

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Yayan Andiyani Iman

Nim : 153 412 004

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Sains Dalam Bentuk
Permainan Sulap Untuk Mengembangkan Kognitif Anak
Di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo.**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I



Dr. Ruslin W. Badu, M.Pd
NIP. 19561117 198503 2 001

Pembimbing II



Irvin Novita Arifin, S.Pd,M.Pd
NIP . 19801101 200912 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru PAUD



Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd
NIP . 19801101 200912 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Yang Berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Sains Dalam Bentuk Permainan Sulap Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo.

Oleh
Yayan Andiyani Iman
153 412 004

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari / Tanggal : Kamis, 09 Juni 2016
Waktu : 10.00 Wita s/d Selesai

Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
---------	--------------	---------

1. Usman Samatowa, Ph.D
NIP. 19611212 198803 1 002

1..... 1/6-06-2016

2. Samsiah, S.Pd, M.Pd
NIP. 19731110 200604 2 001

2..... 2/6-06-2016

3. Dr. Ruslin W. Badu, M.Pd
NIP. 19561117 198503 2 001

3..... 3/6-06-2016

4. Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd
NIP. 19801101 200912 2 001

4..... 4/6-06-2016

Gorontalo, Juni 2016

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo



ABSTRAK

Yayan Andiyani Iman, 2016 Pengembangan Media Pembelajaran Sains Dalam Bentuk Permainan Sulap Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo. Skripsi. Prodi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dr. Hj. Ruslin W Badu, M.Pd dan Pembimbing II Irvin Novita Arifin, S.Pd M.Pd. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Bagaimana media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap dapat mengembangkan kognitif anak (2) Apakah media pembelajaran sains yang dikembangkan dapat mengembangkan kognitif anak di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap dalam mengembangkan kognitif anak dan menyusun media pembelajaran sains dalam mengembangkan kognitif anak di SD laboratorium Universitas Negeri Gorontalo. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development* (pengembangan), *implementation* (implementasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, lembar validasi, serta studi dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang berupa saran-saran perbaikan dari validator ahli, penilaian oleh guru kelas dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap dengan melihat beberapa indikator yaitu : (1) Anak memiliki Kemampuan berbicara, (2) Mengekspresikan ide atau pendapatnya, (3) Kemampuan berpikir meningkat, (4) Kemampuan menalar meningkat, (5) Menikmati aktivitas yang berbeda-beda, dan (6) Berkonsentrasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap termasuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu mendesain pengembangan media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap untuk mengembangkan kognitif anak memiliki kualitas sangat baik sehingga sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Media, Permainan, Kognitif.

ABSTRACT

Yayan Andiyani Iman, 2016. Development of Science Learning Media In Form of Magic Tricks for Cognitive Deveopment of Laboratorium Elementary School Students of State University of Gorontalo. **Skripsi.** Departement of Early Childhood Education, Faculty of Education, State University of Gorontalo. Principal Supervisor is Dr. Hj. Ruslin W Badu, M.Pd and Co-supervisor is Irvin NovitaArifin, S.Pd, M.Pd. The problem statements in this research are : (1) how is the science learning in form of magic tricks are able to develop child's cognitive, (2) does the developed science learning media develop the students' cognitive at Lab Elementary School of State University of Gorontalo. This research aims at finding out whether the magic tricks as science learning media are able to develop the students' cognitive in Lab School of State Univerity of Gorontalo or not. The approach used in this research is ADDIE model of development that consists of analysis, design, development, and implementation. However, due to time constraints, this research is concluded at the development stage. The data collection methods are observation, interview, validation sheet, and document study. The data analysis uses descriptive qualitative analysis, such as, input from expert validators, assessment by classroom teacher and learners' responds on the developed magic tricks as science learning media, by observing the following indicators : (1) students have speaking ability, (2) students are able to express his or her idea, (3) students' critical thinking ability has increased (4) students' reasoning ability has increased, (5) students enjoy various activities and (6) students are able to concentrate.

This research shows that the developed magic tricks as science learning media is classified in good category. The conclusion of this research is that the developed magic tricks as science learning media to develop students' cognitive skills has a very good quality hence it is appropriate to be used in learning activities.

Keywords: Media,Games,Cognitive.

