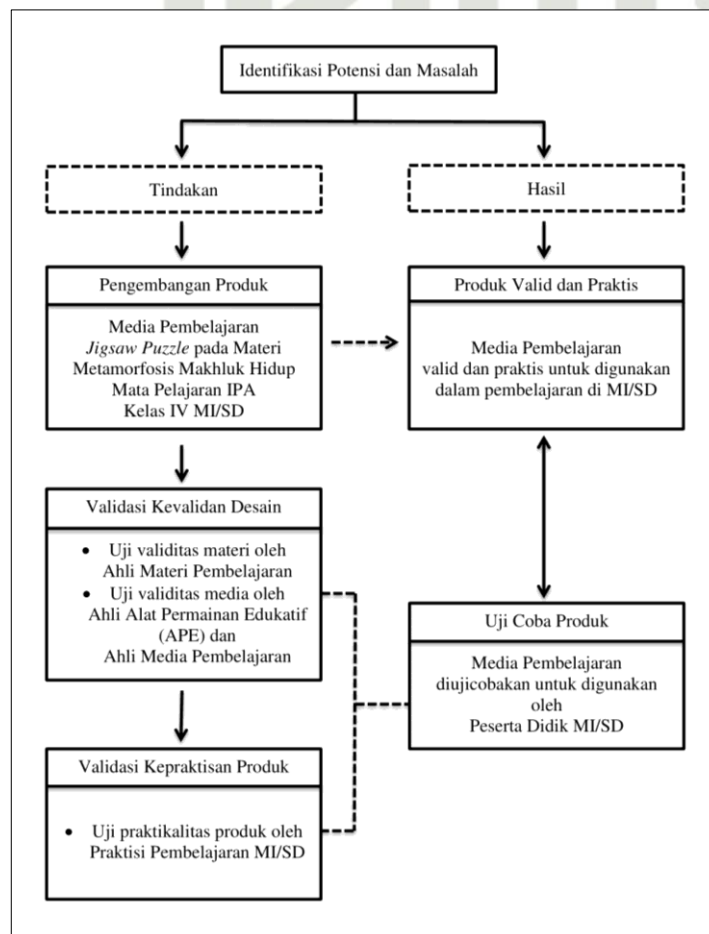
Pengembangan produk dimulai dari mengidentifikasi potensi dan masalah. Setelah mengetahui potensi dan masalah, tindakan berikutnya adalah mengembangkan produk. Produk yang dikembangkan melewati validasi kevalidan desain dan validasi kepraktisan produk. Jika kriteria kevalidan desain dan kepraktisan produk belum tercapai, maka produk direvisi. Jika kriteria kevalidan desain dan kepraktisan produk telah tercapai, maka produk dapat diujicobakan untuk digunakan kepada peserta didik MI/SD.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saat diujicobakan untuk digunakan oleh peserta didik, produk ini dikembangkan dengan manfaat untuk dapat menambah pengalaman langsung peserta didik, membangkitkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah peserta didik dalam memahami materi metamorfosis makhluk hidup, dan meningkatkan daya ingat peserta didik pada materi metamorfosis makhluk hidup.

Sesuai dengan penjelasan tersebut, kerangka berpikir konseptual dari pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, sebagai berikut:



Gambar 2.5

Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Sumber: Dokumen Peneliti.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Konsep Operasional

Produk yang diteliti dan yang dikembangkan adalah media pembelajaran. Produk tersebut adalah media pembelajaran *jigsaw puzzle* (*jigsaw puzzle*, kartu petunjuk penggunaan, kartu materi, kartu pengendali kesalahan, kartu soal, dan buku panduan).

Materi pembelajaran yang digunakan pada media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah materi metamorfosis makhluk hidup submateri metamorfosis sempurna pada kupu-kupu dan metamorfosis tidak sempurna pada belalang, mata pelajaran IPA kelas IV (empat) MI/SD kurikulum 2013.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangannya, kevalidan desainnya dari segi materi dan segi media, kepraktisan produknya, dan respon peserta didik MI/SD terhadap produk setelah menggunakannya melalui kegiatan uji coba produk.

Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle*, pengembangan produk tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021).

Untuk mengetahui kevalidan desain dari segi materi dan segi media pada media pembelajaran *jigsaw puzzle*, produk tersebut dinilai oleh ahli materi pembelajaran, ahli Alat Permainan Edukatif (APE), dan ahli media pembelajaran menggunakan instrumen penelitian (angket validitas materi dan angket validitas media).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk mengetahui kepraktisan produk dari media pembelajaran *jigsaw puzzle*, produk tersebut dinilai oleh praktisi pembelajaran MI/SD menggunakan instrumen penelitian (angket praktikalitas).

Untuk mengetahui respon peserta didik MI/SD terhadap media pembelajaran *jigsaw puzzle*, produk tersebut diujicobakan untuk digunakan oleh peserta didik, kemudian peserta didik menanggapi produk tersebut dengan mengisi instrumen penelitian (angket respon peserta didik).

Analisis data yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Analisis deskriptif kualitatif, merupakan teknik analisis dan penyajian data menggunakan uraian kalimat.
2. Analisis deskriptif kuantitatif, merupakan teknik analisis dan penyajian data menggunakan statistik deskriptif dengan penyajian menggunakan tabel biasa dan grafik (grafik batang).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Sugiyono (2021) mengemukakan bahwa jenis-jenis metode penelitian diklasifikasikan berdasarkan tujuan penelitian dan tingkat kealamiahn tempat penelitian. Berdasarkan tujuan penelitian, metode penelitian diklasifikasikan menjadi penelitian dasar (*basic research*), penelitian terapan (*applied research*), dan penelitian pengembangan (*research and development*). Berdasarkan tingkat kealamiahn tempat penelitian, metode penelitian diklasifikasikan menjadi penelitian eksperimen, penelitian survei, dan penelitian naturalistik.⁷⁷

Sugiyono (2022) mengemukakan bahwa metode penelitian tindakan (*action research*), penelitian dan pengembangan (*research and development*), dan penelitian operasi (*operation research*) adalah metode penelitian yang memiliki fungsi dalam membantu pelaksanaan kerja agar efektif dan efisien.⁷⁸

1. Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021).

⁷⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), h. 12-13.

⁷⁸Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development (R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2021) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi produk dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk artinya produknya telah ada dan hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk artinya memperbaiki produk yang telah ada (sehingga produk menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).⁷⁹

Sugiyono (2021) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) artinya cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.⁸⁰

2. Model Pengembangan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD. Dalam penelitian dan pengembangannya, produk tersebut memerlukan langkah-langkah kegiatan agar pelaksanaannya terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai hasilnya.

Model pengembangan yang digunakan untuk kegiatan pengembangan produk tersebut mengacu pada metode penelitian *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

⁷⁹Sugiyono, *Op. cit.*, h. 394-395.

⁸⁰*Ibid.*, h. 396.



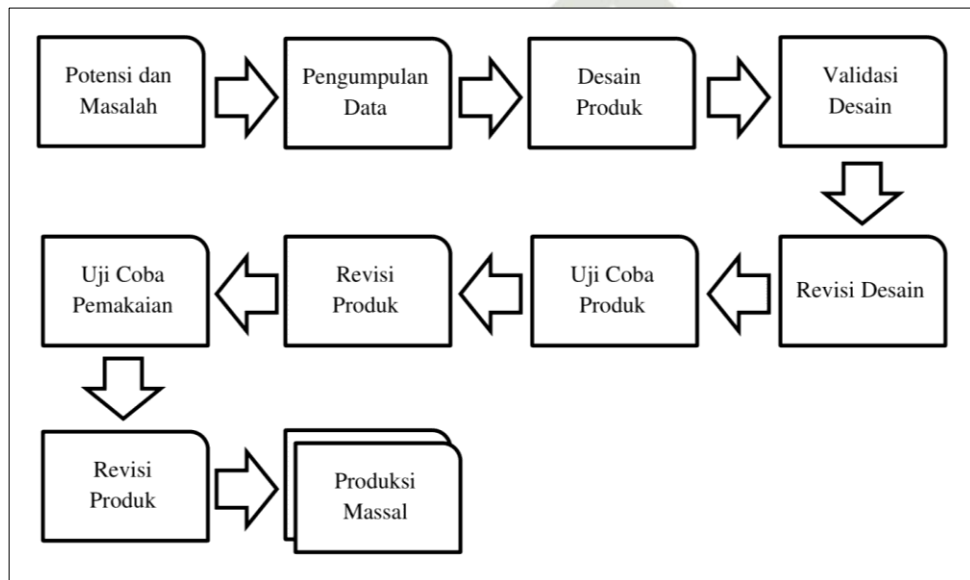
- a. Potensi dan masalah, penelitian dan pengembangan berangkat dari adanya potensi dan masalah.
- b. Pengumpulan data, berbagai data dikumpulkan untuk digunakan sebagai bahan informasi yang diharapkan dapat mendayagunakan potensi dan mengatasi masalah.
- c. Desain produk, produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan didesain sedemikian rupa. Desain dijadikan pedoman dalam mencetak produk untuk divalidasi dan diujicobakan.
- d. Validasi desain, merupakan kegiatan untuk menilai rancangan atau desain produk. Penilaian dilakukan oleh ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai produk.
- e. Revisi desain, merupakan kegiatan untuk memperbaiki desain produk. Dilakukan untuk mengurangi kelemahan dan kekurangan yang ada pada desain produk setelah produk divalidasi.
- f. Uji coba produk, produk dapat diujicobakan setelah validasi desain dan revisi desain.
- g. Revisi produk, merupakan kegiatan memperbaiki produk. Produk direvisi berdasarkan kegiatan uji coba produk.
- h. Uji coba pemakaian, produk diuji coba pemakaiannya dalam kondisi untuk lingkup yang luas.
- i. Revisi produk, merupakan kegiatan memperbaiki produk. Dilakukan apabila dalam uji coba pemakaian terdapat kekurangan dan kelemahan produk.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- j. Produksi massal, dilakukan apabila produk yang telah melakukan uji coba pemakaian dan revisi produk dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi secara massal.⁸¹

Langkah-langkah *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut sugiyono (2021) tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1
Langkah-langkah Metode Penelitian *Research and Development* (R&D) Model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021)
Sumber: Sugiyono (2021).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan suatu produk menjelaskan tentang langkah-langkah dari model pengembangan yang digunakan. Prosedur dari model pengembangan yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA Kelas IV MI/SD memiliki 7 (tujuh) dari 10 (sepuluh) tahap prosedur pengembangan.

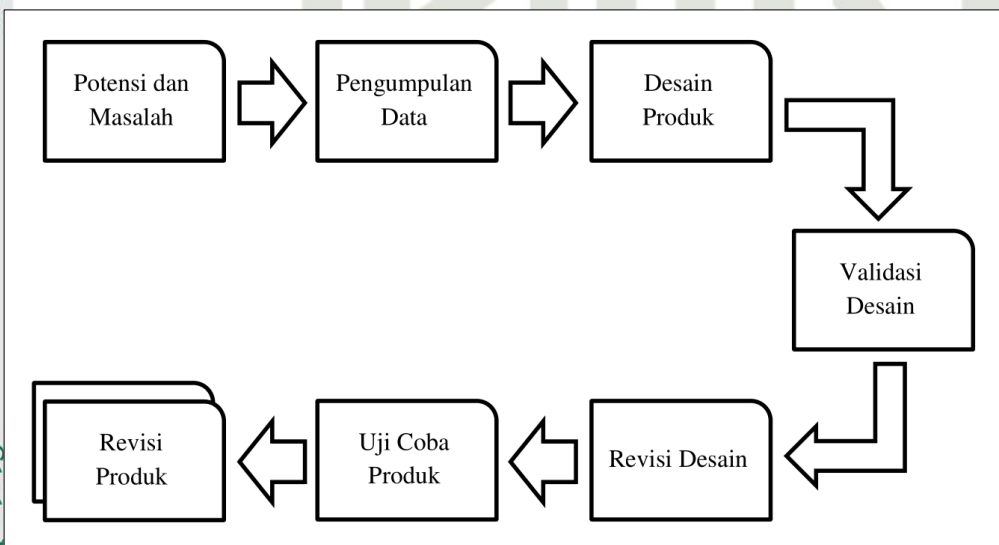
⁸¹*Ibid.*, h. 404-418.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Memilih 7 (tujuh) tahap karena penelitian dan pengembangan ini uji coba produknya untuk peserta didik kelas IV MI/SD, ini merupakan kondisi dengan ruang lingkup yang kecil. Sedangkan pada tahap ke-8 (delapan), uji coba pemakaiannya pada kondisi untuk lingkup yang luas. Oleh karena itu peneliti hanya membatasi sampai pada tahap ke-7 (tujuh).

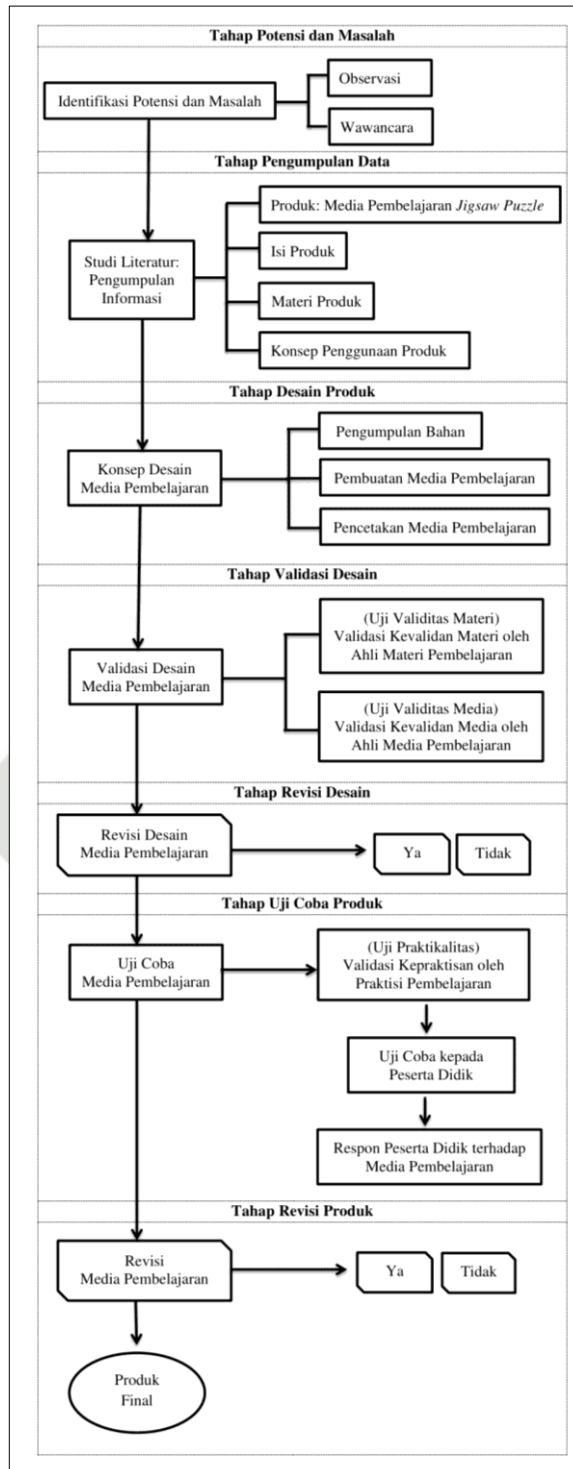
7 (tujuh) tahap tersebut adalah dari metode penelitian *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021), yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2
Langkah-langkah Metode Penelitian dan Pengembangan
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Sumber: Modifikasi Sugiyono, 2021.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.3
Prosedur Penelitian dan Pengembangan
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Sumber: Dokumen Peneliti.

Prosedur pada penelitian dan pengembangan produk, yaitu media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD pada gambar 3.3 merupakan langkah-langkah dari metode *Research and Development (R&D)* model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021) yang ada pada gambar 3.2. Penjelasan dari gambar 3.2 dan gambar 3.3 tersebut, sebagai berikut:

1. Tahap potensi dan masalah

Potensi dan masalah dari penelitian dan pengembangan ini berasal dari observasi dan wawancara.

2. Tahap pengumpulan data

Data yang dikumpulkan pada penelitian dan pengembangan ini berkaitan dengan produk, isi produk, materi produk, dan konsep penggunaan produk.

3. Tahap desain produk

Tahapan desain produk, yaitu media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini dimulai dari pengumpulan bahan, pembuatan media pembelajaran, kemudian pencetakan media pembelajaran. Produk didesain dalam bentuk dokumen *word* dan gambar desain grafis, serta dilengkapi dengan spesifikasi produk.

4. Tahap validasi desain

Validasi desain pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari:

- a. Validasi kevalidan desain dari segi materi (uji validitas materi) oleh 3 (tiga) ahli materi pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



b. Validasi kevalidan desain dari segi media (uji validitas media) oleh 1 (satu) ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan 2 (dua) ahli media pembelajaran.

5. Tahap revisi desain

Revisi desain pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengurangi kelemahan dan memperbaiki kekurangan desain pada produk. Jika ditemukan kekurangan dan kelemahan desain, maka kekurangan dan kelemahan tersebut dijadikan bahan revisi untuk penyempurnaan desain produk. Namun, Jika tidak ditemukan lagi kekurangan dan kelemahan untuk direvisi, maka produk dapat diujicobakan kepada peserta didik.

6. Tahap uji coba produk

Sebelum produk digunakan untuk uji coba produk, produk melakukan validasi kepraktisan produk (uji praktikalitas) oleh praktisi pembelajaran. Setelah uji praktikalitas, produk diujicobakan kepada peserta didik, kemudian peserta didik memberikan tanggapan terhadap produk dengan mengisi angket respon peserta didik terhadap produk.

7. Tahap revisi produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki produk. Jika ditemukan kekurangan dan kelemahan produk, maka kekurangan dan kelemahan tersebut dijadikan bahan revisi untuk penyempurnaan produk. Namun, Jika tidak ditemukan kekurangan dan kelemahan untuk direvisi, maka produk tersebut menjadi produk akhir dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di MI/SD.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari ahli materi pembelajaran, ahli Alat Permainan Edukatif (APE), ahli media pembelajaran, praktisi pembelajaran MI/SD, dan peserta didik MI/SD. Berikut tabel subjek penelitiannya:

Tabel 3.1
Subjek Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

No	Subjek Penelitian		Jumlah
	Nama	Keterangan	
1.	Muhammad Ilham Syarif, M.Pd.	Ahli Materi Pembelajaran	3 Orang
2.	Niki Dian Permana P., M.Pd.		
3.	Dr. Miterianifa, M.Pd.		
4.	Heldanita, M.Pd.	Ahli Alat Permainan Edukatif (APE)	1 Orang
5.	Dr. Mardia Hayati, M.Ag.	Ahli Media Pembelajaran	2 Orang
6.	Dr. Mimi Hariyani, M.Pd.		
7.	Maida Indra, S.Pd.	Praktisi pembelajaran SDN 004 Sungai Manau	3 Orang
8.	Ismadarwati, S.Pd.		
9.	Irmadayani, S.Pd.		
10.	Fauzyah Dwi Zulmis	Peserta didik kelas IV SDN 004 Sungai Manau	12 Orang
11.	Almes Safutra		
12.	Defri Zendra		
13.	Fatih El Mubarak		
14.	Isma Sagita		
15.	Nayara Alisha Utami		
16.	Naira Desmila		
17.	Raisa Yumairah		
18.	Rastal Pernando		
19.	Ragil Nurdaffa Hardi		
20.	Velanya Belinda		
21.	Keysha Rahmatullah		
Total			21 Orang

Sumber: Dokumen Peneliti.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan ini adalah Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau.

a. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau berdiri pada tahun 1967. Dua tahun sebelum berdiri, sekitar tahun 1965-an SDN 004 Sungai Manau merupakan kelas jauh dari SD Pebaun, sekarang Pebaun Hulu. Proses belajar mengajar dilakukan disamping balai desa Sungai Manau tepatnya disebuah rumah kecil.

Pada tahun pertama berdiri, peserta didik pertama SDN 004 Sungai Manau berjumlah belasan orang, tidak lebih dari 20 orang dan belum memiliki tingkatan kelas. Pada tahun berikutnya jumlah peserta didik lebih dari 20 orang dan telah memiliki tingkatan kelas, yaitu kelas 1, 2 dan 3. Karena keterbatasan ruang kelas, Proses pembelajaran dari 3 kelas dilakukan dengan *shift* belajar atau penetapan waktu belajar, artinya peserta didik belajar secara bergantian berdasar waktu yang telah ditetapkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Atas inisiatif pemerintah dan atas dasar kebutuhan masyarakat akan ilmu dan pendidikan, maka pada tanggal 13 Desember 1967 SDN 004 Sungai Manau didirikan. Peserta didik SDN 004 Sungai Manau saat itu berasal dari desa Sungai Manau (termasuk Muaro Tombang), Bukit Kauman dan Sungai Kelelawar.

Guru pertama dari SDN 004 Sungai Manau adalah Pak Selamat, Bu Asma, Pak Ilyas Hamsatun, dan Pak Syarif Arifin.

(Sumber: *Wawancara langsung Ela Kurniati dan Siska Rahmadhani dengan Bu Asma di Sungai Manau, 2021.*)

b. Profil Sekolah

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau
 NPSN : 10403774
 Akreditasi : A
 Alamat : Jl. Raya Lubuk Jambi-Lubuk Ambacang km 009,
 Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan
 Singingi, Provinsi Riau
 Alamat E-mail : Sdn004sungaimanau@gmail.com
 SK Pendirian,
 No : 601.004.01.05.1967
 Tanggal : 13 Desember 1967

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Visi dan Misi Sekolah

Visi dan misi SDN 004 Sungai Manau:

1) Visi

Unggul dalam prestasi santun dalam berperilaku.

2) Misi

- a) Memberikan layanan prima kepada siswa dengan kompetensinya.
- b) Menghasilkan mutu lulusan yang berkualitas.
- c) Menerapkan manajemen yang transparan, demokratis, profesional, dan partisiatif dengan melibatkan warga sekolah.

d. Kurikulum Sekolah

Kurikulum yang digunakan SDN 004 Sungai Manau adalah Kurikulum 2013.

e. Sumber Daya Manusia di Sekolah**1) Kepala Sekolah**

Tabel 3.2
Daftar Kepala Sekolah SDN 004 Sungai Manau

No	Nama	Masa Jabatan
1.	Ilyas Hamsatun	-
2.	Sultan Ibrahim	-
3.	Dasril Syam	-
4.	Muslimuddin	-
5.	Syamsul Anwar	-
6.	Masrianim	-
7.	M. Sahir	-
8.	Asnidawati, S.Pd.	Januari 2018 - Desember 2022
9.	Osniarza, S.Pd,SD.	Januari 2023 – Sekarang

Sumber: Data Arsip SDN 004 Sungai Manau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Tenaga Pengajar

Tabel 3.3
Daftar Tenaga Pengajar SDN 004 Sungai Manau

No	Nama	Profesi/Jabatan
1.	Nepri Wisanti, S.Pd.	Guru kelas I
2.	Suswenti, S.Pd.	Guru kelas II
3.	Maida Indra, S.Pd.	Guru kelas III
4.	Ismadarwati, S.Pd.	Guru kelas IV
5.	Irmadayani, S.Pd.	Guru kelas V
6.	Roza Rahmasari, S.Pd.	Guru kelas VI
7.	R. Salwati, S.Pd.I.	Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
8.	Mazni	Guru Budaya Melayu Riau (BMR)
9.	Kurnia Nengsi, S.Pd.I.	Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)
10.	Hemi Raliza, S.Pd.I.	Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)
11.	Lara Hardi, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris

Sumber: Data Arsip SDN 004 Sungai Manau.

3) Tenaga Administrasi

Tabel 3.4
Daftar Tenaga Administrasi SDN 004 Sungai Manau

No	Nama	Profesi/Jabatan
1.	Teddy Nasastra, S.Kom.	Operator Sekolah

Sumber: Data Arsip SDN 004 Sungai Manau.

4) Peserta Didik

a) Jumlah Peserta Didik SDN 004 Sungai Manau

Tabel 3.5
Jumlah Peserta Didik SDN 004 Sungai Manau

Tingkat	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelas I	6	9	15
Kelas II	7	9	16
Kelas III	8	9	17
Kelas IV	5	7	12
Kelas V	6	5	11
Kelas VI	14	7	21
Total	46	46	92

Sumber: Data Arsip SDN 004 Sungai Manau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Peserta Didik Kelas IV SDN 004 Sungai Manau

Tabel 3.6
Peserta Didik Kelas IV SDN 004 Sungai Manau

No	Nama	L/P
1.	Fauzyah Dwi Zulmis	P
2.	Almes Safutra	L
3.	Defri Zendra	L
4.	Fatih El Mubarak	L
5.	Isma Sagita	P
6.	Nayara Alisha Utami	P
7.	Naira Desmila	P
8.	Raisya Yumairah	P
9.	Rastal Fernando	L
10.	Ragil Nurdaffa Hardi	L
11.	Velanya Belinda	P
12.	Keysha Rahmatullah	P

Sumber: Data Arsip SDN 004 Sungai Manau.

f. Sarana dan Prasarana di Sekolah**1) Sarana Sekolah**

Tabel 3.7
Sarana SDN 004 Sungai Manau

No	Sarana
1.	Ruang belajar kelas 1
2.	Ruang belajar kelas 2
3.	Ruang belajar kelas 3
4.	Ruang belajar kelas 4
5.	Ruang belajar kelas 5
6.	Ruang belajar kelas 6
7.	Ruang kepala sekolah
8.	Ruang perpustakaan sekolah
9.	Ruang guru
10.	Ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS)
11.	Toilet siswa laki-laki
12.	Toilet siswa perempuan
13.	Gudang
14.	Parkir

Sumber: Data Arsip SDN 004 Sungai Manau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Prasarana Sekolah

Tabel 3.8
Prasarana SDN 004 Sungai Manau

No	Prasarana
1.	Papan tulis dan Penghapus papan tulis
2.	Spidol
3.	Meja dan kursi guru
4.	Meja dan kursi siswa
5.	<i>Microphone</i>
6.	Pengeras suara
7.	Jam dinding
8.	Buku batas pelajaran
9.	Absensi siswa
10.	Papan struktur organisasi kelas
11.	Gambar presiden dan wakil presiden Republik Indonesia (RI)
12.	Penerangan listrik
13.	Taplak meja
14.	Kipas angin

Sumber: Data Arsip SDN 004 Sungai Manau.

2. Waktu Penelitian

- a. Waktu prapenelitian (studi pendahuluan), yaitu
 - 1) Observasi dan wawancara (Mei 2022)
- b. Waktu penelitian dan pengembangan, yaitu:
 - 1) Pengumpulan Data (Oktober - Desember 2022 dan Januari 2023)
 - 2) Desain produk (Februari 2023)
 - 3) Cetak produk (Maret 2023)
 - 4) Validasi instrumen penelitian (Mei 2023)
 - 5) Validasi produk dan revisi desain (Juni-Juli 2023)
 - 6) Uji coba produk (Juli 2023)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data adalah metode/cara/prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data.⁸² Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Observasi (*Observation*)

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan atau pencatatan yang dilakukan secara sistematis.⁸³

Objek yang diobservasi pada penelitian dan pengembangan ini adalah benda (media pembelajaran) yang ada di SDN 004 Sungai Manau.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Proses wawancara dapat dilakukan dengan cara langsung (*face to face* atau tatap muka) dan tidak langsung (*teleconference* atau telepon).⁸⁴

Wawancara pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan cara langsung (*face to face* atau tatap muka). Subjek penelitian (responden) yang diwawancarai adalah kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV di SDN 004 Sungai Manau.

3. Angket (*Questionnaire*)

Angket merupakan metode pengumpulan data yang memuat pertanyaan ataupun pernyataan tertulis untuk dijawab oleh subjek penelitian

⁸²Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 262.

⁸³Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 26.

⁸⁴*Ibid.*, h. 32.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(responden). Angket memiliki 2 (dua) bentuk jawaban, angket jawaban terbuka (jawaban ditulis sendiri) dan angket jawaban tertutup (jawaban disediakan). Angket tertutup dirancang dengan menggunakan beberapa jenis skala jawaban (skala *likert*, skala *guttman*, skala *semantic differential*, dan skala *thrustone*).⁸⁵

Angket pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket jawaban tertutup dengan skala jawaban menggunakan skala *likert* dan skala *guttman*. Subjek penelitian dari angket dengan jawaban skala *likert* adalah ahli dan praktisi, dan angket dengan jawaban skala *guttman* adalah peserta didik.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu, yang bentuknya berupa tulisan, gambar, atau karya. Dokumentasi merupakan pelengkap dari metode pengumpulan data observasi dan wawancara.⁸⁶

Dokumentasi pada penelitian dan pengembangan ini adalah dokumen gambar, dokumen tulisan, dan dokumen produk yang dikembangkan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpul data adalah alat bantu yang dipilih dan yang digunakan untuk mempermudah kegiatan mengumpulkan data, agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Artinya, instrumen pengumpul data atau instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian.⁸⁷

⁸⁵*Ibid.*, h. 28.

⁸⁶Sugiyono, *Op. cit.*, h. 314.

⁸⁷Trianto, *Op. cit.*, h. 263.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan teknik pengumpul data, instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

Tabel 3.9
Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

No	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian
1.	Observasi (<i>observation</i>)	Lembar pengamatan (<i>obsevation sheet</i>) disertai daftar cek (<i>checklist</i>)
2.	Wawancara (<i>interview</i>)	Pedoman wawancara (<i>interview guide</i>)
3.	Angket (<i>questionnaire</i>)	Angket (<i>questionnaire</i>) disertai daftar cek (<i>checklist</i>) dan skala (<i>scale</i>)
4.	Dokumentasi (<i>documentation</i>)	Pedoman dokumentasi (<i>documentation guide</i>)

Sumber: Trianto, 2010.

Berdasarkan tabel 3.9, instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi (*Observation*)

Pada pengumpulan data teknik observasi, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengamatan (*observation sheet*) disertai dengan daftar cek (*checklist*). Objek yang diobservasi adalah media pembelajaran. Aspek yang terdapat pada lembar pengamatan tertuang dalam kisi-kisi, sebagai berikut:

Tabel 3.10
Kisi-kisi Observasi di SDN 004 Sungai Manau

No	Aspek Observasi	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Media dan alat pembelajaran sekolah	1	1
2.	Media belajar IPA	2	1
3.	Media pembelajaran <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	3	1
Total			3

Sumber: Dokumen Peneliti.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Wawancara (*Interview*)

Pada pengumpulan data teknik wawancara, instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara (*interview guide*). Subjek yang diwawancarai adalah kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV SDN 004 Sungai Manau. Aspek yang terdapat pada pedoman wawancara tertuang dalam kisi-kisi, sebagai berikut:

Tabel 3.11
Kisi-kisi Wawancara Kepala Sekolah SDN 004 Sungai Manau

No	Aspek Wawancara	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran IPA	1, 2, 3, 4	4
2.	Pengawasan media pembelajaran IPA	5	1
3.	Penyediaan media pembelajaran	6	1
4.	Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran IPA	7	1
Total			7

Sumber: Dokumen Peneliti.

Tabel 3.12
Kisi-kisi Wawancara Guru Kelas IV SDN 004 Sungai Manau

No	Aspek Wawancara	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran IPA	1, 2, 3, 4	4
2.	Pengetahuan tentang <i>puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i>)	5, 6, 7, 8, 9	5
3.	Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran <i>puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i>)	10, 11	2
4.	Penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i>)	12, 13	2
Total			13

Sumber: Dokumen Peneliti.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.13
Kisi-kisi Wawancara Peserta Didik Kelas IV SDN 004 Sungai Manau

No	Aspek Wawancara	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran IPA	1, 2	2
2.	Pengetahuan tentang <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	3, 4, 5	3
3.	Penggunaan <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	6, 7	2
Total			7

Sumber: Dokumen Peneliti.

3. Angket (*Questionnaire*)

Pada pengumpulan data teknik angket, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket (*questionnaire*) disertai daftar cek (*checklist*) dan skala (*scale*). Angket untuk penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk 2 (dua) produk, yaitu:

- a. Media pembelajaran *jigsaw puzzle (jigsaw puzzle)*, kartu petunjuk penggunaan, kartu materi, kartu pengendali kesalahan, dan kartu soal). Angket produk ini terdiri dari angket uji validitas materi, angket uji validitas media, angket uji praktikalitas, dan angket respon peserta didik.
- b. Buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle*. Angket produk ini terdiri dari angket uji validitas materi, angket uji validitas media dan angket uji praktikalitas.

Subjek (responden) yang mengisi angket pada uji validitas, uji praktikalitas, dan uji coba produk adalah ahli materi pembelajaran, ahli Alat Permainan Edukatif (APE), ahli media pembelajaran, praktisi pembelajaran, dan peserta didik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Angket Uji Validitas

1) Angket Uji Validitas Materi

Uji validitas materi merupakan uji kevalidan desain dari segi materi. Aspek yang menjadi penilaian kevalidan materi tertuang dalam kisi-kisi angket uji validitas materi, sebagai berikut:

Tabel 3.14
Kisi-kisi Uji Validitas Materi pada
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4, 5	5
		b. Kebenaran materi	6	1
2.	Aspek penyajian	c. Penyampaian isi	7, 8, 9, 10, 11	5
		d. Penggunaan bahasa	12	1
Total				12

Sumber: Dokumen Peneliti.

Tabel 3.15
Kisi-kisi Uji Validitas Materi pada
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4	4
		b. Kesesuaian dengan media pembelajaran	5	1
		c. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan	6	1
		d. Kesesuaian dengan konteks IPA	7	1
		e. Kesesuaian dengan lingkungan sekolah	8	1
2.	Aspek penyajian	f. Penyampaian isi	9, 10, 11, 12, 13	5
		g. Penggunaan bahasa	14, 15	2
Total				15

Sumber: Dokumen Peneliti.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Angket Uji Validitas Media

Uji validitas media merupakan uji kevalidan desain dari segi media. Aspek yang menjadi penilaian kevalidan media tertuang dalam kisi-kisi angket uji validitas media, sebagai berikut:

Tabel 3.16
Kisi-kisi Uji Validitas Media pada
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek visual	a. Desain	1, 2, 3, 4	4
		b. Gambar	5, 6, 7	3
		c. Tipografi	8	1
		d. Tata letak	9	1
		e. Warna	10	1
2.	Aspek media	f. Kemudahan penggunaan media	11, 12, 13, 14, 15, 16	6
		g. Kesesuaian media	17, 18	2
3.	Aspek grafika	h. Kualitas cetak	19, 20	2
		i. Kualitas potong	21	1
Total				21

Sumber: Dokumen Peneliti.

Tabel 3.17
Kisi-Kisi Uji Validitas Media pada
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek desain	a. Penggunaan ilustrasi dan gambar	1, 2, 3, 4	4
		b. Desain halaman <i>cover</i>	5, 6, 7, 8	4
		c. Desain halaman isi	9, 10, 11	3
2.	Aspek grafika	d. Kualitas cetak	12, 13	2
		e. Kualitas penjilidan	14	1
		f. Kualitas sisir/potong	15, 16	2
Total				16

Sumber: Dokumen Peneliti.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Angket Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas merupakan uji kepraktisan produk. Aspek yang menjadi penilaian kepraktisan produk tertuang dalam kisi-kisi angket uji praktikalitas, sebagai berikut:

Tabel 3.18
Kisi-kisi Uji Praktikalitas Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek materi	a. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4	4
		b. Penyajian isi	5, 6	2
		c. Keterbacaan isi	7, 8, 9	3
2.	Aspek media	d. Kemenarikan media	10, 11	2
		e. Kemudahan penggunaan media	12, 13	2
		f. Kemanfaatan media	14, 15	2
Total				15

Sumber: Dokumen Peneliti.

Tabel 3.19
Kisi-kisi Uji Praktikalitas Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek materi	a. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4, 5	5
		b. Keterbacaan isi	6, 7, 8	3
		c. Kemudahan penggunaan	9	1
2.	Aspek media	d. Kemenarikan sajian	10, 11, 12	3
		e. Kemanfaatan media	13, 14	2
Total				14

Sumber: Dokumen Peneliti.

c. Angket Respon Peserta Didik

Respon peserta didik merupakan tanggapan peserta didik terhadap uji coba produk. Aspek penilaian produk yang ditanggapi peserta didik tertuang dalam kisi-kisi angket respon peserta didik, sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.20
Kisi-kisi Respon Peserta Didik terhadap
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian materi	a. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1	1
2.	Penyajian isi	b. Media memperjelas materi	2	1
3.	Keterbacaan isi	c. Kemudahan gambar untuk dipahami	3	1
		d. Kemudahan tulisan untuk dibaca	4	1
4.	Kemenarikan media	e. Desain media	5	1
		f. Ukuran media	6	1
5.	Kemudahan penggunaan media	g. Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	7	1
		h. Cara menggunakan media mudah dipahami	8	1
6.	Kemanfaatan media	i. Media membantu memahami materi pembelajaran	9, 10	2
		j. Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar	11	1
Total				11

Sumber: Dokumen Peneliti.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

Pada pengumpulan data teknik dokumentasi, instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman dokumentasi (*documentation guide*). Aspek yang menjadi dokumentasi pada penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.21
Aspek Dokumentasi Penelitian dan Pengembangan
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

No	Dokumentasi	Isi
1.	Gambar	a. SDN 004 Sungai Manau
		b. Observasi di SDN 004 Sungai Manau
		c. Wawancara di SDN 004 Sungai Manau
		d. Validasi instrumen penelitian
		e. Validasi kevalidaan desain dari segi materi (uji validitas materi)
		f. Validasi kevalidan desain dari segi media (uji validitas media)
		g. Validasi kepraktisan produk (uji praktikalitas)
		h. Uji coba produk kepada peserta didik
		i. Respon peserta didik terhadap produk
2.	Tulisan	j. Sejarah dan profil SDN 004 Sungai Manau
3.	Produk	k. Tampilan grafis dari produk
		l. Tampilan elektronik dari produk
		m. Tampilan cetak dari produk

Sumber: Dokumen Peneliti.

G. Jenis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Mulyatiningsih (2019), data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat atau gambar. Sedangkan, data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang telah diberi skor atau nilai.⁸⁸

H. Skala Pengukuran

Skala atau tingkat pengukuran (*scale of measurement*) adalah aturan penggunaan notasi bilangan dalam pengukuran. Pengukuran adalah proses penetapan bilangan (nilai) pada objek penelitian dengan menggunakan aturan

⁸⁸Endang Mulyatiningsih, *Op. cit.*, h. 37.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tertentu.⁸⁹ Skala pengukuran adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan panjang pendeknya interval dalam alat ukur (instrumen pengumpul data). Sehingga jika digunakan dalam pengukuran, alat ukur menghasilkan data kuantitatif.⁹⁰

Skala sikap yang digunakan dalam penelitian pendidikan adalah skala *likert*, skala *guttman*, *rating scale*, dan *semantic deferential*. Skala pengukuran yang digunakan dalam statistika adalah skala nominal, skala ordinal, skala interval, dan skala rasio.⁹¹

Skala sikap dan skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Skala *Likert*

Skala *likert* digunakan dalam instrumen uji validitas materi, uji validitas media, dan uji praktikalitas. Data yang berasal dari instrumen dengan jawaban berskala *likert*, dikategorikan menjadi data berskala interval.⁹²

2. Skala *Guttman*

Skala *guttman* digunakan dalam instrumen respon peserta didik. Data yang berasal dari instrumen dengan jawaban berskala *guttman*, dikategorikan menjadi data berskala interval setelah semua skor jawaban berskala *guttman* dijumlahkan.⁹³

⁸⁹ *Ibid.*, h. 34.

⁹⁰ Sugiyono, *Op. cit.*, h. 146.

⁹¹ Endang Mulyatiningsih, *Loc. cit.*

⁹² *Ibid.*, h. 36.

⁹³ *Ibid.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Skala Ordinal

Skala ordinal digunakan untuk menunjukkan tingkatan berupa kategori-kategori dari skala. Skala ini untuk menunjukkan kategori yang satu lebih baik dari kategori yang lain, namun jarak antara masing-masing kategori tidak sama.⁹⁴

4. Skala Interval

Skala interval digunakan sebagai skala interval (rentang nilai) dalam instrumen yang memiliki jawaban berskala *likert* dan skala *guttman*.⁹⁵ Menurut Mulyatiningsih (2019) data berskala interval dapat diubah menjadi skala ordinal dengan membuat kategori-kategori.⁹⁶

I. Teknik Analisis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, berikut penjelasannya:

1. Data kualitatif

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan rangkaian kalimat yang telah dikelompokkan berdasarkan tema atau permasalahan penelitian. Teknik analisis dan penyajian data kualitatif adalah dengan mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan uraian.⁹⁷

⁹⁴*Ibid.*, h. 34.

⁹⁵*Ibid.*, h. 36.

⁹⁶*Ibid.*

⁹⁷*Ibid.*, h. 44.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif atau statistik inferensial menggunakan rumus matematika terapan (statistik). Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik, yaitu:

- a. Statistik deskriptif, penyajian data pada statistik ini adalah tabel biasa, tabel distribusi frekuensi, grafik (grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran/*pie chart*, dan grafik gambar/piktogram), pengukuran gejala pusat/*central tendency* (modus, median, dan mean), dan pengukuran variasi kelompok (rentang data dan varians).
- b. Statistik inferensial, penyajian data statistik ini adalah statistik parametris dan statistik nonparametris.⁹⁸

Pada penelitian dan pengembangan ini analisis data dan teknik analisis data yang digunakan, sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian dan pengembangan ini merupakan teknik analisis dan penyajian data menggunakan uraian kalimat.

Data yang di analisis menggunakan deskriptif kualitatif berasal dari data:

- a. Instrumen observasi
- b. Instrumen wawancara
- c. Instrumen uji validitas
- d. Instrumen uji praktikalitas
- e. Instrumen respon peserta didik.

⁹⁸*Ibid.*, h. 37-38.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini merupakan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan penyajian data menggunakan tabel biasa dan grafik (grafik batang). Data yang dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif berasal dari data:

- a. Instrumen uji validitas
- b. Instrumen uji praktikalitas
- c. Instrumen respon peserta didik

Analisis deskriptif kuantitatif setiap instrumen tersebut, sebagai berikut:

a. Analisis Validitas

Skala pengukuran yang digunakan untuk instrumen uji validitas adalah skala *likert*, sebagai berikut:

Tabel 3.22
Skala *Likert* pada Uji Validitas

Skala <i>Likert</i>	Skor
Sangat tidak valid	1
Tidak valid	2
Valid	3
Sangat valid	4

Sumber: Modifikasi Sugiyono, 2021.

Persentase nilai validitas setiap item dan seluruh item instrumen yang menggunakan skala *likert* dianalisis menggunakan rumus. Rumus persentase nilai validitas sebagai berikut:

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Va = Nilai validitas dari ahli

TSe = Total skor empirik (skor yang diperoleh dari ahli)

TSh = Total skor hasil (skor maksimal)

(Akbar, 2022)

Uji validitas pada penelitian dan pengembangan ini memiliki validasi dari 3 (tiga) ahli, rumus persentase nilai validitas gabungan dari 3 (tiga) ahli sebagai berikut:

$$Va = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3} = \dots \%$$

Keterangan:

Va = Nilai validitas dari ahli (gabungan)

$Va1$ = Nilai % validitas dari ahli 1

$Va2$ = Nilai % validitas dari ahli 2

$Va3$ = Nilai % validitas dari ahli 3

(Akbar, 2022)

Kriteria persentase nilai kevalidan yang digunakan untuk analisis validitas, yaitu:

Tabel 3.23
Kriteria Persentase Nilai Kevalidan pada Uji Validitas

Interval Nilai (%)	Kriteria Nilai
01,00 % - 50,00 %	Sangat tidak valid
50,01 % - 70,00%	Tidak valid
70,01 % - 85,00 %	Valid
85,01% - 100,00 %	Sangat valid

Sumber: Modifikasi Akbar, 2022.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Analisis Praktikalitas

Skala pengukuran yang digunakan untuk instrumen uji praktikalitas adalah skala *likert*, sebagai berikut:

Tabel 3.24
Skala *Likert* pada Uji Praktikalitas

Skala <i>Likert</i>	Skor
Sangat tidak praktis	1
Tidak praktis	2
Praktis	3
Sangat praktis	4

Sumber: Modifikasi Sugiyono, 2021.

Persentase nilai praktikalitas setiap item dan seluruh item instrumen yang menggunakan skala *likert* dianalisis menggunakan rumus. Rumus persentase nilai praktikalitas sebagai berikut:

$$Vp = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan:

Vp = Nilai validitas dari praktisi

TSe = Total skor empirik (skor yang diperoleh dari praktisi)

TSh = Total skor hasil (skor maksimal)

(Akbar, 2022)

Uji praktikalitas pada penelitian dan pengembangan ini memiliki validasi dari 3 (tiga) praktisi, rumus persentase nilai praktikalitas gabungan dari 3 (tiga) ahli sebagai berikut:

$$Vp = \frac{Vp1 + Vp2 + Vp3}{3} = \dots \%$$

Keterangan:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

V_p = Nilai praktikalitas dari praktisi (gabungan)

V_{p1} = Nilai % praktikalitas dari praktisi 1

V_{p2} = Nilai % praktikalitas dari praktisi 2

V_{p3} = Nilai % praktikalitas dari praktisi 3

(Akbar, 2022)

Kriteria persentase nilai kepraktisan yang digunakan untuk analisis praktikalitas, yaitu:

Tabel 3.25
Kriteria Persentase Nilai Kepraktisan pada Uji Praktikalitas

Interval Nilai (%)	Kriteria Nilai
01,00 % - 50,00 %	Sangat tidak praktis
50,01 % - 70,00%	Tidak praktis
70,01 % - 85,00 %	Praktis
85,01% - 100,00 %	Sangat praktis

Sumber: Modifikasi Akbar, 2022.

c. Analisis Respon Peserta Didik

Skala pengukuran yang digunakan untuk instrumen respon peserta didik adalah skala *guttman*, sebagai berikut:

Tabel 3.26
Skala Guttman pada Respon Peserta Didik Setelah Uji Coba Produk

Skala Guttman	Skor
Tidak setuju	0
Setuju	1

Sumber: Sugiyono, 2021.

Persentase nilai respon peserta didik dianalisis menggunakan rumus setelah semua skor jawaban berskala *guttman* dijumlahkan.

Rumus persentase nilai respon peserta didik, sebagai berikut:

$$Rpd = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

Rpd = Nilai respon peserta didik

TSe = Total skor empirik

(skor yang diperoleh dari respon peserta didik)

TSh = Total skor hasil (skor maksimal)

(Akbar, 2022)

Kriteria persentase nilai respon peserta didik terhadap produk pada uji coba produk yang digunakan untuk analisis respon peserta didik, yaitu:

Tabel 3.27
Kriteria Persentase Nilai Respon Peserta Didik
Setelah Uji Coba Produk

Interval Nilai (%)	Kriteria Nilai
01,00 % - 50,00 %	Sangat tidak baik
50,01 % - 70,00%	Tidak baik
70,01 % - 85,00 %	Baik
85,01% - 100,00 %	Sangat baik

Sumber: Modifikasi Akbar, 2022.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup submateri metamorfosis sempurna pada kupu-kupu dan metamorfosis tidak sempurna pada belalang mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, dapat disimpulkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* menggunakan 7 (tujuh) tahap metode penelitian *Research & Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021), yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, dan tahap revisi produk.
2. Uji validitas materi oleh ahli materi pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran *jigsaw puzzle* memiliki validitas materi yang valid dengan nilai 84,72%.
3. Uji validitas media oleh ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan ahli media pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran *jigsaw puzzle* memiliki validitas media yang sangat valid dengan nilai 89,68%.
4. Uji praktikalitas oleh praktisi pembelajaran SDN 004 Sungai Manau menyatakan bahwa media pembelajaran *jigsaw puzzle* memiliki praktikalitas yang sangat praktis dengan nilai 96,67%.
5. Respon peserta didik MI/SD kelas IV SDN 004 Sungai Manau terhadap media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah sangat baik dengan nilai 98,48%.



B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, saran dari Peneliti sebagai berikut:

1. Disarankan agar Peneliti yang meneliti dan mengembangkan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD yang menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) model Borg & Gall menurut Sugiyono (2021) dapat menggunakan 10 (sepuluh) tahap prosedur pengembangan, tidak terbatas pada 7 (tujuh) tahap prosedur pengembangan.
2. Disarankan agar Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan media pembelajaran *jigsaw puzzle* tidak hanya pada materi metamorfosis makhluk hidup (metamorfosis kupu-kupu dan metamorfosis belalang), tetapi pada materi IPA MI/SD lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR REFERENSI

- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ambarsari, N. & Supriyono. (2020). Validitas Kartu Model Pembelajaran Make a Match pada Materi Pecahan Kelas III SD. *JPGSD*, 8(3), 477-486.
- Aminuddin, A., Muhammad, Y., & Sundari, H. (2021). Penerapan Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Di Kecamatan Tallo Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education (BJE)*, 1(2), 45-50.
- Amarsari, E., Donny, D.F., & Abdul, W.A. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Anwar H.M., M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Apriliani, S.P. & Elvira, H.R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Astari, T. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 150-160.
- Badriyah. (2022). Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI. *Skripsi*. Cilacap: Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali.
- Destinelli., Dwi, K.H., & Endang, S. (2018). Pengembangan Media Konkret pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333.
- Ernis, P., & Nahdatul, H. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 45-56.
- Faradibah, E.N. (2019). Pengembangan Media Puzzle Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas 5 SDN Kersikan 1 Bangil Kabupaten Pasuruan. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- Fuhat, S., Eko, W.W., & Imas, M. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 135-148.
- Hastuti, W. (2017). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng. *Jurnal PENA*, 4(1), 679-687.
- Hermanto dkk. (2016). Analisis Potensi dan Masalah Pada Fase Konseptualisasi Pengembangan Model Supervisi Pembelajaran di Sekolah Dasar Inklusi. *Jurnal Pendidikan Khusus (JPK)*, 12 (1), 14-30.
- Intika, T. (2018). Pengembangan Media Booklet Science for Kids sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 10-17.
- Irene & Khristiyono. (2016). *Erlangga Straight Point Series (ESPS): IPA Untuk SD/MI Kelas IV Revisi 2016*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Irfan., Muhiddin., & Evi, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Karunia, P., dkk. (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Subtema Tugasku Sehari-hari Di Rumah Di Kelas II SD Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Edukasi El-Ibtida'i Sophia*, 1(1), 23-30.
- Khalilullah, M. (2012). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kurniawati, U. & Henny, D.K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046-1059.
- Kusuma, I.A. (2018). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Mahardika, C. & Andika, A.S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 39-50.
- Manuarti, N.K.S.A., & Made, P. (2021). Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 129-134.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Mudasir. (2016). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi.
- Mugiarto., Fathul, N., & Widiarini. (2022). Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V. *PEJ: Patria Educational Journal*, 2(1), 49-59.
- Muliawan, J.U. (2021). *41 Model Mainan Edukatif Terbaik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhasnawati. (2011). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan*. Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau.
- Nurizka, R., & Lintang, M.M. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match untuk Pembelajaran Pkn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*. 6(1), 2445-2455.
- Ponza, P.J.R., I Nyoman, J., & I Komang, S. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *JMIE: Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), 121-140.
- Rahmi, M.S.M., M Arif, B., & Ari W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Raumanan, T.G. & Imas, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Savitri, F.A. & Deni, S. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif*, 9(1). 58-63.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- Sentarik, I.K. & Nyoman, K. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197-208.
- Sitigar, R. (2018). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3(4), 715-722.
- Soehat, A., Hana, H., & Rina, Y. (2020). Pengembangan Media Puppet Book Berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada Siswa Sekolah Dasar. *JBPD: Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 134-144.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Achmad, S., & Aditin, P. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilawati. (2013). *Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah*. Pekanbaru: Benteng Media.
- Syafril & Zelhendri, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ulyandari, M. & Elly, E.L. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) pada Mata Pelajaran IPA SDN 013 Bengkulu Utara. *PENDIPA Journal Of Science Education*, 4(2), 74-78.
- Wahyutmoko, H. (2019). The Development of Educational Puzzle Game Based on the Local Wisdom using Flash Media to Educate the Students' Characteristic of Primary School. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 192-198.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN A

PERANGKAT PEMBELAJARAN

Lampiran A₁ Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Lampiran A₂ Silabus

Lampiran A₃ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran A₄ Lembar Presentasi Peserta Didik

Lampiran A₅ Media Pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM SD/MI KELAS IV**

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan atau ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual, yaitu “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan kompetensi sikap sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut ini.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI 4 (KETERAMPILAN)
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

	KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)		KOMPETENSI 4 (KETERAMPILAN)
3.1	Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan	4.1	Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya	4.2	Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya
3.3	Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	4.3	Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan
3.4	Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	4.4	Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
3.5	Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, dan bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari	4.5	Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi
3.6	Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran	4.6	Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi
3.7	Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan	4.7	Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya
3.8	Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	4.8	Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



SILABUS TEMATIK KURIKULUM 2013

Sekolah : SDN 004 Sungai Manau
Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)
Tema : 6. Cita-Citaku
Subtema : 1. Aku dan Cita-Citaku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi Yang Di Kembangkan	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)							
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Menganalisis siklus hidup makhluk hidup disekitar. 3.2.2 Menjelaskan siklus hidup makhluk hidup sekitar.	<ul style="list-style-type: none"> Siklus makhluk hidup. Tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan. Daur hidup makhluk hidup yang berbeda. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya. Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, dan membuat skema siklus hidup makhluk hidup yang ada di sekitarnya. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketelitian Tanggung jawab Menghargai keberagaman Percaya diri Bertanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siklus makhluk hidup. Tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan. Daur hidup makhluk hidup yang berbeda. <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi siklus makhluk hidup. 	<p>Bentuk penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> Penugasan Praktek <p>Instrument penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> Rubrik Daftar periksa/ rubrik Kunci jawaban <p>Penilaian IPA</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyusun tahapan perkembangan hewan. Membuat kesimpulan dari pengamatan dan diskusi. 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks. Gambar hewan dan tumbuhan. Gambar metamorfosis. Lingkungan sekitar.
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1 Menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup dengan baik dan mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan belalang dengan benar.						

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

LAMPIRAN A2

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi Yang Di Kembangkan	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.2.2 Mem-presentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup dengan benar.		<ul style="list-style-type: none"> Mengamati daur hidup kupu-kupu dan belalang dan membuat kesimpulan tentang daur hidup makhluk hidup yang berbeda. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan. Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan terhadap daur hidup kupu-kupu dan belalang. 			

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



LAMPIRAN A2

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Guru Kelas IV,



Ismadarwati, S.Pd.
NIP. 19661231 198609 2 005

Mahasiswa,



Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Asnidawati, S.Pd.
NIP. 19621231 198410 2 043

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 004 Sungai Manau
Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)
Mata Pelajaran : IPA
Tema : 6. Cita-Citaku
Subtema : 1. Aku dan Cita-Citaku
Pembelajaran : 2
Alokasi Waktu : 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
4.2	Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1	Mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan belalang
		4.2.2	Menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda
		4.2.3	Menyimpulkan perbedaan daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan metode diskusi dan kerja kelompok, siswa mampu mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan belalang.
2. Dengan media pembelajaran *jigsaw puzzle*, siswa mampu menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda.
3. Dengan metode ceramah, diskusi, kerja kelompok, dan tugas, siswa mampu menyimpulkan perbedaan daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda.

D. Materi Pembelajaran

Metamorfosis makhluk hidup pada kupu-kupu dan belalang

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, memeriksa kerapian siswa, kebersihan kelas dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru bersama siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Guru memberikan motivasi. 4. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar. 5. Guru melakukan apersepsi. 6. Guru menyampaikan materi, tujuan dan kegiatan pembelajaran. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mengamati lingkungan sekitar sekolah terkait daur hidup makhluk hidup yang mengalami metamorfosis. 2. Menanya <ol style="list-style-type: none"> b. Siswa diarahkan untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan metamorfosis makhluk hidup. 3. Mengeksplorasi <ol style="list-style-type: none"> c. Siswa menerima penjelasan singkat dari guru mengenai daur hidup makhluk hidup yang mengalami metamorfosis. 	33 menit

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
	d. Siswa diskusi untuk mengidentifikasi proses daur hidup makhluk hidup yang mengalami metamorfosis. 4. Asosiasi e. Siswa diskusi dan kerja kelompok menggunakan media pembelajaran untuk mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan daur hidup belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda f. Siswa menggunakan media pembelajaran untuk menyusun gambar proses daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda 5. Konfirmasi g. Siswa menyimpulkan perbedaan daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda.	
Penutup	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi terkait pembelajaran. 2. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. 3. Guru memberikan tes tertulis sebagai evaluasi pembelajaran. 4. Guru menyampaikan tindak lanjut. 5. Guru bersama siswa berdo'a setelah belajar sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah. 7. Guru menutup kelas dengan mengucapkan salam.	7 menit

F. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran: pendekatan saintifik (kurikulum 2013)
2. Model pembelajaran: model pembelajaran kooperatif
3. Metode pembelajaran: metode ceramah, metode diskusi, metode kerja kelompok, dan metode tugas.

G. Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran *Jigsaw puzzle* (*jigsaw puzzle*, kartu petunjuk penggunaan, kartu materi, kartu pengendali kesalahan, kartu soal, dan buku panduan)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

H. Sumber Belajar

1. Lingkungan sekitar sekolah.
2. Media pembelajaran *jigsaw puzzle*.
3. Buku Panduan Media pembelajaran *jigsaw puzzle*.
4. Buku Guru Tema 6: Cita-Citaku Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
5. Buku Siswa Tema 6: Cita-Citaku Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap
 - a. Teknik penilaian : Observasi
 - b. Bentuk penilaian : Rubrik penilaian
2. Pengetahuan
 - a. Teknik penilaian : Tes tertulis
 - b. Bentuk penilaian : Soal uraian
3. Keterampilan
 - a. Teknik penilaian : Penilaian kinerja
 - b. Bentuk penilaian : Penggunaan media pembelajaran

J. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Siswa memperkuat kembali pemahaman tentang siklus hidup hewan (metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna, metamorfosis kupu-kupu, metamorfosis belalang, dan perbedaan metamorfosis kupu-kupu dan belalang) dengan cara membaca dan mempelajarinya kembali.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A3



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Remedial

Siswa memperdalam pemahamannya tentang siklus hidup hewan dengan mencari gambar-gambar dari majalah bekas atau koran bekas atau dari internet untuk membuat siklus hidup hewan. Gambar-gambar tersebut digunting lalu ditempel pada selembar kertas sehingga membentuk siklus hidup hewan. Siswa memberi penjelasan dengan menuliskan keterangan pada tiap tahapan siklus hidup hewan.

Guru Kelas IV,

Ismadarwati, S.Pd.
NIP. 19661231 198609 2 005

Mahasiswa,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Asnidawati, S.Pd.
NIP. 19621231 198410 2 043

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR PRESENTASI PESERTA DIDIK

Sekolah : SDN 004 Sungai Manau
Kelas/Semester : IV (Empat)/II (Dua)
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Materi Pembelajaran : Metamorfosis Makhluk Hidup
(Kupu-kupu dan Belalang)
Media Pembelajaran : Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*
(*Jigsaw puzzle*, kartu petunjuk penggunaan,
kartu materi, kartu pengendali kesalahan,
kartu soal)

Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan belalang.
2. Menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda.
3. Menyimpulkan perbedaan daur hidup kupu-kupu dan belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda.

Petunjuk

1. Tulislah nama-nama anggota kelompok!
2. Identifikasilah daur hidup kupu-kupu dan daur hidup belalang menggunakan kartu materi!
3. Susunlah gambar daur hidup kupu-kupu dan daur hidup belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda menggunakan media *jigsaw puzzle* dan kartu pengendali kesalahan!

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Ha
ik

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A4



4. Simpulkanlah perbedaan daur hidup kupu-kupu dan daur hidup belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda dengan menjawab pertanyaan dibawah ini!

Anggota Kelompok : 1

2

3

4

5

6

Soal

Berdasarkan media pembelajaran yang telah Ananda gunakan, Simpulkanlah perbedaan antara metamorfosis kupu-kupu dengan metamorfosis belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda!

Jawaban

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A4

5. Presentasikanlah didepan kelas perbedaan daur hidup kupu-kupu dan daur hidup belalang sebagai makhluk hidup yang berbeda!

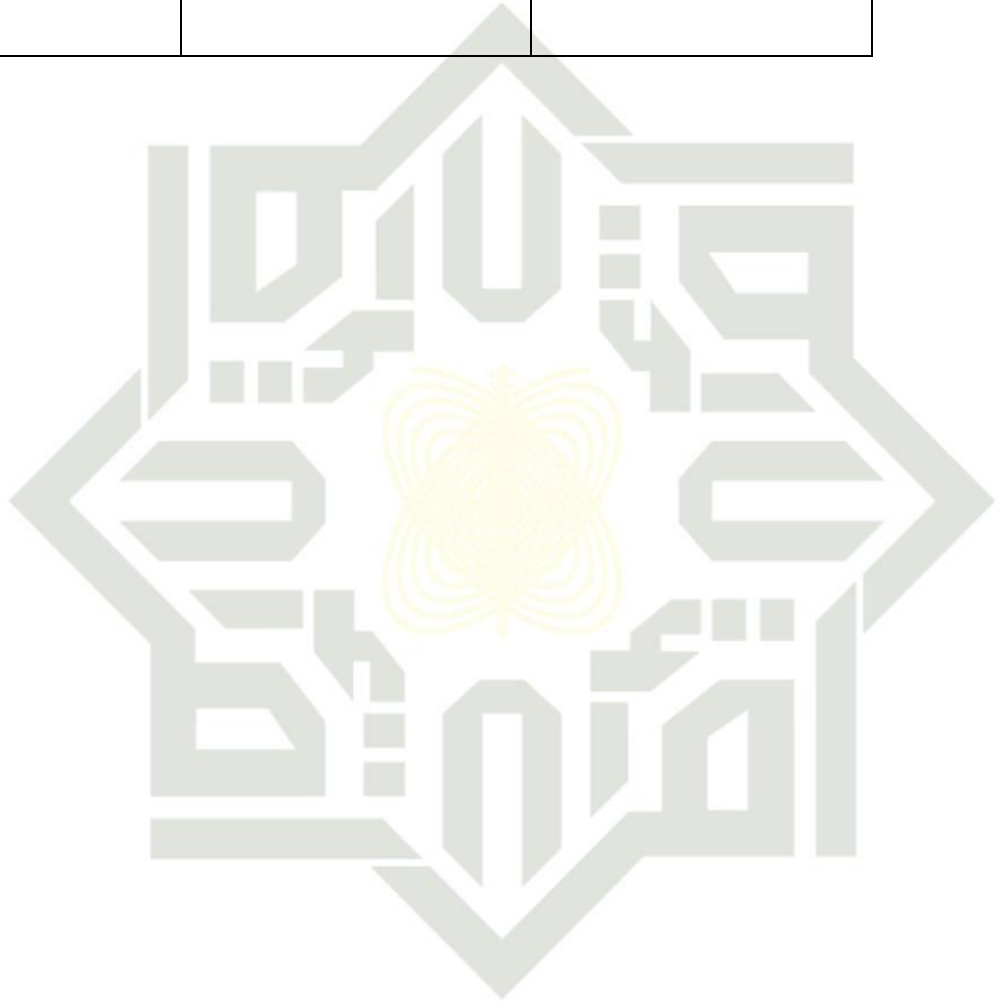
Catatan	Hari, Tanggal	Paraf

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

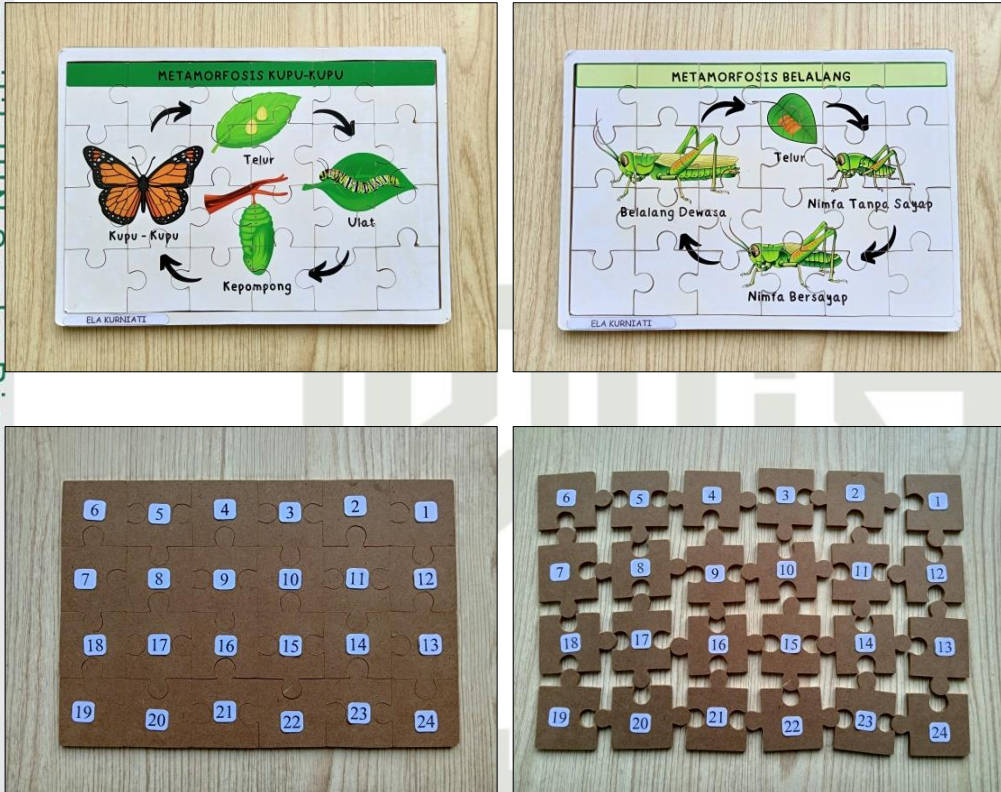


UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN A5

Media Pembelajaran

a. Jigsaw Puzzle



b. Kartu Petunjuk Penggunaan



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Kartu Materi



d. Kartu Pengendali Kesalahan



e. Kartu Soal



LAMPIRAN A5



f. Buku Panduan



g. Kotak Penyimpanan



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

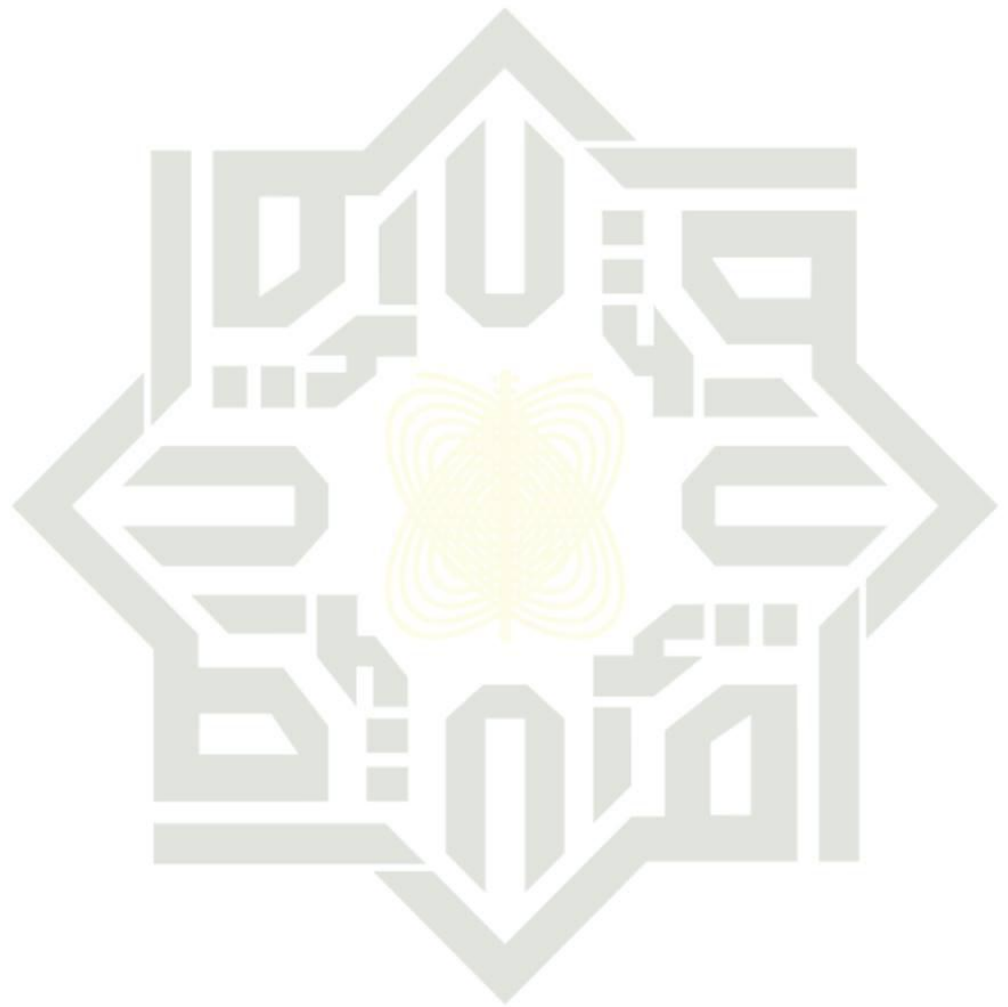
LAMPIRAN B

LAMPIRAN B

DAFTAR VALIDATOR DAN PESERTA DIDIK

Lampiran B₁ Daftar Validator Desain dan Produk

Lampiran B₂ Daftar Peserta Didik MI/SD



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR VALIDATOR

Daftar Validator
 “Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
 Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”

No	Nama	Profesi/Jabatan	Bidang Keahlian	Keterangan
1	Melly Andriani, M.Pd.	Dosen PGMI UIN Suska Riau	Instrumen Penelitian (Angket)	Validator Instrumen
2	Muhammad Ilham Syarif, M.Pd.	Dosen Tadris IPA UIN Suska Riau	Ahli Materi Pembelajaran	Validator Kevalidan Materi (1)
3	Niki Dian Permana P., M.Pd.	Dosen Tadris IPA UIN Suska Riau	Ahli Materi Pembelajaran	Validator Kevalidan Materi (2)
4	Dr. Miterianifa, M.Pd.	Dosen Pendidikan Kimia UIN Suska Riau	Ahli Materi Pembelajaran	Validator Kevalidan Materi (3)
5	Heldanita, M.Pd.	Dosen PIAUD UIN Suska Riau	Ahli Alat Permainan Edukatif (APE)	Validator Kevalidan Media (1)
6	Dr. Mardia Hayati, M.Ag.	Dosen PGMI UIN Suska Riau	Ahli Media Pembelajaran	Validator Kevalidan Media (2)
7	Dr. Mimi Hariyani, M.Pd.	Dosen PGMI UIN Suska Riau	Ahli Media Pembelajaran	Validator Kevalidan Media (3)
8	Maida Indra, S.Pd.	Guru Kelas III SDN 004 Sungai Manau	Praktisi Pembelajaran MI/SD	Validator Kepraktisan Produk (1)
9	Ismadarwati, S.Pd.	Guru Kelas IV SDN 004 Sungai Manau	Praktisi Pembelajaran MI/SD	Validator Kepraktisan Produk (2)
10	Irmadayani, S.Pd.	Guru Kelas V SDN 004 Sungai Manau	Praktisi Pembelajaran MI/SD	Validator Kepraktisan Produk (3)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B2

DAFTAR PESERTA DIDIK

Daftar Peserta Didik
 “Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
 Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”

No	Nama	L/P	Kelas	Sekolah
1.	Fauzyah Dwi Zulmis	P	IV	SDN 004 Sungai Manau
2.	Almes Safutra	L	IV	SDN 004 Sungai Manau
3.	Defri Zendra	L	IV	SDN 004 Sungai Manau
4.	Fatih El Mubarak	L	IV	SDN 004 Sungai Manau
5.	Isma Sagita	P	IV	SDN 004 Sungai Manau
6.	Nayara Alisha Utami	P	IV	SDN 004 Sungai Manau
7.	Naira Desmila	P	IV	SDN 004 Sungai Manau
8.	Raisa Yumairah	P	IV	SDN 004 Sungai Manau
9.	Rastal Fernando	L	IV	SDN 004 Sungai Manau
10.	Ragil Nurdaffa Hardi	L	IV	SDN 004 Sungai Manau
11.	Velanya Belinda	P	IV	SDN 004 Sungai Manau
12.	Keysha Rahmatullah	P	IV	SDN 004 Sungai Manau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN C

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran C₁ Kisi-kisi Observasi

Lampiran C₂ Kisi-kisi Wawancara

Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Lampiran C₃ Kisi-kisi Angket Uji Validitas Materi

Lampiran C₄ Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media

Lampiran C₅ Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas

Lampiran C₆ Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Lampiran C₇ Kisi-kisi Angket Uji Validitas Materi

Lampiran C₈ Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media

Lampiran C₉ Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas

Lampiran C₁₀ Aspek Isi Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C1

KISI-KISI OBSERVASI

**Kisi-Kisi Observasi di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau
 “Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi
 Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”**

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Media dan alat pembelajaran sekolah	1	1
2	Media belajar IPA	2	1
3	Media pembelajaran <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	3	1
Total			3

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KISI-KISI WAWANCARA

Kisi-Kisi Wawancara di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau “Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”

A. Kisi-Kisi Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 004 Sungai Manau

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran IPA	1, 2, 3, 4	4
2.	Pengawasan media pembelajaran IPA	5	1
3.	Penyediaan media pembelajaran	6	1
4.	Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran IPA	7	1
Total			7

B. Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru Kelas IV SDN 004 Sungai Manau

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran IPA	1, 2, 3, 4	4
2.	Pengetahuan tentang <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	5, 6, 7, 8, 9	5
3.	Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	10, 11	2
4.	Penggunaan media pembelajaran <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	12, 13	2
Total			13

C. Kisi-Kisi Wawancara dengan Siswa Kelas IV SDN 004 Sungai Manau

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran IPA	1, 2	2
2.	Pengetahuan tentang <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	3, 4, 5	3
3.	Penggunaan <i>puzzle (jigsaw puzzle)</i>	6, 7	2
Total			7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN C3

**KISI – KISI ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE***

**Kisi – Kisi Uji Validitas Materi
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek isi	e. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4, 5	5
		f. Kebenaran materi	6	1
2	Aspek penyajian	g. Penyampaian isi	7, 8, 9, 10, 11	5
		h. Penggunaan bahasa	12	1
Total				12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Deskripsi Kisi – Kisi Uji Validitas Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1) Kesesuaian materi dengan kurikulum 2) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 4) Kesesuaian materi dengan karakteristik materi pembelajaran IPA 5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD
		b. Kebenaran materi	6) Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual
2	Aspek penyajian	c. Penyampaian isi	7) Tepat untuk mendukung isi pelajaran 8) Memiliki kebermanfaatan (<i>utility</i>) 9) Mudah dipelajari (<i>learnability</i>) 10) Menarik minat (<i>interest</i>) 11) Memiliki kejelasan petunjuk belajar
		d. Penggunaan bahasa	12) Bahasa yang digunakan mudah dipahami

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KISI – KISI ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE**

**Kisi – Kisi Uji Validitas Media
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek visual	j. Desain	1, 2, 3, 4	4
		k. Gambar	5, 6, 7	3
		l. Tipografi	8	1
		m. Tata letak	9	1
		n. Warna	10	1
2	Aspek media	o. Kemudahan penggunaan media	11, 12, 13, 14, 15, 16	6
		p. Kesesuaian media	17, 18	2
3.	Aspek grafika	q. Kualitas cetak	19, 20	2
		r. Kualitas potong	21	1
Total				21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Deskripsi Kisi – Kisi Uji Validitas Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian	
1	Aspek visual	a. Desain	1) Kebaruan (<i>novelty</i>)	
			2) Menarik (<i>interest</i>)	
			3) Sederhana (<i>simple</i>)	
			4) Kreatif dan inovatif	
		b. Gambar	5) Kesesuaian gambar dengan materi	
6) Kejelasan gambar				
7) Kemenarikan gambar				
c. Tipografi	d. Tata letak	8) Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, dan warna huruf		
		9) Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola		
2	Aspek media	e. Warna	10) Ketepatan kombinasi dan komposisi warna	
			f. Kemudahan penggunaan media	11) Praktis, luwes, dan bertahan
				12) Mudah digunakan (<i>usable</i>)
				13) Dapat digunakan kembali (<i>reusability</i>)
				14) Dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah (<i>maintainable</i>)
		15) Media dapat digunakan secara berkelompok		
		g. Kesesuaian media	16) Media dapat digunakan secara individu	
			17) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	
			18) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD	
			h. Kualitas cetak	19) Kesesuaian ukuran cetak dengan peserta didik MI/SD
20) Kualitas cetak bagus				
3	Aspek grafika	i. Kualitas potong	21) Kerapian hasil potong	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KISI – KISI ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE***

**Kisi – Kisi Uji Praktikalitas
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek materi	g. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4	4
		h. Penyajian isi	5, 6	2
		i. Keterbacaan isi	7, 8, 9	3
2	Aspek media	j. Kemerintahan media	10, 11	2
		k. Kemudahan penggunaan media	12, 13	2
		l. Kemanfaatan media	14, 15	2
Total				15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Deskripsi Kisi – Kisi Uji Praktikalitas

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek materi	a. Kesesuaian materi	1) Materi sesuai dengan kurikulum
			2) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
			3) Materi sesuai dengan materi pembelajaran IPA
			4) Materi sesuai dengan media pembelajaran
		5) Media memperjelas materi	
		b. Penyajian isi	6) Media sesuai dengan karakteristik peserta didik MI/SD
			7) Ukuran media sesuai dengan peserta didik MI/SD
		c. Keterbacaan isi	8) Gambar pada media mudah dipahami
			9) Tulisan pada media mudah dibaca
10) Media memiliki desain yang kreatif dan inovatif			
2	Aspek media	d. Kemenarikan media	11) Media memiliki desain yang sederhana dan menarik
			12) Petunjuk penggunaan media mudah dipahami
		e. Kemudahan penggunaan media	13) Media praktis untuk digunakan
			14) Media membantu memahami materi pembelajaran
		f. Kemanfaatan media	15) Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C6

**KISI – KISI ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE***

**Kisi – Kisi Respon Peserta Didik Terhadap
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kesesuaian materi	k. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1	1
2	Penyajian isi	l. Media memperjelas materi	2	1
3	Keterbacaan isi	m. Kemudahan gambar untuk dipahami	3	1
		n. Kemudahan tulisan untuk dibaca	4	1
4	Kemenarikan media	o. Desain media	5	1
		p. Ukuran media	6	1
5	Kemudahan penggunaan media	q. Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	7	1
		r. Cara menggunakan media mudah dipahami	8	1
6	Kemanfaatan media	s. Media membantu memahami materi pembelajaran	9, 10	2
		t. Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar	11	1
Total				11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Deskripsi Kisi – Kisi Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Kesesuaian materi	a. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> yang Saya gunakan cocok dengan materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)
		2	Penyajian isi
3	Keterbacaan isi		
		d. Kemudahan tulisan untuk dibaca	4) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki tulisan yang mudah Saya baca
4	Kemenarikan media	e. Desain media	5) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki tampilan yang sederhana dan menarik
		f. Ukuran media	6) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar
5	Kemudahan penggunaan media	g. Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	7) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki petunjuk penggunaan yang mudah diikuti
		h. Cara menggunakan media mudah dipahami	8) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> mudah digunakan
6	Kemanfaatan media	i. Media membantu memahami materi pembelajaran	9) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu Saya mempelajari materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)
			10) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu Saya dalam membedakan proses metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)
			11) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membuat Saya semangat mengikuti pembelajaran materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN C7

KISI - KISI ANGKET
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Kisi – Kisi Uji Validitas Materi
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek isi	h. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4	4
		i. Kesesuaian dengan media pembelajaran	5	1
		j. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan	6	1
		k. Kesesuaian dengan konteks IPA	7	1
		l. Kesesuaian dengan lingkungan sekolah	8	1
2.	Aspek penyajian	m. Penyampaian isi	9, 10, 11, 12, 13	5
		n. Penggunaan bahasa	14, 15	2
Total				15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Deskripsi Kisi – Kisi Uji Validitas Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1) Kesesuaian dengan kurikulum 2) Kesesuaian dengan kompetensi inti 3) Kesesuaian dengan kompetensi dasar 4) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
		b. Kesesuaian dengan media pembelajaran	5) Kecocokan antara materi dengan media pembelajaran
		c. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan	6) Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dibidang IPA
		d. Kesesuaian dengan konteks IPA	7) Memiliki kebenaran dari segi keilmuan, data, dan fakta
		e. Kesesuaian dengan lingkungan sekolah	8) Kesesuaian dengan lingkungan belajar peserta didik MI/SD
		2	Aspek penyajian
g. Penggunaan bahasa	14) Penggunaan bahasa yang komunikatif 15) Kepenulisan sesuai dengan EYD V		

LAMPIRAN C8

KISI - KISI ANGKET
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Kisi – Kisi Uji Validitas Media
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek desain	g. Penggunaan ilustrasi dan gambar	1, 2, 3, 4	4
		h. Desain halaman cover	5, 6, 7, 8	4
		i. Desain halaman isi	9, 10, 11	3
2	Aspek grafika	j. Kualitas cetak	12, 13	2
		k. Kualitas penjilidan	14	1
		l. Kualitas sisir/potong	15, 16	2
Total				16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Deskripsi Kisi – Kisi Uji Validitas Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek desain	a. Penggunaan ilustrasi dan gambar	1) Kesesuaian ilustrasi dan gambar dalam memperjelas materi
			2) Ketepatan ilustrasi dan gambar
			3) Ilustrasi dan gambar relevan dengan materi
			4) Kemenarikan ilustrasi dan gambar
		5) Judul menggambarkan isi buku	
		6) Tata letak pada halaman cover proporsional	
		7) Tipografi cover mudah terbaca	
		8) Desain cover menarik dan selaras dengan desain halaman isi	
		9) Tata letak pada halaman isi proporsional	
		10) Tipografi isi buku memudahkan pemahaman	
		11) Kemenarikan desain halaman isi	
2	Aspek grafika	d. Kualitas cetak	12) Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO
			13) Kualitas cetak bagus
		e. Kualitas penjilidan	14) Kekuatan dan kerapian penjilidan
			15) Kesesuaian urutan halaman (kuras/katern)
f. Kualitas sisir/potong	16) Kerapian hasil potong sesuai dengan garis potong		

LAMPIRAN C9

KISI - KISI ANGKET
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Kisi – Kisi Uji Praktikalitas
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek materi	f. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4, 5	5
		g. Keterbacaan isi	6, 7, 8	3
		h. Kemudahan penggunaan	9	1
2	Aspek media	i. Kemenarikan sajian	10, 11, 12	3
		j. Kemanfaatan media	13, 14	2
Total				14

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Deskripsi Kisi – Kisi Uji Praktikalitas

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek materi	a. Kesesuaian materi	1) Materi sesuai dengan kompetensi dasar
			2) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
			3) Materi sesuai dengan materi IPA
			4) Materi sesuai dengan media pembelajaran
			5) Materi sesuai untuk pembelajaran MI/SD
		b. Keterbacaan isi	6) Bahasa yang digunakan mudah dipahami
			7) Penggunaan huruf mudah dibaca
			8) Kejelasan materi didukung oleh ilustrasi dan gambar
		c. Kemudahan penggunaan	9) Buku panduan mudah dipahami dalam penggunaannya
10) Tampilan buku panduan menarik perhatian			
2	Aspek media	d. Kemerarikan sajian	11) Desain halaman cover dan halaman isi menarik
			12) Penyajian teks, ilustrasi, gambar, dan warna menarik dan kreatif
			13) Buku panduan mendukung proses pembelajaran materi metamorfosis makhluk hidup
		e. Kemanfaatan media	14) Buku panduan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran

LAMPIRAN C10

ASPEK ISI DOKUMENTASI

**Aspek Isi Dokumentasi Penelitian dan Pengembangan
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD**

No	Dokumentasi	Isi
1.	Gambar	a. SDN 004 Sungai Manau
		b. Observasi di SDN 004 Sungai Manau
		c. Wawancara di SDN 004 Sungai
		d. Validasi instrumen penelitian
		e. Validasi kevalidaan desain dari segi materi
		f. (uji validitas materi)
		g. Validasi kevalidan desain dari segi media
		h. (uji validitas media)
		i. Validasi kepraktisan produk (uji praktikalitas)
		j. Uji coba produk kepada peserta didik
		k. Respon peserta didik terhadap produk
2.	Tulisan	l. Sejarah dan profil SDN 004 Sungai Manau
3.	Produk	m. Tampilan grafis dari produk
		n. Tampilan elektronik dari produk
		o. Tampilan cetak dari produk

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D

INSTRUMEN PENELITIAN

- Lampiran D₁ Lembar Observasi di MI/SD
- Lampiran D₂ Pedoman Wawancara Kepala Sekolah MI/SD
- Lampiran D₃ Pedoman Wawancara Guru Kelas IV MI/SD
- Lampiran D₄ Pedoman Wawancara Peserta Didik Kelas IV MI/SD

Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

- Lampiran D₅ Lembar Angket Uji Validitas Materi
- Lampiran D₆ Lembar Angket Uji Validitas Media
- Lampiran D₇ Lembar Angket Uji Praktikalitas
- Lampiran D₈ Lembar Angket Respon Peserta Didik

Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

- Lampiran D₉ Lembar Angket Uji Validitas Materi
- Lampiran D₁₀ Lembar Angket Uji Validitas Media
- Lampiran D₁₁ Lembar Angket Uji Praktikalitas

- Lampiran D₁₂ Pedoman Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D1

LEMBAR OBSERVASI

**Lembar Observasi Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau
 “Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi
 Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”**

Hari, Tanggal :
 Pengamat :
 Tempat :

Pengamatan

No	Indikator	Pengamatan	Hasil Pengamatan	
			Ada	Tidak Ada
1.	Media dan alat pembelajaran sekolah			

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D1

No	Indikator	Pengamatan	Hasil Pengamatan	
			Ada	Tidak Ada
2.	Media belajar IPA			
3.	Media pembelajaran puzzle / jigsaw puzzle			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Mengetahui
Kepala Sekolah,Asnidawati, S.Pd.
NIP. 19621231 198410 2 043Sungai Manau, 2022
Pengamat,Ela Kurniati
NIM. 11810822591

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN D2

PEDOMAN WAWANCARA

**Pedoman Wawancara Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau
“Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”**

Hari, Tanggal :
Narasumber :
Pewawancara :
Tempat :

Wawancara

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran IPA	1. Apakah sekolah memiliki media pembelajaran IPA?	
		2. Apakah media pembelajaran IPA yang dimiliki sekolah beragam?	
		3. Berapa jumlah media pembelajaran IPA yang dimiliki sekolah?	
		4. Sebutkan media pembelajaran IPA yang dimiliki sekolah!	
2.	Pengawasan media pembelajaran IPA	5. Apakah kepala sekolah melakukan pengawasan terhadap pemanfaatan media pembelajaran IPA oleh guru?	
3.	Penyediaan media pembelajaran	6. Apakah sekolah melakukan penyediaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran IPA?	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta r

ka riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D2

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
4.	Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran IPA	7. Apakah guru sekolah ini membuat dan mengembangkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran IPA?	

Sungai Manau, 2022

Pewawancara,

Mengetahui
Kepala Sekolah,Asnidawati, S.Pd.
NIP. 19621231 198410 2 043Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D3

PEDOMAN WAWANCARA

**Pedoman Wawancara Guru Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau
“Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”**

Hari, Tanggal :
Narasumber :
Pewawancara :
Tempat :

Wawancara

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran IPA	1. Apakah guru menggunakan media pembelajaran ketika belajar IPA?	
		2. Apakah media pembelajaran IPA yang dimiliki sekolah beragam?	
		3. Apakah guru pernah membuat dan mengembangkan media pembelajaran IPA?	
		4. Apakah guru memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran IPA yang beragam?	
2.	Pengetahuan tentang <i>puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i>)	5. Apakah guru mengetahui <i>puzzle</i> ?	
		6. Apakah guru mengetahui <i>jigsaw puzzle</i> ?	
		7. Apa pendapat guru tentang <i>puzzle</i> dan <i>jigsaw puzzle</i> ?	
		8. Apakah guru tahu jika <i>puzzle</i> atau <i>jigsaw puzzle</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA?	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta

ka Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
		9. Apakah guru mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan <i>puzzle</i> atau <i>jigsaw puzzle</i> ?	
3.	Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran <i>puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i>)	10. Apakah guru pernah membuat dan mengembangkan <i>puzzle</i> atau <i>jigsaw puzzle</i> sebagai media pembelajaran IPA?	
		11. Apakah guru pernah membuat dan mengembangkan media pembelajaran <i>puzzle</i> atau <i>jigsaw puzzle</i> pada materi pembelajaran metamorfosis makhluk hidup?	
4.	Penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i>)	12. Apakah guru pernah menggunakan <i>puzzle</i> atau <i>jigsaw puzzle</i> sebagai media pembelajaran IPA?	
		13. Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> atau <i>jigsaw puzzle</i> pada materi pembelajaran metamorfosis makhluk hidup dikelas IV?	

Sungai Manau, 2022

Mengetahui
Guru Kelas IV,

Pewawancara,

Isnadarwati, S.Pd.
NIP. 19661231 198609 2 005

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

LAMPIRAN D4

PEDOMAN WAWANCARA

**Pedoman Wawancara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau
“Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD”**

Hari, Tanggal :
Narasumber :
Pewawancara :
Tempat :

Wawancara

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran IPA	1. Apakah kamu menggunakan media pembelajaran dalam belajar IPA?	
		2. Sebutkan media pembelajaran yang kamu gunakan saat belajar IPA!	
2.	Pengetahuan tentang <i>puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i>)	3. Apakah kamu tahu <i>puzzle</i> ?	
		4. Apakah kamu tahu <i>jigsaw puzzle</i> ?	
		5. Bagaimana pendapat kamu tentang <i>puzzle</i> dan <i>jigsaw puzzle</i> ?	
3.	Penggunaan <i>puzzle</i> (<i>jigsaw puzzle</i>)	6. Apakah kamu pernah menggunakan <i>puzzle</i> atau <i>jigsaw puzzle</i> dalam belajar IPA?	
		7. Apakah kamu pernah menggunakan <i>puzzle</i> atau <i>jigsaw puzzle</i> dalam belajar IPA materi metamorfosis makhluk hidup?	

Sungai Manau, 2022

Siswa Kelas IV,

Pewawancara,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Lembar Uji Validitas Materi
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Hari, Tanggal :
Validator Materi :
Profesi / Jabatan :
Instansi / Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Penyusun : Ela Kurniati
Pembimbing : Diniya, M.Pd.
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrumen dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrumen ini.

Pemohon,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

A. Pengantar

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator materi yang mengisi lembar instrumen ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1 = Sangat Tidak Valid (STV)
 - b. Skor 2 = Tidak Valid (TV)
 - c. Skor 3 = Valid (V)
 - d. Skor 4 = Sangat Valid (SV)
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

Skor 1 Berarti “**Sangat Tidak Valid (STV)**” bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 2 Berarti “**Tidak Valid (TV)**” bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3 Berarti “**Valid (V)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4 Berarti “**Sangat Valid (SV)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Isi						
a.	Kesesuaian materi	13) Kesesuaian materi dengan kurikulum				
		14) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
		15) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
		16) Kesesuaian materi dengan karakteristik pembelajaran IPA				
		17) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD				
b.	Kebenaran materi	18) Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual				
Aspek Penyajian						
c.	Penyampaian isi	19) Tepat untuk mendukung isi pelajaran				
		20) Memiliki kebermanfaatan (<i>utility</i>)				
		21) Mudah dipelajari (<i>learnability</i>)				
		22) Menarik minat (<i>interest</i>)				
		23) Memiliki kejelasan petunjuk belajar				
d.	Penggunaan bahasa	24) Bahasa yang digunakan mudah dipahami				

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D5



E. Catatan

.....
.....
.....
.....
.....

F. Kesimpulan

Instrumen penelitian “lembar uji validitas materi” pada “media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD” oleh validator materi ini dinyatakan: (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) ceklis (✓) salah satu

Pekanbaru, 2023

Validator Materi,

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D6

**ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE***

**Lembar Uji Validitas Media
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD**

Hari, Tanggal :

Validator Media :

Profesi / Jabatan :

Instansi / Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Penyusun : Ela Kurniati

Pembimbing : Diniya, M.Pd.

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrumen dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrumen ini.

Pemohon,

UIN SUSKA RIAU

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

A. Pengantar

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan media pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator media yang mengisi lembar instrumen ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1 = Sangat Tidak Valid (STV)
 - b. Skor 2 = Tidak Valid (TV)
 - c. Skor 3 = Valid (V)
 - d. Skor 4 = Sangat Valid (SV)
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

Skor 1 Berarti “**Sangat Tidak Valid (STV)**” bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 2 Berarti “**Tidak Valid (TV)**” bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3 Berarti “**Valid (V)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4 Berarti “**Sangat Valid (SV)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Penilaian

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek visual						
a.	Desain	22) Kebaruan (<i>novelty</i>)				
		23) Menarik (<i>interest</i>)				
		24) Sederhana (<i>simple</i>)				
		25) Kreatif dan inovatif				
b.	Gambar	26) Kesesuaian gambar dengan materi				
		27) Kejelasan gambar				
		28) Kemenarikan gambar				
c.	Tipografi	29) Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, dan warna huruf				
d.	Tata letak	30) Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola				
e.	Warna	31) Ketepatan kombinasi dan komposisi warna				
Aspek Media						
f.	Kemudahan penggunaan media	32) Praktis, luwes, dan bertahan				
		33) Mudah digunakan (<i>usable</i>)				
		34) Dapat digunakan kembali (<i>reusability</i>)				
		35) Dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah (<i>maintainable</i>)				
		36) Media dapat digunakan secara berkelompok				
		37) Media dapat digunakan secara individu				
g.	Kesesuaian media	38) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran				
		39) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD				
Aspek Grafika						
h.	Kualitas cetak	40) Kesesuaian ukuran cetak dengan peserta didik MI/SD				
		41) Kualitas cetak bagus				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D6

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
i.	Kualitas potong	42) Kerapian hasil potong				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Instrumen penelitian “lembar uji validitas media” pada “media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD” oleh validator media ini dinyatakan: (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) ceklis (✓) salah satu

Pekanbaru, 2023

Validator Media,

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Lembar Uji Praktikalitas
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Hari, Tanggal :
Praktisi Pembelajaran :
Profesi / Jabatan :
Instansi / Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Penyusun : Ela Kurniati
Pembimbing : Diniya, M.Pd.
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrumen dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrumen ini.

Pemohon,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

A. Pengantar

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru selaku praktisi pembelajaran yang mengisi lembar instrumen ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1 = Sangat Tidak Praktis (STP)
 - b. Skor 2 = Tidak Praktis (TP)
 - c. Skor 3 = Praktis (P)
 - d. Skor 4 = Sangat Praktis (SP)
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

Skor 1 Berarti “**Sangat Tidak Praktis (STP)**” bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 2 Berarti “**Tidak Praktis (TP)**” bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3 Berarti “**Praktis (P)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4 Berarti “**Sangat Praktis (SP)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Materi						
a.	Kesesuaian materi	16) Materi sesuai dengan kurikulum				
		17) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
		18) Materi sesuai dengan materi pembelajaran IPA				
		19) Materi sesuai dengan media pembelajaran				
b.	Penyajian isi	20) Media memperjelas materi				
		21) Media sesuai dengan karakteristik peserta didik MI/SD				
c.	Keterbacaan isi	22) Ukuran media sesuai dengan peserta didik MI/SD				
		23) Gambar pada media mudah dipahami				
		24) Tulisan pada media mudah dibaca				
Aspek Media						
d.	Kemenarikan media	25) Media memiliki desain yang kreatif dan inovatif				
		26) Media memiliki desain yang sederhana dan menarik				
e.	Kemudahan penggunaan media	27) Petunjuk penggunaan media mudah dipahami				
		28) Media praktis untuk digunakan				
f.	Kemanfaatan media	29) Media membantu memahami materi pembelajaran				
		30) Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN D7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

E. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Instrumen penelitian “lembar uji praktikalitas” pada “media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD” oleh guru selaku praktisi pembelajaran ini dinyatakan: (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(* ceklis (✓) salah satu

Sungai Manau, 2023
Praktisi Pembelajaran,

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Lembar Respon Peserta Didik Terhadap
Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Hari, Tanggal :
Peserta Didik :
Profesi / Jabatan :
Instansi / Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV
MI/SD
Penyusun : Ela Kurniati
Pembimbing : Diniya, M.Pd.
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Untuk peserta didik Kelas IV,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, Saya memohon kesediaan Ananda Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau untuk mengisi instrumen ini dengan cara memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah Ananda gunakan. Penilaian instrumen dari Ananda bertujuan untuk mengetahui respon Ananda sebagai peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan ketersediaan Ananda dalam mengisi instrumen ini.

Pemohon,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini

Riau

Saleh Ismail
University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

A. Pengantar

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Ananda sebagai peserta didik MI/SD kelas IV yang mengisi lembar instrumen ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Peserta didik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan
2. Peserta didik mengisi identitas diri
3. Peserta didik memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian peserta didik, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Setuju = Jika setuju dengan pernyataan
 - b. Tidak Setuju = Jika tidak setuju dengan pernyataan
4. Peserta didik menjawab setiap butir pernyataan dengan jujur
5. Peserta didik diharuskan menjawab semua butir pernyataan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
C. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
Kesesuaian Materi				
a.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	12) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> yang Saya gunakan cocok dengan materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)		
Penyajian Isi				
b.	Media memperjelas materi	13) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu dalam memperjelas proses metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang) yang tidak bisa Saya lihat prosesnya secara langsung di alam		
Keterbacaan Isi				
c.	Kemudahan gambar untuk dipahami	14) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki gambar yang mudah Saya pahami		
d.	Kemudahan tulisan untuk dibaca	15) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki tulisan yang mudah Saya baca		
Kemenerikan Media				
e.	Desain media	16) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki tampilan yang sederhana dan menarik		
f.	Ukuran media	17) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar		
Kemudahan Penggunaan Media				
g.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	18) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki petunjuk penggunaan yang mudah diikuti		

LAMPIRAN D8

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
h.	Cara menggunakan media mudah dipahami	19) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> mudah digunakan		
Kemanfaatan Media				
i.	Media membantu memahami materi pembelajaran	20) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu Saya mempelajari materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)		
		21) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu Saya dalam membedakan proses metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)		
j.	Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar	22) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membuat Saya semangat mengikuti pembelajaran materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)		

LAMPIRAN D8



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

D. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sungai Manau, 2023

Peserta Didik,

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN D9

ANGKET
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Lembar Uji Validitas Materi
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Hari, Tanggal :
Validator Materi :
Profesi / Jabatan :
Instansi / Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Penyusun : Ela Kurniati
Pembimbing : Diniya, M.Pd.
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrumen dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrumen ini.

Pemohon,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

A. Pengantar

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator materi yang mengisi lembar instrumen ini.

B. Petunjuk Pengisian

6. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
7. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
8. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - e. Skor 1 = Sangat Tidak Valid (STV)
 - f. Skor 2 = Tidak Valid (TV)
 - g. Skor 3 = Valid (V)
 - h. Skor 4 = Sangat Valid (SV)
9. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
10. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

Skor 1 Berarti “**Sangat Tidak Valid (STV)**” bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 2 Berarti “**Tidak Valid (TV)**” bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3 Berarti “**Valid (V)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4 Berarti “**Sangat Valid (SV)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D9

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Isi						
a.	Kesesuaian materi	16) Kesesuaian dengan kurikulum				
		17) Kesesuaian dengan kompetensi inti				
		18) Kesesuaian dengan kompetensi dasar				
		19) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				
b.	Kesesuaian dengan media pembelajaran	20) Kecocokan antara materi dengan media pembelajaran				
c.	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan	21) Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dibidang IPA				
d.	Kesesuaian dengan konteks IPA	22) Memiliki kebenaran dari segi keilmuan, data, dan fakta				
e.	Kesesuaian dengan lingkungan sekolah	23) Kesesuaian dengan lingkungan belajar peserta didik MI/SD				
Aspek Penyajian						
f.	Penyampaian isi	24) Ketepatan penyajian petunjuk penggunaan dengan media pembelajaran				
		25) Ketepatan penyajian teks dan gambar				
		26) Keringkasan penyajian teks				
		27) Penyajian ilustrasi gambar relevan dan mendukung kejelasan isi				
		28) Penyajian isi menarik dan kreatif				
g.	Penggunaan bahasa	29) Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		30) Kepenulisan sesuai dengan EYD V				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN D9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

E. Catatan

.....
.....
.....
.....
.....

F. Kesimpulan

Instrumen penelitian “lembar uji validitas materi” pada “buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD” oleh validator materi ini dinyatakan: (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) ceklis (✓) salah satu

Pekanbaru, 2023

Validator Materi,

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D10

ANGKET
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Lembar Uji Validitas Media
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Hari, Tanggal :
Validator Media :
Profesi / Jabatan :
Instansi / Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Penyusun : Ela Kurniati
Pembimbing : Diniya, M.Pd.
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrumen dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrumen ini.

Pemohon,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta ini

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

A. Pengantar

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan media pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator media yang mengisi lembar instrumen ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1 = Sangat Tidak Valid (STV)
 - b. Skor 2 = Tidak Valid (TV)
 - c. Skor 3 = Valid (V)
 - d. Skor 4 = Sangat Valid (SV)
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

Skor 1 Berarti “**Sangat Tidak Valid (STV)**” bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 2 Berarti “**Tidak Valid (TV)**” bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3 Berarti “**Valid (V)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4 Berarti “**Sangat Valid (SV)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
D. Penilaian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Desain						
a.	Penggunaan ilustrasi dan gambar	1) Kesesuaian ilustrasi dan gambar dalam memperjelas materi				
		2) Ketepatan ilustrasi dan gambar				
		3) Ilustrasi dan gambar relevan dengan materi				
		4) Kemenarikan ilustrasi dan gambar				
b.	Desain halaman cover	5) Judul menggambarkan isi buku				
		6) Tata letak pada halaman cover proporsional				
		7) Tipografi cover mudah terbaca				
		8) Desain cover menarik dan selaras dengan desain halaman isi				
c.	Desain halaman isi	9) Tata letak pada halaman isi proporsional				
		10) Tipografi isi buku memudahkan pemahaman				
		11) Kemenarikan desain halaman isi				
Aspek Grafika						
d.	Kualitas cetak	12) Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO				
		13) Kualitas cetak bagus				
e.	Kualitas penjilidan	14) Kekuatan dan kerapian penjilidan				
f.	Kualitas sisir/potong	15) Kesesuaian urutan halaman (kuras/katern)				
		16) Kerapian hasil potong sesuai dengan garis potong				



LAMPIRAN D10

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

E. Catatan

.....
.....
.....
.....
.....
.....

F. Kesimpulan

Instrumen penelitian “lembar uji validitas media” pada “buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD” oleh validator media ini dinyatakan: (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) ceklis (✓) salah satu

Pekanbaru, 2023

Validator Media,

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN D11

ANGKET
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Lembar Uji Praktikalitas
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Hari, Tanggal :
Praktisi Pembelajaran :
Profesi / Jabatan :
Instansi / Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Penyusun : Ela Kurniati
Pembimbing : Diniya, M.Pd.
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrumen dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrumen ini.

Pemohon,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

A. Pengantar

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru selaku praktisi pembelajaran yang mengisi lembar instrumen ini.

B. Petunjuk Pengisian

6. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
7. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
8. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - e. Skor 1 = Sangat Tidak Praktis (STP)
 - f. Skor 2 = Tidak Praktis (TP)
 - g. Skor 3 = Praktis (P)
 - h. Skor 4 = Sangat Praktis (SP)
9. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
10. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

Skor 1 Berarti “**Sangat Tidak Praktis (STP)**” bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 2 Berarti “**Tidak Praktis (TP)**” bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3 Berarti “**Praktis (P)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4 Berarti “**Sangat Praktis (SP)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D11

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
D. Penilaian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Materi						
a.	Kesesuaian materi	1) Materi sesuai dengan kompetensi dasar				
		2) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
		3) Materi sesuai dengan materi IPA				
		4) Materi sesuai dengan media pembelajaran				
		5) Materi sesuai untuk pembelajaran MI/SD				
b.	Keterbacaan isi	6) Bahasa yang di-gunakan mudah di-pahami				
		7) Penggunaan huruf mudah dibaca				
		8) Kejelasan materi didukung oleh ilustrasi dan gambar				
c.	Kemudahan penggunaan	9) Buku panduan mudah dipahami dalam penggunaannya				
Aspek Media						
d.	Kemenarikan sajian	10) Tampilan buku panduan menarik perhatian				
		11) Desain halaman cover dan halaman isi menarik				
		12) Penyajian teks, ilustrasi, gambar, dan warna menarik dan kreatif				
e.	Kemanfaatan media	13) Buku panduan mendukung proses pembelajaran materi metamorfosis makhluk hidup				
		14) Buku panduan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran				



LAMPIRAN D11

E. Catatan

.....

F. Kesimpulan

Instrumen penelitian “lembar uji praktikalitas” pada “buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD” oleh pendidik selaku praktisi pembelajaran ini dinyatakan: (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
 Dapat digunakan dengan revisi
 Tidak dapat digunakan

(*) ceklis (✓) salah satu

Sungai Manau, 2023
Praktisi Pembelajaran,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEDOMAN DOKUMENTASI

Pedoman Dokumentasi Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

- a. SDN 004 Sungai Manau
- b. Observasi di SDN 004 Sungai Manau
- c. Wawancara di SDN 004 Sungai Manau
 - 1) Wawancara kepala sekolah
 - 2) Wawancara guru kelas IV
 - 3) Wawancara peserta didik kelas
- d. Validasi instrumen penelitian
- e. Validasi kevalidaan desain dari segi materi (uji validitas materi)
 - 1) Uji validitas materi oleh ahli materi pembelajaran I
 - 2) Uji validitas materi oleh ahli materi pembelajaran II
 - 3) Uji validitas materi oleh ahli materi pembelajaran III
- f. Validasi kevalidan desain dari segi media (uji validitas media)
 - 1) Uji validitas media oleh ahli Alat Permainan Edukatif (APE) I
 - 2) Uji validitas media oleh ahli media pembelajaran II
 - 3) Uji validitas media oleh ahli media pembelajaran III
- g. Validasi kepraktisan produk (uji praktikalitas)
 - 1) Uji praktikalitas oleh praktisi pembelajaran I
 - 2) Uji praktikalitas oleh praktisi pembelajaran II
 - 3) Uji praktikalitas oleh praktisi pembelajaran III
- h. Uji coba produk kepada peserta didik
- i. Respon peserta didik terhadap produk
- j. Sejarah dan profil SDN 004 Sungai Manau
- k. Tampilan grafis dari produk
- l. Tampilan elektronik dari produk
- m. Tampilan cetak dari produk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN E

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran E₁ Lembar Validasi Angket

Lampiran E₂ Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

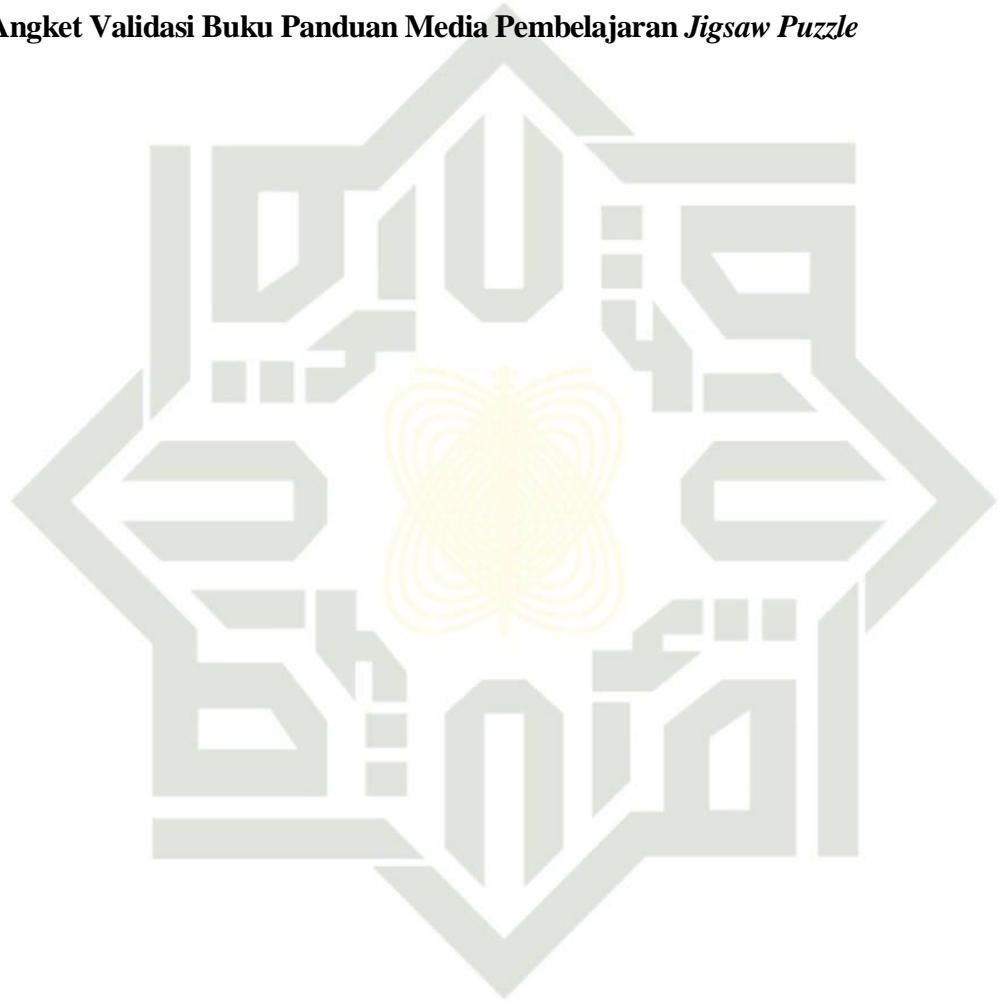
Lampiran E₃ Angket Validasi Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN E1

VALIDASI ANGKET

Validasi

Hari, Tanggal :

Validator Instrumen :

Profesi / Jabatan :

Instansi / Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

Penyusun : Ela Kurniati

Pembimbing : Diniya, M.Pd.

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada materi metamorfosis makhluk hidup mata pelajaran IPA kelas IV MI/SD, Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi instrumen penelitian. Penilaian instrumen dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrumen penelitian yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrumen ini, Peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,

Ela Kurniati
NIM. 11810822591

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

A. Pengantar

Validasi instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator instrumen yang mengisi lembar validasi instrumen ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

Skor 1 Berarti “**Sangat Tidak Valid (STV)**” bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 2 Berarti “**Tidak Valid (TV)**” bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3 Berarti “**Valid (V)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4 Berarti “**Sangat Valid (SV)**” bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN E1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			STV	TV	V	SV
.....						
a.	1)				
				

E. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Instrumen penelitian untuk

“Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD” oleh validator instrumen dinyatakan: (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) ceklis (✓) salah satu

Pekanbaru, 2023

Validator Instrumen,

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN E2

Validasi Instrumen Penelitian

Validasi Angket Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

[https://drive.google.com/file/d/1RcH3RMJZaI9L_Wz8IAkKD1NuNVpMvyol/v
iew?usp=drive_link](https://drive.google.com/file/d/1RcH3RMJZaI9L_Wz8IAkKD1NuNVpMvyol/view?usp=drive_link)



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN E3

Validasi Instrumen Penelitian

Validasi Angket Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

https://drive.google.com/file/d/1QTgR6csu3F-7TIBWt1uPqUnaew8Ym7G8/view?usp=drive_link



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

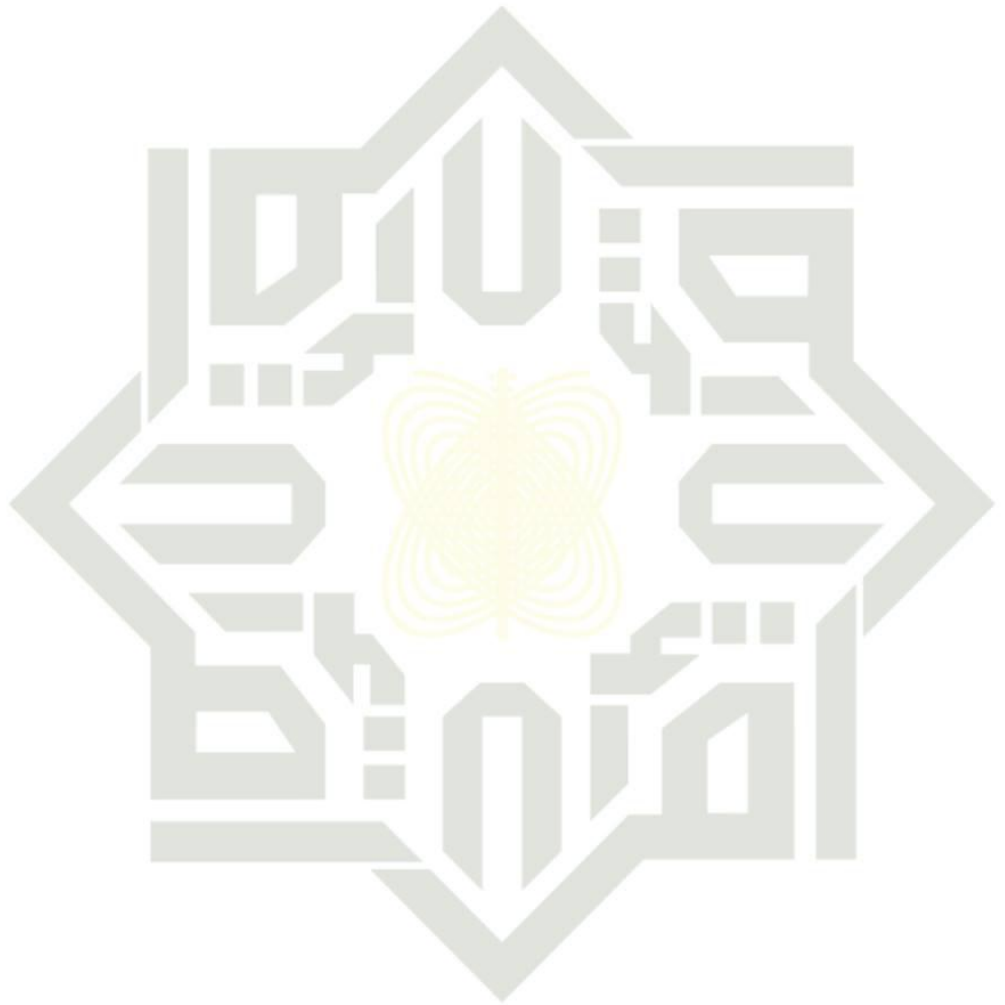
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN F

HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

Lampiran F₁ Transkrip Observasi dan Wawancara di MI/SD



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Transkrip Observasi dan Wawancara di MI/SD

a. Transkrip Observasi SDN 004 Sungai Manau



b. Transkrip Wawancara Kepala Sekolah SDN 004 Sungai Manau



c. Transkrip Wawancara Guru Kelas IV SDN 004 Sungai Manau



d. Transkrip Wawancara Peserta Didik Kelas IV SDN 004 Sungai Manau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G

HASIL DAN ANALISIS DATA

UJI VALIDITAS MATERI

Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Lampiran G₁ Angket Uji Validitas Materi oleh Ahli Materi Pembelajaran

Lampiran G₂ Data Hasil Uji Validitas Materi

Lampiran G₃ Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Materi

Lampiran G₄ Analisis Persentase Nilai Data Hasil Uji Validitas Materi

Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Lampiran G₅ Angket Uji Validitas Materi oleh Ahli Materi Pembelajaran

Lampiran G₆ Data Hasil Uji Validitas Materi

Lampiran G₇ Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Materi

Lampiran G₈ Analisis Persentase Nilai Data Hasil Uji Validitas Materi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Angket Uji Validitas Materi oleh 3 (tiga) Ahli Materi Pembelajaran
pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

https://drive.google.com/file/d/1Lcr-vQjVp-ZdsyTBx6OnKEJ-nuZ2MLHU/view?usp=drive_link



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G2

**DATA HASIL UJI VALIDITAS MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE**

**Data Hasil Uji Validitas Materi Pada Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle
Oleh Ahli Materi Pembelajaran (Validator Kevalidan Materi)**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli		
				Va ₁	Va ₂	Va ₃
1.	Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1	3	3	3
			2	3	3	3
			3	3	3	4
			4	4	3	4
			5	3	3	4
			6	3	3	4
2.	Aspek penyajian	b. Kebenaran materi	7	3	3	4
			8	3	3	4
			9	4	3	4
			10	3	4	4
			11	3	4	4
			12	3	4	3
Total Skor				38	39	45

Keterangan:

Va = Validasi dari Ahli Materi Pembelajaran

Va₁ = Muhammad Ilham Syarif, M.Pd.

Va₂ = Niki Dian Permana P., M.Pd.

Va₃ = Dr. Miterianifa, M.Pd.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G3

**NILAI PERSENTASE DATA HASIL UJI VALIDITAS MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Ahli Materi Pembelajaran (Validator Kevalidan Materi)**

Validasi	Skor Validasi dari Ahli (Va) Butir Penilaian												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Ahli 1 (Va ₁)	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	38	48	79,17%	Valid
Ahli 2 (Va ₂)	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	39	48	81,25%	Valid
Ahli 3 (Va ₃)	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	45	48	93,75%	Sangat Valid
Hasil	9	9	10	11	10	10	10	10	11	11	11	10	122	144	84,72%	Valid

Rumus nilai validitas, $Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$

Rumus nilai validitas gabungan, $Va = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3} = \dots \%$

Nilai Validitas gabungan, $Va = \frac{79,17\% + 81,25\% + 93,75\%}{3} = 84,72\%$ (Valid)

Jika nilai data hasil uji validitas materi pada media pembelajaran *jigsaw puzzle* dari 3 (tiga validasi ahli materi adalah **84,72%**,

Maka kriteria nilai uji validitas materi pada media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah **Valid**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

LAMPIRAN G4

**ANALISIS NILAI PERSENTASE DATA UJI VALIDITAS MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Ahli Materi Pembelajaran (Validator Kevalidan Materi)**

Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1) Kesesuaian materi dengan kurikulum 2) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 4) Kesesuaian materi dengan karakteristik materi pembelajaran IPA 5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD
	b. Kebenaran materi	6) Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual
Aspek penyajian	c. Penyampaian isi	7) Tepat untuk mendukung isi pelajaran
		8) Memiliki kebermanfaatan (<i>utility</i>)
		9) Mudah dipelajari (<i>learnability</i>)
		10) Menarik minat (<i>interest</i>)
d. Penggunaan bahasa	11) Memiliki kejelasan petunjuk belajar	
		12) Bahasa yang digunakan mudah dipahami

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN G4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

A. Analisis Nilai Persentase “Butir Penilaian” Uji Validitas Materi pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Isi

a. Kesesuaian Materi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	3	4	10	12	83,33%	Valid
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik materi pembelajaran IPA	4	3	4	11	12	91,67%	Sangat Valid
5.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD	3	3	4	10	12	83,33%	Valid
Hasil		16	15	18	49	60	81,67%	Valid

b. Kebenaran Materi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
6.	Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual	3	3	4	10	12	83,33%	Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

LAMPIRAN G4



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

2. Aspek Penyajian

c. Penyampaian Isi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
7.	Tepat untuk mendukung isi pelajaran	3	3	4	10	12	83,33%	Valid
8.	Memiliki kebermanfaatan (<i>utility</i>)	3	3	4	10	12	83,33%	Valid
9.	Mudah dipelajari (<i>learnability</i>)	4	3	4	11	12	91,67%	Sangat Valid
10.	Menarik minat (<i>interest</i>)	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Valid
11.	Memiliki kejelasan petunjuk belajar	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		16	17	20	53	60	88,33%	Sangat Valid

d. Penggunaan Bahasa

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	3	10	12	83,33%	Valid

LAMPIRAN G4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

B. Analisis Nilai Persentase “Penilaian” Uji Validitas Materi pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Isi

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
a.	Kesesuaian materi	49	60	81,67%	Valid
b.	Kebenaran materi	10	12	83,33%	Valid
Hasil		59	72	81,94%	Valid

2. Aspek Penyajian

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
c.	Penyampaian isi	53	60	88,33%	Sangat Valid
d.	Penggunaan bahasa	10	12	83,33%	Valid
Hasil		63	72	87,50%	Sangat Valid

C. Analisis Nilai Persentase “Aspek Penilaian” Uji Validitas Materi pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
1.	Aspek Isi	59	72	81,94%	Valid
2.	Aspek Penyajian	63	72	87,50%	Sangat Valid
Hasil		122	144	84,72%	Valid

LAMPIRAN G5

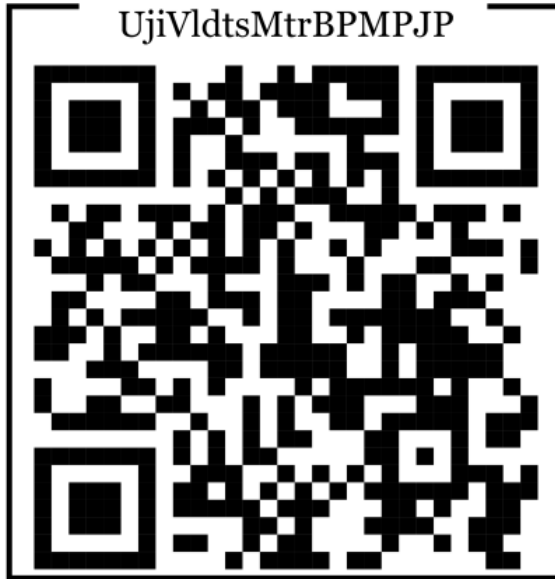
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

**Angket Uji Validitas Materi oleh 3 (tiga) Ahli Materi Pembelajaran
pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle***

Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

https://drive.google.com/file/d/1Lcr-vQjVp-ZdsyTBx6OnKEJ-nuZ2MLHU/view?usp=drive_link

UjiVldtsMtrBPMPJP

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DATA HASIL UJI VALIDITAS MATERI
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE***

**Data Hasil Uji Validitas Materi Pada
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*
Oleh Ahli Materi Pembelajaran (Validator Kevalidan Materi)**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli			
				Va ₁	Va ₂	Va ₃	
1.	Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1	3	3	3	
			2	3	3	3	
			3	3	3	3	
			4	4	3	4	
		b. Kesesuaian dengan media pembelajaran	5	3	4	4	
			c. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan	6	3	3	3
		d. Kesesuaian dengan konteks IPA		7	3	4	4
				e. Kesesuaian dengan lingkungan sekolah	8	3	3
2.	Aspek penyajian	f. Penyampaian isi	9	4	3	4	
			10	3	3	4	
			11	3	3	4	
			12	3	3	4	
			13	4	3	4	
		g. Penggunaan bahasa	14	3	3	4	
			15	3	3	3	
Total Skor				48	47	55	

Keterangan:

Va₁ = Validasi dari Ahli Materi Pembelajaran

Va₂ = Muhammad Ilham Syarif, M.Pd.

Va₃ = Niki Dian Permana P., M.Pd.

Va₄ = Dr. Miterianifa, M.Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G7

**NILAI PERSENTASE DATA HASIL UJI VALIDITAS MATERI
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Ahli Materi Pembelajaran (Validator Kevalidan Materi)**

Validasi	Skor Validasi dari Ahli (Va) Butir Penilaian															Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
Ahli 1 (Va ₁)	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	48	60	80,00%	Valid
Ahli 2 (Va ₂)	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	60	78,33%	Valid
Ahli 3 (Va ₃)	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	55	60	91,67%	Sangat Valid
Hasil	9	9	9	11	11	9	11	10	11	10	10	10	11	10	9	150	180	83,33%	Valid

Rumus nilai validitas, $Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$

Rumus nilai validitas gabungan, $Va = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3} = \dots \%$

Nilai Validitas gabungan, $Va = \frac{80,00\% + 78,33\% + 91,67\%}{3} = 83,33\%$ (Valid)

Jika nilai data hasil uji validitas materi pada buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* dari 3 (tiga) validasi ahli materi adalah **83,33%**, **Maka** kriteria nilai uji validitas materi pada buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah **Valid**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

**ANALISIS NILAI PERSENTASE DATA UJI VALIDITAS MATERI
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Ahli Materi Pembelajaran (Validator Kevalidan Materi)**

Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1) Kesesuaian dengan kurikulum
		2) Kesesuaian dengan kompetensi inti
		3) Kesesuaian dengan kompetensi dasar
		4) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
	b. Kesesuaian dengan media pembelajaran	5) Kecocokan antara materi dengan media pembelajaran
	c. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan	6) Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dibidang IPA
	d. Kesesuaian dengan konteks IPA	7) Memiliki kebenaran dari segi keilmuan, data, dan fakta
	e. Kesesuaian dengan lingkungan sekolah	8) Kesesuaian dengan lingkungan belajar peserta didik MI/SD
Aspek penyajian	f. Penyampaian isi	9) Ketepatan penyajian petunjuk penggunaan dengan media pembelajaran
		10) Ketepatan penyajian teks dan gambar
		11) Keringkasan penyajian teks
	g. Penggunaan bahasa	12) Penyajian ilustrasi gambar relevan dan mendukung kejelasan isi
		13) Penyajian isi menarik dan kreatif
		14) Penggunaan bahasa yang komunikatif
		15) Kepenulisan sesuai dengan EYD V

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN G8

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

A. Analisis Nilai Persentase “Butir Penilaian” Uji Validitas Materi pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Apek isi

a. Kesesuaian Materi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
2.	Kesesuaian dengan kompetensi inti	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
3.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
4.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	3	4	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		13	12	13	38	48	79,17%	Valid

b. Kesesuaian dengan Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
5.	Kecocokan antara materi dengan media pembelajaran	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Valid

LAMPIRAN G8



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

c. Kesesuaian dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
6.	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dibidang IPA	3	3	3	9	12	75,00%	Valid

d. Kesesuaian dengan Konteks IPA

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
7.	Memiliki kebenaran dari segi keilmuan, data, dan fakta	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Valid

e. Kesesuaian dengan Lingkungan Sekolah

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
8.	Kesesuaian dengan lingkungan belajar peserta didik MI/SD	3	3	4	10	12	83,33%	Valid

LAMPIRAN G8



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

2. Aspek penyajian

f. Penyampaian Isi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
9.	Ketepatan penyajian petunjuk penggunaan dengan media pembelajaran	4	3	4	11	12	91,67%	Sangat Valid
10.	Ketepatan penyajian teks dan gambar	3	3	4	10	12	83,33%	Valid
11.	Keringkasan penyajian teks	3	3	4	10	12	83,33%	Valid
12.	Penyajian ilustrasi gambar relevan dan mendukung kejelasan isi	3	3	4	10	12	83,33%	Valid
13.	Penyajian isi menarik dan kreatif	4	3	4	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		17	15	20	52	60	86,67%	Sangat Valid

g. Penggunaan Bahasa

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
14.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	3	3	4	10	12	83,33%	Valid
15.	Kepenulisan sesuai dengan EYD V	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
Hasil		6	6	7	19	24	79,17%	Valid

B. Analisis Nilai Persentase “Penilaian” Uji Validitas Materi pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Isi

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
a.	Kesesuaian materi	38	48	79,17%	Valid
b.	Kesesuaian dengan media pembelajaran	11	12	91,67%	Sangat Valid
c.	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan	9	12	75,00%	Valid
d.	Kesesuaian dengan konteks IPA	11	12	91,67%	Sangat Valid
e.	Kesesuaian dengan lingkungan sekolah	10	12	83,33%	Valid
Hasil		79	96	82,29%	Valid

2. Aspek Penyajian

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
f.	Penyampaian isi	52	60	86,67%	Sangat Valid
g.	Penggunaan bahasa	19	24	79,17%	Valid
Hasil		71	84	84,52%	Valid

C. Analisis Nilai Persentase “Aspek Penilaian” Uji Validitas Materi pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
1.	Aspek Isi	79	96	82,29%	Valid
2.	Aspek Penyajian	71	84	84,52%	Valid
Hasil		150	180	83,33%	Valid



LAMPIRAN H

HASIL DAN ANALISIS DATA

UJI VALIDITAS MEDIA

Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Lampiran H₁ Angket Uji Validitas Media oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan Ahli Media Pembelajaran

Lampiran H₂ Data Hasil Uji Validitas Media

Lampiran H₃ Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media

Lampiran H₄ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media

Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Lampiran H₅ Angket Uji Validitas Media oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan Ahli media pembelajaran

Lampiran H₆ Data Hasil Uji Validitas Media

Lampiran H₇ Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media

Lampiran H₈ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Validitas Media

MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Angket Uji Validitas Media

oleh 1 Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan 2 Ahli Media Pembelajaran
pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

<https://drive.google.com/file/d/1LmjGQQ->

[Eg1uJjPsM7U1OqEh4BrRTYLnL/view?usp=drive_link](https://drive.google.com/file/d/1LmjGQQ-Eg1uJjPsM7U1OqEh4BrRTYLnL/view?usp=drive_link)

UjiVldtsMdMPJP



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DATA HASIL UJI VALIDITAS MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE**

**Data Hasil Uji Validitas Media Pada Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle
Oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan Ahli Media Pembelajaran
(Validator Kevalidan Media)**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli		
				Va ₁	Va ₂	Va ₃
1	Aspek visual	a. Desain	1	3	4	2
			2	4	4	3
			3	4	4	3
			4	3	3	3
		5	4	4	4	
	b. Gambar	6	4	4	4	
		7	4	4	4	
		8	4	4	3	
	c. Tipografi	9	4	4	3	
		10	4	4	3	
11		3	4	3		
2	Aspek media	f. Kemudahan penggunaan media	12	3	3	3
			13	4	3	3
			14	4	4	3
		15	4	4	3	
		16	4	4	3	
		17	4	4	3	
	g. Kesesuaian media	18	4	4	3	
		19	4	4	3	
3	Aspek grafika	h. Kualitas cetak	20	4	4	3
			21	4	4	3
Total Skor				80	81	65

Keterangan:

V₁ = Validasi Dari Ahli

V₂ = Heldanita, M.Pd. (Ahli Alat Permainan Edukatif/APE)

V₃ = Dr. Mardia Hayati, M.Ag (Ahli Media Pembelajaran)

V₄ = Dr. Mimi Hariyani, M.Pd. (Ahli Media Pembelajaran)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN H3

**NILAI PERSENTASE DATA HASIL UJI VALIDITAS MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) Dan Ahli Media Pembelajaran
(Validator Kevalidan Media)**

Validasi	Skor Validasi dari Ahli (Va) Butir Penilaian																					Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
Ahli 1 (Va ₁)	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	84	95,24%	Sangat Valid
Ahli 2 (Va ₂)	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	81	84	96,43%	Sangat Valid
Ahli 3 (Va ₃)	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65	84	77,38%	Valid
Hasil	9	11	11	9	12	12	12	11	11	11	10	9	10	11	11	11	11	11	11	11	11	226	252	89,68%	Sangat Valid

Rumus nilai validitas, $Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$

Rumus nilai validitas gabungan, $Va = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3} = \dots \%$

Nilai validitas gabungan, $Va = \frac{95,24\% + 96,43\% + 77,38\%}{3} = 89,68\%$ (Sangat Valid)

Jika nilai data hasil uji validitas media pada media pembelajaran *jigsaw puzzle* dari 3 (tiga) validasi ahli media adalah **89,68%**,

Maka kriteria nilai uji validitas media pada media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah **Sangat Valid**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

LAMPIRAN H4

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 1
 2
 3
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**ANALISIS NILAI PERSENTASE DATA UJI VALIDITAS MEDIA
 MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
 Oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) Dan Ahli Media Pembelajaran
 (Validator Kevalidan Media)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
Aspek visual	a. Desain	1) Kebaruan (<i>novelty</i>)
		2) Menarik (<i>interest</i>)
		3) Sederhana (<i>simple</i>)
		4) Kreatif dan inovatif
	b. Gambar	5) Kesesuaian gambar dengan materi
		6) Kejelasan gambar
		7) Kemenarikan gambar
	c. Tipografi	8) Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, dan warna huruf
	d. Tata letak	9) Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola
	e. Warna	10) Ketepatan kombinasi dan komposisi warna
Aspek media	f. Kemudahan penggunaan media	11) Praktis, luwes, dan bertahan
		12) Mudah digunakan (<i>usable</i>)
		13) Dapat digunakan kembali (<i>reusability</i>)
		14) Dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah (<i>maintainable</i>)
		15) Media dapat digunakan secara berkelompok
		16) Media dapat digunakan secara individu
g. Kesesuaian media	17) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	
	18) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD	
Aspek grafika	h. Kualitas cetak	19) Kesesuaian ukuran cetak dengan peserta didik MI/SD
		20) Kualitas cetak bagus
	i. Kualitas potong	21) Kerapian hasil potong

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

A. Analisis Nilai Persentase “Butir Penilaian” Uji Validitas Media pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Visual

a. Desain

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
1.	Kebaruan (<i>novelty</i>)	3	4	2	9	12	75,00%	Valid
2.	Menarik (<i>interest</i>)	4	4	3	9	12	75,00%	Valid
3.	Sederhana (<i>simple</i>)	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
4.	Kreatif dan inovatif	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
Hasil		14	15	11	40	48	83,33%	Valid

b. Gambar

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
5.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Valid
6.	Kejelasan gambar	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Valid
7.	Kemenarikan gambar	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Valid
Hasil		12	12	12	36	36	100,00%	Sangat Valid

c. Tipografi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
8.	Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, dan warna huruf	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid

LAMPIRAN H4



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

d. Tata letak

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
9.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid

e. Warna

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
10.	Ketepatan kombinasi dan komposisi warna	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid

2. Aspek Media

f. Kemudahan Penggunaan Media

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
11.	Praktis, luwes, dan bertahan	3	4	3	10	12	83,33%	Valid
12.	Mudah digunakan (<i>usable</i>)	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
13.	Dapat digunakan kembali (<i>reusability</i>)	4	3	3	10	12	83,33%	Valid
14.	Dapat dipelihara dan di-kelola dengan mudah (<i>maintainable</i>)	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
15.	Media dapat digunakan secara berkelompok	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
16.	Media dapat digunakan secara individu	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		22	22	18	62	72	86,11%	Sangat Valid

LAMPIRAN H4



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

g. Kesesuaian Media

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
17.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
18.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		8	8	6	22	24	91,67%	Sangat Valid

3. Aspek Grafika

h. Kualitas Cetak

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
19.	Kesesuaian ukuran cetak dengan peserta didik MI/SD	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
20.	Kualitas cetak bagus	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		8	8	6	22	24	91,67%	Sangat Valid

i. Kualitas Potong

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
21.	Kerapian hasil potong	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid

LAMPIRAN H4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

B. Analisis Nilai Persentase “Penilaian” Uji Validitas Media pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Visual

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
a.	Desain	40	48	83,33%	Valid
b.	Gambar	36	36	100,00%	Sangat Valid
c.	Tipografi	11	12	91,67%	Sangat Valid
d.	Tata letak	11	12	91,67%	Sangat Valid
e.	Warna	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		109	120	90,83%	Sangat Valid

2. Aspek Media

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
f.	Kemudahan penggunaan media	62	72	86,11%	Sangat Valid
g.	Kesesuaian media	22	24	91,67%	Sangat Valid
Hasil		84	96	87,50%	Sangat Valid

3. Aspek Grafika

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
h.	Kualitas cetak	22	24	91,67%	Sangat Valid
i.	Kualitas potong	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		33	36	91,67%	Sangat Valid



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

LAMPIRAN H4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

C. Analisis Nilai Persentase “Aspek Penilaian” Uji Validitas Media pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
1.	Aspek visual	109	120	90,83%	Sangat Valid
2.	Aspek media	84	96	87,50%	Sangat Valid
3.	Aspek grafika	33	36	91,67%	Sangat Valid
	Hasil	226	252	89,68%	Sangat Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Angket Uji Validitas Media

oleh 1 Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan 2 Ahli Media Pembelajaran
pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*
Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

[https://drive.google.com/file/d/1MVhLNUv60nRrO9VNECiq2MrWFFhUBh6o/vi
ew?usp=drive_link](https://drive.google.com/file/d/1MVhLNUv60nRrO9VNECiq2MrWFFhUBh6o/vi
ew?usp=drive_link)

UjiVldtsMdBMPJP



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DATA HASIL UJI VALIDITAS MEDIA
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE**

**Data Hasil Uji Validitas Media Pada
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*
Oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan Ahli Media Pembelajaran
(Validator Kevalidan Media)**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli		
				Va ₁	Va ₂	Va ₃
1.	Aspek desain	a. Penggunaan ilustrasi dan gambar	1	3	3	3
			2	4	4	3
			3	4	4	4
			4	4	4	3
	b. Desain halaman cover	5	4	4	4	
		6	4	4	3	
		7	4	4	3	
		8	4	4	3	
	c. Desain halaman isi	9	4	3	3	
		10	4	4	3	
		11	4	4	3	
2.	Aspek grafika	d. Kualitas cetak	12	4	4	4
			13	3	4	3
		e. Kualitas penjilidan	14	4	4	3
			15	4	4	3
		f. Kualitas sisir/potong	16	4	4	3
Total Skor				62	62	51

Keterangan:

Va₁ = Validasi Dari Ahli

Va₂ = Heldaanita, M.Pd. (Ahli Alat Permainan Edukatif/APE)

Va₃ = Dr. Mardia Hayati, M.Ag (Ahli Media Pembelajaran)

Va₄ = Dr. Mimi Hariyani, M.Pd. (Ahli Media Pembelajaran)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**NILAI PERSENTASE DATA HASIL UJI VALIDITAS MEDIA
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan Ahli Media Pembelajaran (Validator Kevalidan Media)**

Validasi	Skor Validasi dari Ahli (Va) Butir Penilaian																Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
Ahli 1 (Va ₁)	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	62	64	96,88%	Sangat Valid
Ahli 2 (Va ₂)	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	62	64	96,88%	Sangat Valid
Ahli 3 (Va ₃)	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	51	64	79,69%	Valid
Hasil	9	11	12	11	12	11	11	11	10	11	11	12	10	11	11	11	175	192	91,15%	Sangat Valid

Rumus nilai validitas, $Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$

Rumus nilai validitas gabungan, $Va = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3} = \dots \%$

Nilai validitas gabungan, $Va = \frac{96,88\% + 96,88\% + 79,69\%}{3} = 91,15\%$ (Sangat Valid)

Jika nilai data hasil uji validitas media pada buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* dari 3 (tiga) validasi ahli media adalah **91,15%**, **Maka** kriteria nilai validitas media pada buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah **Sangat Valid**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

**ANALISIS NILAI PERSENTASE DATA UJI VALIDITAS MEDIA
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Ahli Alat Permainan Edukatif (APE) dan Ahli Media Pembelajaran
(Validator Kevalidan Media)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1.	a. Penggunaan ilustrasi dan gambar		1) Kesesuaian ilustrasi dan gambar dalam memperjelas materi
		2) Ketepatan ilustrasi dan gambar	
		3) Ilustrasi dan gambar relevan dengan materi	
		4) Kemenarikan ilustrasi dan gambar	
	b. Desain halaman cover	5) Judul menggambarkan isi buku	
		6) Tata letak pada halaman cover proporsional	
		7) Tipografi cover mudah terbaca	
		8) Desain cover menarik dan selaras dengan desain halaman isi	
	c. Desain halaman isi	9) Tata letak pada halaman isi proporsional	
		10) Tipografi isi buku memudahkan pemahaman	
		11) Kemenarikan desain halaman isi	
2.	d. Kualitas cetak	12) Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO	
		13) Kualitas cetak bagus	
	e. Kualitas penjilidan	14) Kekuatan dan kerapian penjilidan	
		15) Kesesuaian urutan halaman (kuras/katern)	
	f. Kualitas sisir/potong	16) Kerapian hasil potong sesuai dengan garis potong	

LAMPIRAN H8

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

A. Analisis Nilai Persentase “Butir Penilaian” Uji Validitas Media pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Desain

a. Penggunaan Ilustrasi dan Gambar

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
1.	Kesesuaian ilustrasi dan gambar dalam memperjelas materi	3	3	3	9	12	75,00%	Valid
2.	Ketepatan ilustrasi dan gambar	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
3.	Ilustrasi dan gambar relevan dengan materi	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Valid
4.	Kemenarikan ilustrasi dan gambar	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		15	15	13	43	48	89,58%	Sangat Valid

b. Desain Halaman Cover

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
5.	Judul menggambarkan isi buku	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Valid
6.	Tata letak pada halaman cover proporsional	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
7.	Tipografi cover mudah terbaca	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
8.	Desain cover menarik dan selaras dengan desain halaman isi	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		16	16	13	45	48	93,75%	Sangat Valid



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



LAMPIRAN H8

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

c. Desain Halaman Isi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
9.	Tata letak pada halaman isi proporsional	4	3	3	10	12	83,33%	Valid
10.	Tipografi isi buku memudahkan pemahaman	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
11.	Kemenarikn desain halaman isi	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		12	11	9	32	36	88,89%	Sangat Valid

2. Aspek Grafika

d. Kualitas Cetak

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
12.	Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Valid
13.	Kualitas cetak bagus	3	4	3	10	12	83,33%	Valid
Hasil		7	8	7	22	24	91,67%	Sangat Valid

e. Kualitas Penjilidan

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
14.	Kekuatan dan kerapian penjilidan	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid



LAMPIRAN H8

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

f. Kualitas Sisir/Potong

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
15.	Kesesuaian urutan halaman (kuras/katern)	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
16.	Kerapian hasil potong sesuai dengan garis potong	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Valid
Hasil		8	8	6	22	24	91,67%	Sangat Valid

B. Analisis Nilai Persentase “Penilaian” Uji Validitas Media pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Desain

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
a.	Penggunaan ilustrasi dan gambar	43	48	89,58%	Sangat Valid
b.	Desain halaman cover	45	48	93,75%	Sangat Valid
c.	Desain halaman isi	32	36	88,89%	Sangat Valid
Hasil		120	132	90,91%	Sangat Valid

2. Aspek Grafika

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
d.	Kualitas cetak	22	24	91,67%	Sangat Valid
e.	Kualitas penjilidan	11	12	91,67%	Sangat Valid
f.	Kualitas sisir/potong	22	24	91,67%	Sangat Valid
Hasil		55	60	91,67%	Sangat Valid

LAMPIRAN H8

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

C. Analisis Nilai Persentase “Aspek Penilaian” Uji Validitas Media pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
1.	Aspek desain	120	132	90,91%	Sangat Valid
2.	Aspek grafika	55	60	91,67%	Sangat Valid
	Hasil	175	192	91,15%	Sangat Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



LAMPIRAN I

HASIL DAN ANALISIS DATA

UJI PRAKTIKALITAS

Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Lampiran I₁ Angket Uji Praktikalitas oleh Praktisi Pembelajaran MI/SD

Lampiran I₂ Data Hasil Uji Praktikalitas

Lampiran I₃ Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas

Lampiran I₄ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas

Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Lampiran J₅ Angket Uji Praktikalitas oleh Praktisi Pembelajaran MI/SD

Lampiran I₆ Data Hasil Uji Praktikalitas

Lampiran I₇ Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas

Lampiran I₈ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Uji Praktikalitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN II

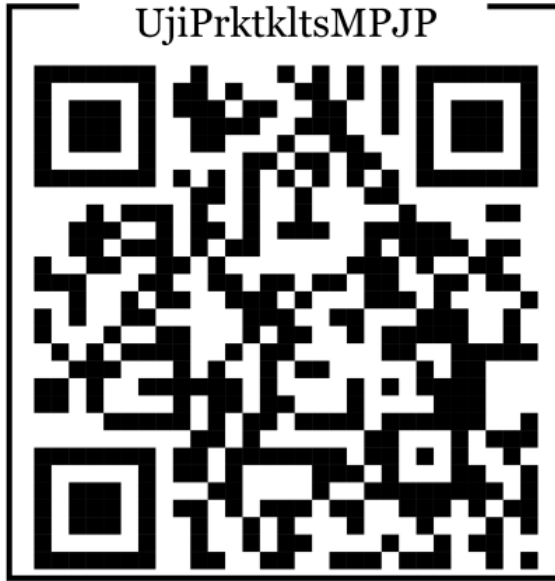
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Angket Uji Praktikalitas oleh 3 Praktisi Pembelajaran MI/SD
pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

https://drive.google.com/file/d/1LoR3aJ3s0P_FriO5kYjwSSc3VO4N7RKp/view?usp=drive_link

UjiPrktkltsMPJP



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I2

**DATA HASIL UJI PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE**

Data Hasil Uji Praktikalitas Pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*
Oleh Praktisi Pembelajaran MI/SD (Validator Kepraktisan Produk)

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Skor Validasi Praktisi		
				Vp ₁	Vp ₂	Vp ₃
1.	Aspek materi	a. Kesesuaian materi	1	4	4	4
			2	4	4	3
			3	4	4	4
			4	4	4	4
		b. Penyajian isi	5	4	3	4
			6	4	4	4
			7	4	4	3
		c. Keterbacaan isi	8	4	4	4
			9	4	4	4
10	3		4	4		
2.	Aspek media	d. Kemenarikan media	11	4	4	3
			12	3	4	4
		e. Kemudahan penggunaan media	13	4	4	4
			14	4	4	4
		f. Kemanfaatan media	15	4	4	4
Total Skor				58	59	57

Keterangan:

V₁ = Validasi dari Praktisi Pembelajaran MI/SD

V₂ = Maida Indra, S.Pd.

V₃ = Ismadarwati, S.Pd.

V₄ = Irmadayani, S.Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I3

**NILAI PERSENTASE DATA HASIL UJI PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE
Oleh Praktisi Pembelajaran MI/SD (Validator Kepraktisan Produk)**

Validasi	Skor Validasi dari Praktisi (Vp) Butir Penilaian															Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
Praktisi 1 (Vp ₁)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	58	60	96,67%	Sangat Praktis
Praktisi 2 (Vp ₂)	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	60	98,33%	Sangat Praktis
Praktisi 3 (Vp ₃)	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	57	60	95,00%	Sangat Praktis
Hasil	12	11	12	12	11	12	11	12	12	11	11	11	12	12	12	174	180	96,67%	Sangat Praktis

Rumus nilai Praktikalitas, $V_p = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$

Rumus nilai praktikalitas gabungan, $V_p = \frac{V_{p1} + V_{p2} + V_{p3}}{3} = \dots \%$

Nilai praktikalitas gabungan, $V_p = \frac{96,67\% + 98,33\% + 95,00\%}{3} = 96,67\%$ (Sangat Praktis)

Jika nilai data hasil uji praktikalitas pada media pembelajaran *jigsaw puzzle* dari 3 (tiga) validasi praktisi adalah **96,67%**,

Maka kriteria nilai uji praktikalitas pada media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah **Sangat Praktis**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

**ANALISIS NILAI PERSENTASE DATA UJI PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Praktisi Pembelajaran MI/SD (Validator Kepraktisan Produk)**

Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
Aspek materi	a. Kesesuaian materi	1) Materi sesuai dengan kurikulum
		2) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		3) Materi sesuai dengan materi pembelajaran IPA
		4) Materi sesuai dengan media pembelajaran
	b. Penyajian isi	5) Media memperjelas materi
		6) Media sesuai dengan karakteristik peserta didik MI/SD
	c. Keterbacaan isi	7) Ukuran media sesuai dengan peserta didik MI/SD
		8) Gambar pada media mudah dipahami
		9) Tulisan pada media mudah dibaca
Aspek media	d. Kemenarikan media	10) Media memiliki desain yang kreatif dan inovatif
		11) Media memiliki desain yang sederhana dan menarik
	e. Kemudahan penggunaan media	12) Petunjuk penggunaan media mudah dipahami
		13) Media praktis untuk digunakan
	f. Kemanfaatan media	14) Media membantu memahami materi pembelajaran
15) Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN I4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

A. Analisis Nilai Persentase “Butir Penilaian” Uji Praktikalitas pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Materi

a. Kesesuaian Materi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Praktisi (Vp)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Praktisi 1 (Vp ₁)	Praktisi 2 (Vp ₂)	Praktisi 3 (Vp ₃)				
1.	Materi sesuai dengan kurikulum	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Praktis
3.	Materi sesuai dengan materi pembelajaran IPA	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
4.	Materi sesuai dengan media pembelajaran	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
Hasil		16	16	15	47	48	97,92%	Sangat Praktis

b. Penyajian Isi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Praktisi (Vp)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Praktisi 1 (Vp ₁)	Praktisi 2 (Vp ₂)	Praktisi 3 (Vp ₃)				
5.	Media memperjelas materi	4	3	4	11	12	91,67%	Sangat Praktis
6.	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik MI/SD	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
Hasil		8	7	8	23	24	95,83%	Sangat Praktis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

LAMPIRAN I4



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

c. Keterbacaan Isi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Praktisi (Vp)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Praktisi 1 (Vp ₁)	Praktisi 2 (Vp ₂)	Praktisi 3 (Vp ₃)				
7.	Ukuran media sesuai dengan peserta didik MI/SD	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Praktis
8.	Gambar pada media mudah dipahami	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
9.	Tulisan pada media mudah dibaca	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
Hasil		12	12	11	35	36	97,22%	Sangat Praktis

2. Aspek Media

d. Kemenarikan Media

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Praktisi (Vp)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Praktisi 1 (Vp ₁)	Praktisi 2 (Vp ₂)	Praktisi 3 (Vp ₃)				
10.	Media memiliki desain yang kreatif dan inovatif	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Praktis
11.	Media memiliki desain yang sederhana dan menarik	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Praktis
Hasil		7	8	7	22	24	91,67%	Sangat Praktis

LAMPIRAN I4



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

e. Kemudahan Penggunaan

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Praktisi (Vp)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Praktisi 1 (Vp ₁)	Praktisi 2 (Vp ₂)	Praktisi 3 (Vp ₃)				
12.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Praktis
13.	Media praktis untuk digunakan	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
Hasil		7	8	8	23	24	95,83%	Sangat Praktis

f. Kemanfaatan Media

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Praktisi (Vp)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Praktisi 1 (Vp ₁)	Praktisi 2 (Vp ₂)	Praktisi 3 (Vp ₃)				
14.	Media membantu memahami materi pembelajaran	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
15.	Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
Hasil		8	8	8	24	24	100,00%	Sangat Praktis



LAMPIRAN I4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

B. Analisis Nilai Persentase “Penilaian” Uji Praktikalitas Media pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Materi

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
a.	Kesesuaian materi	47	48	97,92%	Sangat Praktis
b.	Penyajian isi	23	24	95,83%	Sangat Praktis
c.	Keterbacaan isi	35	36	97,22%	Sangat Praktis
Hasil		105	108	97,22%	Sangat Praktis

2. Aspek Media

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
d.	Kemenarikan media	22	24	91,67%	Sangat Praktis
e.	Kemudahan penggunaan media	23	24	95,83%	Sangat Praktis
f.	Kemanfaatan media	24	24	100,00%	Sangat Praktis
Hasil		69	72	95,83%	Sangat Praktis

C. Analisis Nilai Persentase “Aspek Penilaian” Uji Praktikalitas Media pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
1.	Aspek materi	105	108	97,22%	Sangat Praktis
2.	Aspek media	69	72	95,83%	Sangat Praktis
Hasil		174	180	96,67%	Sangat Praktis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

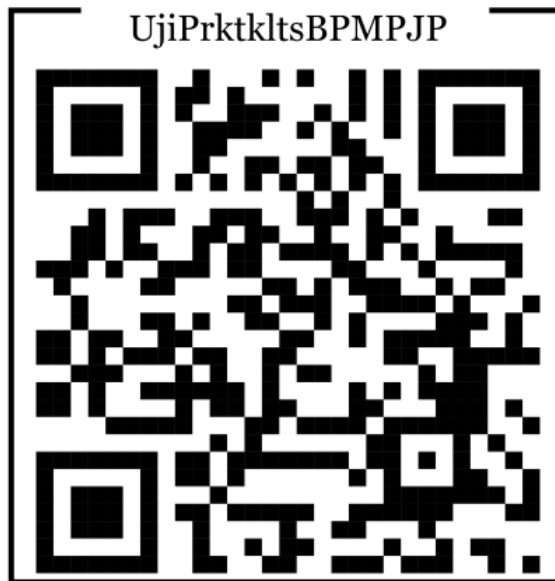
LAMPIRAN I5

BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

**Angket Uji Praktikalitas oleh 3 Praktisi Pembelajaran MI/SD
pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle***

Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

https://drive.google.com/file/d/1MW2KFIp1eLdjZ1wYcHidEd7SrxHq2p4q/view?usp=drive_link

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I6

**DATA HASIL UJI PRAKTIKALITAS
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE**

**Data Hasil Uji Praktikalitas Pada
Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*
Oleh Praktisi Pembelajaran MI/SD (Validator Kepraktisan Produk)**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Skor Validasi Praktisi		
				Vp ₁	Vp ₂	Vp ₃
1.	Aspek materi	a. Kesesuaian materi	1	3	4	4
			2	4	4	4
			3	4	4	4
			4	4	4	4
			5	3	4	3
			6	3	4	4
	b. Keterbacaan isi	7	4	4	4	
		8	3	4	3	
		9	3	4	4	
2.	Aspek media	d. Kemenarikan sajian	10	4	4	4
			11	4	4	3
			12	4	3	4
		e. Kemanfaatan media	13	4	4	4
			14	4	4	4
Total Skor				51	55	53

Keterangan:

V_{MI/SD} = Validasi dari Praktisi Pembelajaran MI/SD

V_{MI/SD 1} = Maida Indra, S.Pd.

V_{MI/SD 2} = Ismadarwati, S.Pd.

V_{MI/SD 3} = Irmadayani, S.Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I7

**NILAI PERSENTASE DATA HASIL UJI PRAKTIKALITAS
BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Praktisi Pembelajaran MI/SD (Validator Kepraktisan Produk)**

Validasi	Skor Validasi dari Praktisi (Vp)														Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
	Butir Penilaian																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Praktisi 1 (Vp ₁)	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	51	56	91,07%	Sangat Praktis
Praktisi 2 (Vp ₂)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	55	56	98,21%	Sangat Praktis
Praktisi 3 (Vp ₃)	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	53	56	94,64%	Sangat Praktis
Hasil	11	12	12	12	10	11	12	10	11	12	11	11	12	12	159	168	94,64%	Sangat Praktis

Rumus nilai Praktikalitas, $V_p = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$

Rumus nilai praktikalitas gabungan, $V_p = \frac{V_{p1} + V_{p2} + V_{p3}}{3} = \dots \%$

Nilai praktikalitas gabungan, $V_p = \frac{91,07\% + 98,21\% + 94,64\%}{3} = 94,64\%$ (Sangat Praktis)

Jika nilai data hasil uji praktikalitas pada buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* dari 3 (tiga) validasi praktisi adalah **94,64%**, **Maka** kriteria nilai uji praktikalitas pada buku panduan media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah **Sangat Praktis**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

ANALISIS NILAI PERSENTASE DATA HASIL UJI PRAKTIKALITAS
 BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
 Oleh Praktisi Pembelajaran MI/SD (Validator Kepraktisan Produk)

Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
Aspek materi	a. Kesesuaian materi	1) Materi sesuai dengan kompetensi dasar
		2) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		3) Materi sesuai dengan materi IPA
		4) Materi sesuai dengan media pembelajaran
		5) Materi sesuai untuk pembelajaran MI/SD
	b. Keterbacaan isi	6) Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		7) Penggunaan huruf mudah dibaca
		8) Kejelasan materi didukung oleh ilustrasi dan gambar
	c. Kemudahan penggunaan	9) Buku panduan mudah dipahami dalam penggunaannya
Aspek media	d. Kemenarikan sajian	10) Tampilan buku panduan menarik perhatian
		11) Desain halaman cover dan halaman isi menarik
		12) Penyajian teks, ilustrasi, gambar, dan warna menarik dan kreatif
	e. Kemanfaatan media	13) Buku panduan mendukung proses pembelajaran materi metamorfosis makhluk hidup
		14) Buku panduan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I8



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

A. Analisis Nilai Persentase “Butir Penilaian” Uji Praktikalitas pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Materi

a. Kesesuaian Materi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Praktis
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
3.	Materi sesuai dengan materi IPA	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
4.	Materi sesuai dengan media pembelajaran	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
5.	Materi sesuai untuk pembelajaran MI/SD	3	4	3	10	12	83,33%	Praktis
Hasil		18	20	19	57	60	95,00%	Sangat Praktis

b. Keterbacaan Isi

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Praktis
7.	Penggunaan huruf mudah dibaca	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
8.	Kejelasan materi didukung oleh ilustrasi dan gambar	3	4	3	10	12	83,33%	Praktis
Hasil		10	12	11	33	36	91,67%	Sangat Praktis

LAMPIRAN I8



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

c. Kemudahan Penggunaan

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
9.	Buku panduan mudah dipahami dalam penggunaannya	3	4	4	11	12	91,67%	Sangat Praktis

Aspek Media

d. Kemenarikan Sajian

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
10.	Tampilan buku panduan menarik perhatian	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
11.	Desain halaman cover dan halaman isi menarik	4	4	3	11	12	91,67%	Sangat Praktis
12.	Penyajian teks, ilustrasi, gambar, dan warna menarik dan kreatif	4	3	4	11	12	91,67%	Sangat Praktis
Hasil		12	11	11	34	36	94,44%	Sangat Praktis

LAMPIRAN I8

e. Kemanfaatan Media

No	Butir Penilaian	Skor Validasi Ahli (Va)			Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		Ahli 1 (Va ₁)	Ahli 2 (Va ₂)	Ahli 3 (Va ₃)				
13.	Buku panduan mendukung proses pembelajaran materi metamorfosis makhluk hidup	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
14.	Buku panduan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran	4	4	4	12	12	100,00%	Sangat Praktis
Hasil		8	8	8	24	24	100,00%	Sangat Praktis

B. Analisis Nilai Persentase “Penilaian” Uji Praktikalitas Media pada Buku Panduan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Materi

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
a.	Kesesuaian materi	57	60	95,00%	Sangat Praktis
b.	Keterbacaan isi	33	36	91,67%	Sangat Praktis
c.	Kemudahan penggunaan	11	12	91,67%	Sangat Praktis
Hasil		101	108	93,52%	Sangat Praktis



LAMPIRAN I8

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

2. Aspek Media

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
d.	Kemenarikan sajian	34	36	94,44%	Sangat Praktis
e.	Kemanfaatan media	24	24	100,00%	Sangat Praktis
Hasil		58	60	96,67%	Sangat Praktis

C Analisis Nilai Persentase “Aspek Penilaian” Uji Praktikalitas Media pada Buku Panduan Media Pembelajaran

Jigsaw Puzzle

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
1.	Aspek materi	101	108	93,52%	Sangat Praktis
2.	Aspek Media	58	60	96,67%	Sangat Praktis
Hasil		159	168	94,64%	Sangat Praktis



LAMPIRAN J

HASIL DAN ANALISIS DATA RESPON PESERTA DIDIK

Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle

Lampiran J₁ Angket Respon Peserta Didik oleh Peserta Didik Kelas IV MI/SD

Lampiran J₂ Data Hasil Respon Peserta Didik

Lampiran J₃ Nilai Persentase Data Hasil Respon Peserta Didik

Lampiran J₄ Analisis Nilai Persentase Data Hasil Respon Peserta Didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN J1

MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*

Angket Respon Peserta Didik

oleh 12 Peserta Didik MI/SD Kelas IV SDN 004 Sungai Manau
pada Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD

https://drive.google.com/file/d/1MPVjHzhbo553S9DBLiMQuEQxRkWxDdGo/view?usp=drive_link

ResponPDthdpMPJP



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN J2

**DATA HASIL RESPON PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE**

**Data Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*
Oleh Peserta Didik MI/SD Kelas IV SDN 004 Sungai Manau**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik												Jumlah Skor
				Rpd 1	Rpd 2	RPd 3	Rpd 4	Rpd 5	Rpd 6	Rpd 7	Rpd 8	Rpd 9	Rpd 10	Rpd 11	Rpd 12	
1.	Kesesuaian materi	j. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2.	Penyajian isi	k. Media memperjelas materi	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3.	Keterbacaan isi	l. Kemudahan gambar untuk dipahami	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
		m. Kemudahan tulisan untuk dibaca	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
4.	Kemenarikan media	n. Desain media	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
		o. Ukuran media	6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
5.	Kemudahan penggunaan media	p. Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
		q. Cara menggunakan media mudah dipahami	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
6.	Kemanfaatan media	r. Media membantu memahami materi pembelajaran	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
			10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
		s. Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Total Skor				10	11	11	11	11	11	11	10	11	11	11	11	130

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

LAMPIRAN J2


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Keterangan:

- Rpd = Respon Dari Peserta Didik
- Rpd₁ = Fauzyah Dwi Zulmis
- Rpd₂ = Almes Safutra
- Rpd₃ = Defri Zendra
- Rpd₄ = Fatih El Mubarak
- Rpd₅ = Isma Sagita
- Rpd₆ = Nayara Alisha Utami
- Rpd₇ = Naira Desmila
- Rpd₈ = Raisa Yumairah
- Rpd₉ = Rastal Fernando
- Rpd₁₀ = Ragil Nurdaffa Hardi
- Rpd₁₁ = Velanya Belinda
- Rpd₁₂ = Keysha Rahmatullah

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**NILAI PERSENTASE DATA HASIL RESPON PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE
Oleh Peserta Didik MI/SD Kelas IV SDN 004 Sungai Manau**

Responden	Skor Respon dari Peserta Didik (Rpd) Butir Penilaian											Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
PD1(Rpd ₁)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	11	90,91%	Sangat Baik
PD2(Rpd ₂)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD3(Rpd ₃)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD4(Rpd ₄)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD5(Rpd ₅)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD6(Rpd ₆)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD7(Rpd ₇)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD8(Rpd ₈)	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	11	90,91%	Sangat Baik
PD9(Rpd ₉)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD10(Rpd ₁₀)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD11(Rpd ₁₁)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
PD12(Rpd ₁₂)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	11	100,00%	Sangat Baik
Hasil	12	12	12	12	12	11	12	12	12	11	12	130	132	98,48%	Sangat Baik

Rumus nilai nilai respon peserta, Rpd = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\%$

Nilai respon peserta didik, Rpd = $\frac{130}{132} \times 100\% = 98,48\%$ (Sangat Baik)

Jika nilai data hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah **98,48%**,

Maka kriteria nilai respon peserta didik terhadap media pembelajaran *jigsaw puzzle* adalah **Sangat Baik**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**ANALISIS NILAI PERSENTASE DATA RESPON PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN *JIGSAW PUZZLE*
Oleh Peserta Didik MI/SD Kelas IV SDN 004 Sungai Manau**

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Kesesuaian materi	a. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> yang Saya gunakan cocok dengan materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)
2	Penyajian isi	b. Media memperjelas materi	2) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu dalam memperjelas proses metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang) yang tidak bisa Saya lihat prosesnya secara langsung di alam
3	Keterbacaan isi	c. Kemudahan gambar untuk dipahami	3) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki gambar yang mudah Saya pahami
		d. Kemudahan tulisan untuk dibaca	4) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki tulisan yang mudah Saya baca
4	Kemenarikan media	e. Desain media	5) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki tampilan yang sederhana dan menarik
		f. Ukuran media	6) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar
5	Kemudahan penggunaan media	g. Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	7) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki petunjuk penggunaan yang mudah diikuti
		h. Cara menggunakan media mudah dipahami	8) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> mudah digunakan
6	Kemanfaatan media	i. Media membantu memahami materi pembelajaran	9) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu Saya mempelajari materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)
			10) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu Saya dalam membedakan proses metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)
		j. Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar	11) Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membuat Saya semangat mengikuti pembelajaran materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN J4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic U

A. Analisis Nilai Persentase “Butir Penilaian” Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Kesesuaian Materi

a. Kesesuaian Materi dengan Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						
1.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> yang Saya gunakan cocok dengan materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik

2. Penyajian Isi

b. Media Memperjelas Materi

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						
2.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> mem-bantu dalam mem-perjelas proses metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang) yang tidak bisa Saya lihat prosesnya secara langsung di alam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

LAMPIRAN J4
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

3. Keterbacaan Isi
c. Kemudahan Gambar untuk Dipahami

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
3.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki gambar yang mudah Saya pahami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik

d. Kemudahan Tulisan untuk Dibaca

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
4.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki tulisan yang mudah Saya baca	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik

4. Kemenarikan Media
e. Desain Media

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
5.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki tampilan yang sederhana dan menarik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik

LAMPIRAN J4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

f. Ukuran Media

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
6.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	12	91,67%	Sangat Baik

5. Kemudahan Penggunaan Media

g. Petunjuk Penggunaan Media Mudah Dimengerti

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
7.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> memiliki petunjuk penggunaan yang mudah diikuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik

h. Cara Menggunakan Media Mudah Dipahami

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
8.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> mudah digunakan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik



LAMPIRAN J4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

6. Kemanfaatan Media

i. Media Membantu Memahami Materi Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
9.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu Saya mempelajari materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik
10.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membantu Saya dalam membedakan proses metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	12	91,67%	Sangat Baik
Hasil		1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	24	95,83%	Sangat Baik	

j. Media Menarik Minat, Perhatian, dan Motivasi Belajar

No	Butir Penilaian	Skor Respon Peserta Didik (Rpd)												Total Skor (TSe)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
11.	Media pembelajaran <i>jigsaw puzzle</i> membuat Saya semangat mengikuti pembelajaran materi metamorfosis makhluk hidup (kupu-kupu dan belalang)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100,00%	Sangat Baik

LAMPIRAN J4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

B. Analisis Nilai Persentase “Penilaian” Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

1. Aspek Kesesuaian Materi

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
a.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	12	12	100,00%	Sangat Baik

2. Aspek Penyajian Isi

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
b.	Media memperjelas materi	12	12	100,00%	Sangat Baik

3. Aspek Keterbacaan Isi

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
c.	Kemudahan gambar untuk dipahami	12	12	100,00%	Sangat Baik
d.	Kemudahan tulisan untuk dibaca	12	12	100,00%	Sangat Baik
Hasil		24	24	100,00%	Sangat Baik

4. Aspek Kemenarikan Media

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
e.	Desain media	12	12	100,00%	Sangat Baik
f.	Ukuran media	11	12	91,67%	Sangat Baik
Hasil		23	24	95,83%	Sangat Baik

LAMPIRAN J4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

5. Aspek Kemudahan Penggunaan Media

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
g.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	12	12	100,00%	Sangat Baik
h.	Cara menggunakan media mudah dipahami	12	12	100,00%	Sangat Baik
Hasil		24	24	100,00%	Sangat Baik

6. Aspek Kemanfaatan Media

No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
i.	Media membantu memahami materi pembelajaran	23	24	95,83%	Sangat Baik
j.	Media menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar	12	12	100,00%	Sangat Baik
Hasil		35	36	97,22%	Sangat Baik

C. Analisis Nilai Persentase “Aspek Penilaian” Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

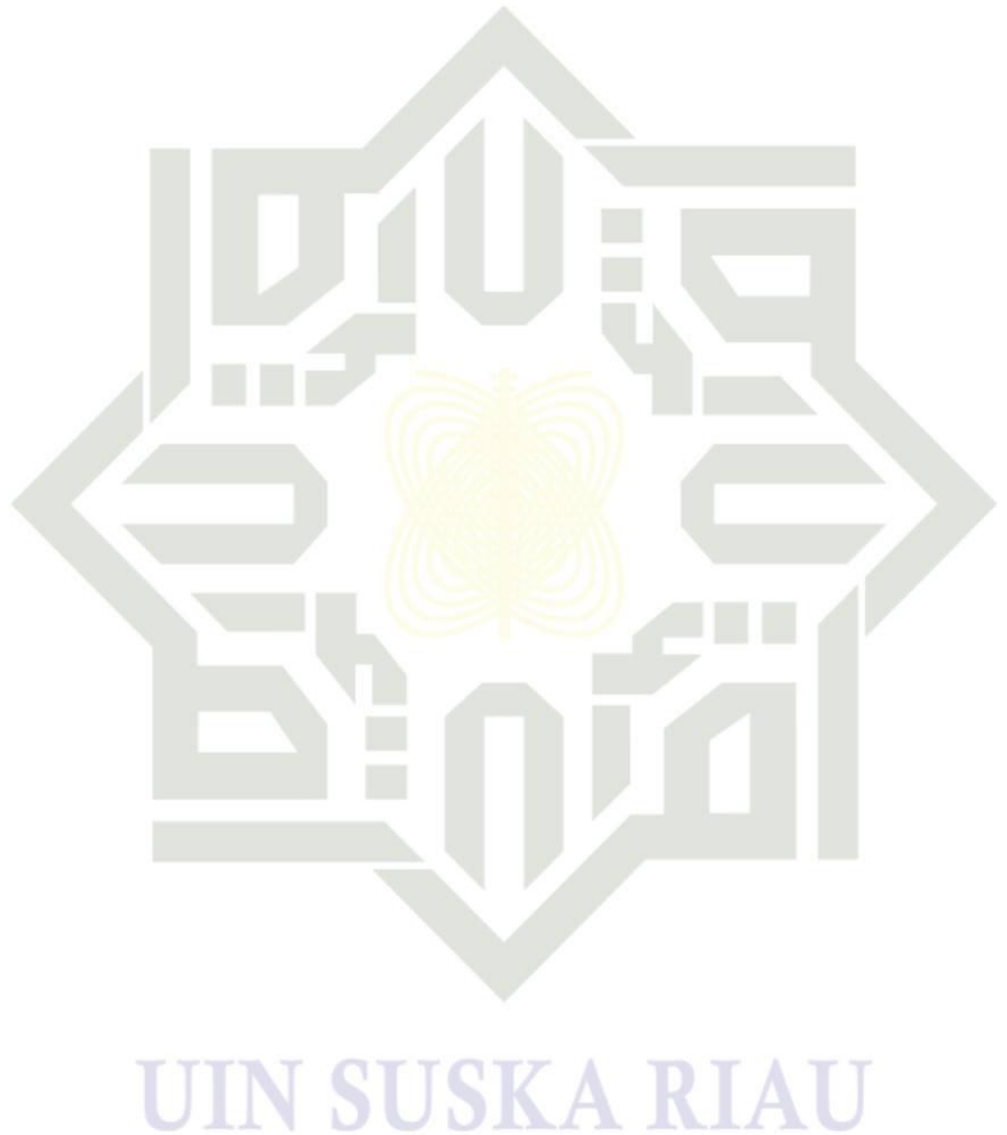
No	Penilaian	Total Skor (Tse)	Total Skor Maksimal (TSh)	Nilai (%)	Kriteria Nilai
1.	Aspek kesesuaian materi	12	12	100,00%	Sangat Baik
2.	Aspek penyajian isi	12	12	100,00%	Sangat Baik
3.	Aspek keterbacaan isi	24	24	100,00%	Sangat Baik
4.	Aspek kemenarikan media	23	24	95,83%	Sangat Baik
5.	Aspek kemudahan penggunaan media	24	24	100,00%	Sangat Baik
6.	Aspek kemanfaatan media	35	36	97,22%	Sangat Baik
Hasil		130	132	98,48%	Sangat Baik



LAMPIRAN K

LAMPIRAN K HASIL DOKUMENTASI

Lampiran K₁ Dokumentasi Penelitian dan Pengembangan



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN K1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. SDN 004 Sungai Manau



b. Observasi di SDN 004 Sungai Manau

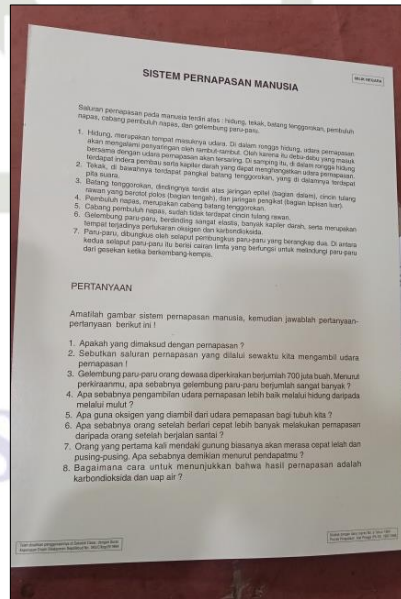
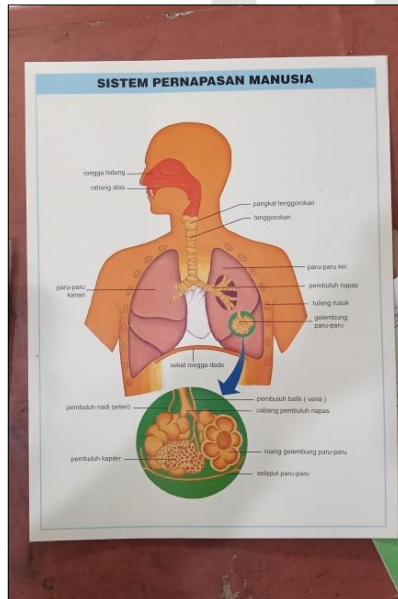
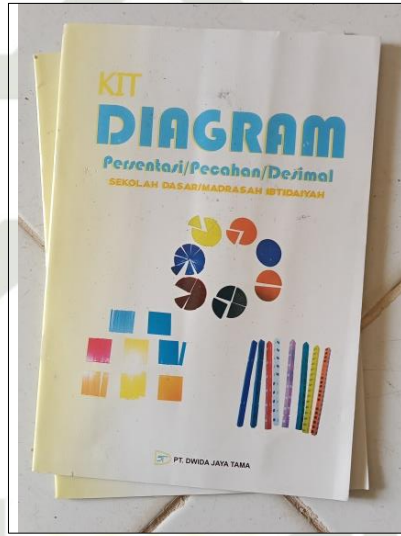


LAMPIRAN K1



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Wawancara di SDN 004 Sungai Manau

1) Wawancara kepala sekolah SDN 004 Sungai Manau



2) Wawancara guru kelas IV SDN 004 Sungai Manau



3) Wawancara peserta didik kelas IV SDN 004 Sungai Manau





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

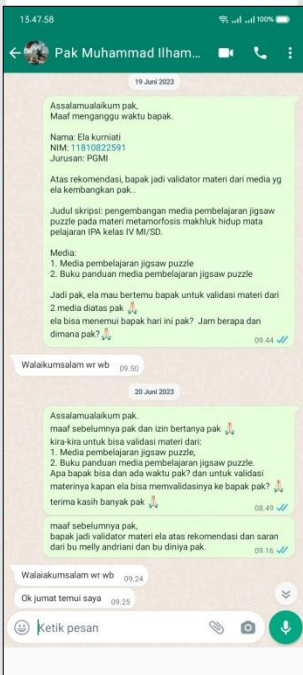
d. Validasi instrumen penelitian



e. Validasi kevalidaan desain dari segi materi (uji validitas materi)

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Uji Validitas Materi oleh Ahli Materi Pembelajaran I



Uji Validitas Materi oleh Ahli Materi Pembelajaran II



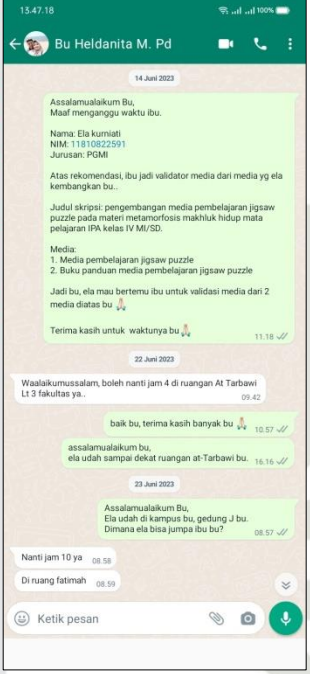
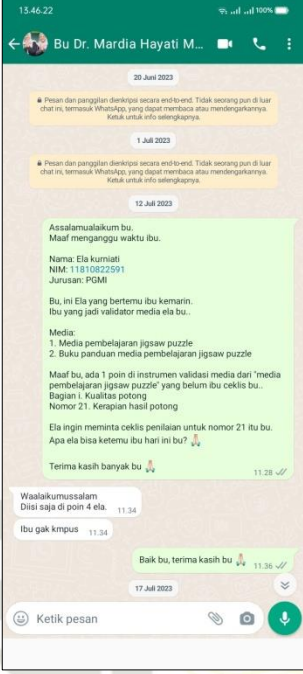

Uji Validitas Materi oleh Ahli Materi Pembelajaran III



LAMPIRAN K1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

f. Validasi kevalidan desain dari segi media (uji validitas media)

<p>Uji validitas media oleh ahli Alat Permainan Edukatif (APE) I</p> 	<p>Uji validitas media oleh ahli media pembelajaran II</p> 	<p>Uji validitas media oleh ahli media pembelajaran III</p> 
--	---	---

g. Validasi kepraktisan produk (uji praktikalitas)

1) Uji praktikalitas oleh praktisi pembelajaran I



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN K1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Uji praktikalitas oleh praktisi pembelajaran II



3) Uji praktikalitas oleh praktisi pembelajaran III



Uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SDN 004 Sungai Manau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN K1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



**i. Respon peserta didik terhadap produk
(Peserta Didik Kelas IV SDN 004 Sungai Manau mengisi
angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *jigsaw puzzle*)**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN K1



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

j. Sejarah dan profil SDN 004 Sungai Manau



k. Tampilan grafis dari produk



l. Tampilan elektronik dari produk



m. Tampilan cetak dari produk





LAMPIRAN L

LEMBAR DISPOSISI DAN SURAT


- Lampiran L₁ Lembar Disposisi
- Lampiran L₂ Surat Pembimbing
- Lampiran L₃ Surat Pra Riset
- Lampiran L₄ Surat Balasan Pra Riset
- Lampiran L₅ Surat Riset
- Lampiran L₆ Surat Rekomendasi
- Lampiran L₇ Surat Balasan Riset
- Lampiran L₈ Surat Keterangan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Disposisi dari Ketua Program Studi PGMI

LEMBAR DISPOSISI KAJUR PGMI

	INDEKS BERKAS : - KODE : -
SIFAT	: Biasa
HAL	: Bimbingan Skripsi
TANGGAL	: 30 November 2021
NAMA MAHASISWA	: Ela Kurniati
NIM	: 11810822591
INSTRUKSI/INFORMASI*)	
<p><i>Mohon kesediaan Bapak/Ibu: Diniya, M.Pd</i></p> <p><i>Menjadi Pembimbing Skripsi Mahasiswa tersebut</i></p> <p style="text-align: center;">Ketua Jurusan</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Subhan, S.Ag., M.Ag.</p>	

Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi"

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Surat Pembimbing



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: etfak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/5777/2022

Pekanbaru, 21 April 2022

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada
Yth. Diniya, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : ELA KURNIATI
NIM : 11810822591
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle Pada Materi
Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017199703 1 004



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Surat Pembimbing



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ettak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/19153/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 22 November 2022

Kepada
Yth. Diniya, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : ELA KURNIATI
NIM : 11810822591
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle Pada Materi Metamorfosis
Mahluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

W a s s a l a m

an, Dekan
Wakil Dekan I



Drs. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Surat Pra Riset

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/5803/2022
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 22 April 2022

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

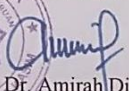
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : ELA KURNIATI
 NIM : 11810822591
 Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2022
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan III

 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751115 200312 2 001

© Ha

Surat Balasan Pra Riset

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
SD NEGERI 004 SUNGAI MANAU
 KECAMATAN KUANTAN MUDIK
 Jl.Raya lb.,Jambi-lb.,Ambacang km 009 Tel. kode pos.29564



Sungai Manau, 14 Juni 2022

Nomor	: 019/SDN004-KM/VI/2022	Kepada Yth,
Lamp	: -	Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Hal	: <i>Balas Izin PraRiset</i>	UIN Sultan Syarif Kasim Riau
		di
		Tempat

Dengan Hormat,
 Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: ASNIDAWATI, S.Pd
N I P	: 19621231 198410 2 043
Pangkat/ Gol. Ruang	: Pembina Tk.I IV/B
Jabatan	: Kepala Sekolah SDN 004 Sungai Manau

Menerangkan Bahwa:

Nama	: ELA KURNIATI
NIM	: 11810822591
Mahasiswa	: S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sehubungan dengan surat Bapak nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/5803/2022 perihal izin melakukan Prariset Program Strata Satu (S1), maka melalui surat ini kami menyatakan menyetujui untuk melakukan Prariset di SD Negeri 004 Sungai Manau Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian Surat ini dikeluarkan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Kepala Sekolah


ASNIDAWATI, S.Pd
 NIP.19621231 198410 2 043

© Ha

Surat Riset

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/236/2023 Pekanbaru,06 Januari 2023 M
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada
 Yth. Gubernur Riau
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Pekanbaru

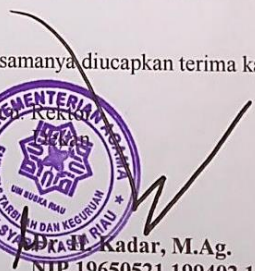

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **ELA KURNIATI**
 NIM : 11810822591
 Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2023
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
 Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (06 Januari 2023 s.d 06 April 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



D. Kadar, M.Ag.
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

Surat Rekomendasi dari Provinsi Riau



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/53788
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/236/2023 Tanggal 6 Januari 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

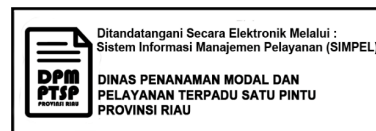
- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama | : | ELA KURNIATI |
| 2. NIM / KTP | : | 118108225910 |
| 3. Program Studi | : | PGMI |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE PADA MATERI METAMORFOSIS MAKHLUK HIDUP MATA PELAJARAN IPA KELAS IV MI/SD |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SDN 004 SUNGAI MANAU, KECAMAAN KUANTAN MUDI, KABUPATEN KAUNTAN SINGINGI |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 14 Februari 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kuantan Singingi
 Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Telukkuantan
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang bersangkutan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Surat Rekomendasi dari Kabupaten Kuantan Singingi



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
 Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
 Email : dpmpmsp@kuansing.go.id, Website : https://dpmpmsp.kuansing.go.id
 TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Nomor : 127/DPMPPTSP-PTSP/1.04.02.02/2023

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI RIAU Nomor:503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/53788 Tanggal 14 FEBRUARI 2023.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **ELA KURNIATI**
 NIM : 118108225910
 Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
 Jenjang Pendidikan : S1
 Alamat : PEKANBARU
 Judul Penelitian : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JIGSAW PUZZLE
 PADA MATERI METAMORFOSIS MAKHLUK HIDUP MATA
 PELAJARAN IPA KELAS IV MI/SD"
 Untuk melakukan Penelitian di : **SDN 004 SUNGAI MANAU KECAMATAN KUANTAN MUDIK
 KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan dihitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
 Pada Tanggal : 3 Mei 2023

Ditandatangani Secara Elektronik oleh :

**Kepala Dinas Penanaman Modal
 dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Kuantan Singingi,**

JHON PITTE ALSI, S. IP
 Pembina Tk. I. IV/b
 NIP 19801012 200501 1 006



Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Surat Balasan Riset



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
SD NEGERI 004 SUNGAI MANAU
KECAMATAN KUANTAN MUDIK
Jl. Raya Ib.Jambi-Ib. Ambacang Km 009 Telp Kode Pos 29564



Sungai Manau, 24 Juli 2023

Nomor: 022/SDN004-KM/VII/2023
Sifat: Penting
Lampiran: -
Hal: Balas Izin Riset

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Di
Tempat

Dengan Hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Osniarza, S.Pd.SD
NIP : 196702272007012007
Pangkat/Gol. Ruang : Penata Tk.I III/D
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan Bahwa

Nama : **Ela Kurniati**
NIM : 11810822591
Mahasiswa : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Sehubungan dengan Surat Izin Melakukan Riset Nomor: Un.04/F.II/PP.00.9/236/2023 beserta Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor: 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/53788, dan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi Nomor: 127/DPMPPTSP-PTSP/1.04.02.02/2023 perihal izin pelaksanaan kegiatan riset dan pengumpulan data untuk bahan skripsi program Strata Satu (S1), maka melalui surat ini kami menyatakan menyetujui untuk melakukan riset di SDN 004 Sungai Manau Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian surat ini dikeluarkan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala sekolah,



OSNIARZA, S.Pd.SD
NIP.196702272007012007

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Ha

Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
SD NEGERI 004 SUNGAI MANAU
KECAMATAN KUANTAN MUDIK
Jl. Raya Ib.Jambi-Ib. Ambacang Km 009 Telp Kode Pos 29564



SURAT KETERANGAN

NOMOR: 023/SDN004-KM/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Manau, Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi, Menerangkan bahwa:

Nama : **Ela Kurniati**
NIM : 11810822591
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas sudah melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle Pada Materi Metamorfosis Makhhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Di Tetapkan Di : Sungai Manau

Pada Tanggal : 29 Juli 2023

Kepala Sekolah


OSNIARZA, S.Pd.SD
NIP.196702272007012007

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

arif Kasim Riau

LAMPIRAN M

LAMPIRAN M KEGIATAN SKRIPSI

Lampiran M₁ Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal

Lampiran M₂ Kegiatan Bimbingan Skripsi



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Ha

Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal


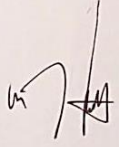


UIN SUSKA RIAU


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Ela Kurniati
Nomor Induk Mahasiswa : 11810822591
Hari/Tanggal Ujian : Selasa, 9 Agustus 2022
Judul Proposal Ujian : **Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD**
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dra. Syafi'ah, M. Ag	PENGUJI I		
2.	Muhammad Ilham Syarif, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIR. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 8 September 2022
Peserta Ujian Proposal



Ela Kurniati
NIM. 11810822591

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan Bimbingan Skripsi



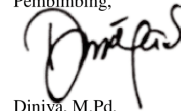
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle* Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD
2. Nama Pembimbing : Diniya, M.Pd.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19920922 201903 2 017
3. Nama Mahasiswa : Ela Kurniati
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11810822591
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi S1 PGMI

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	Kamis, 16 Juni 2022	Bab I		Rumah Bu Diniya, M.Pd
2.	Senin, 27 Juni 2022	Bab II dan Bab III		Ruang Prodi Tadris IPA
3.	Senin, 4 Juli 2022	Bab I, II, dan III		Via WhatsApp
4.	Jum'at, 8 Juli 2022	<i>Accept</i> untuk Ujian Proposal		Via WhatsApp
5.	Kamis, 9 November 2023	Bab IV dan Bab V		Via WhatsApp
6.	Jum'at, 10 November 2023	Bab IV dan Bab V		Via Zoom dan WhatsApp
7.	Sabtu, 18 November 2023	Bab IV dan Bab V		Via WhatsApp
8.	Senin, 20 November 2023	Bab I, II, III, IV, dan V		Via WhatsApp
9.	Selasa, 21 November 2023	<i>Accepted</i> untuk Ujian Munaqasyah		Via WhatsApp

Pekanbaru, 21 November 2023
Pembimbing,



Diniya, M.Pd.
NIP.19920922 201903 2 017

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP PENELITI

Ela Kurniati lahir tanggal 18 Mei 1999 di Seberang Pantai, Lubuk Jambi, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Anak kedua dari tiga bersaudara, putri pertama dari Ayahanda Syahrinin dan Ibunda Suharti. Memulai pendidikan sekolah tahun 2006-2012 di SDN 008 Seberang Pantai. Tahun 2009-2012 di MDTA Al-Hidayah Seberang Pantai. Tahun 2012-2015 di SMPN 1 Kuantan Mudik. Tahun 2015-2017 di SMAN 1 Kuantan Mudik Jurusan Matematika dan Ilmu Alam (MIA) kelas X dan jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas XI dan XII. Melanjutkan pendidikan perguruan tinggi tahun 2018-2024 program studi Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Tahun 2021 Melaksanakan PPL Daring Plus di SDN 004 Sungai Manau dan KKN Daring Plus di Desa Pebaun Hilir, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.