

PERSETUJUAN PEMBIMBING

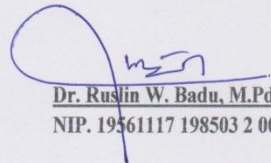
Nama : Wahyuningsih

Nim : 153 412 012


Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Sains Dalam Bentuk Permainan Sulap Untuk Mengembangkan Bahasa 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

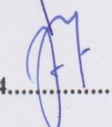
LEMBAR PENGESAHAN

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

Oleh
Wahyuningsih
153 412 012

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji


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

| Penguji | Tanda Tangan | Tanggal |
|--|--|---------------|
| 1. Dra. Rapi Us. Djuko, M.Pd NIP. 19670909 200501 2 001 |  1..... | 1. 15-06-2016 |
| 2. Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd NIP. 19720822 200501 1 002 |  2..... | 2. 14-06-2016 |
| 3. Dr. Ruslin W. Badu, M.Pd NIP. 19561117 198503 2 001 |  3..... | 3. 14-06-2016 |
| 4. Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd NIP. 19801101 200912 2 001 |  4..... | 4. 15-06-2016 |

Gorontalo, Juni, 2016

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo


Dr. Wenny Hulukati, M.Pd
NIP. 19570918 198503 2 001

ABSTRAK

Wahyuningsih, 2016. NIM:153 412 012. *Pengembangan Media Pembelajaran Sains Dalam Bentuk Permainan Sulap Untuk Mengembangkan Bahasa 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 bahasa anak (2) apakah media pembelajaran sains yang dikembangkan dapat mengembangkan bahasa anak di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut : (1) untuk mengetahui media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap dalam mengembangkan bahasa anak, (2) menyusun media pembelajaran sains dalam mengembangkan bahasa anak di SD laboratorium Universitas Negeri Gorontalo. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model *ADDIE* yang terdiri dari *analysis*, *desain*, *devolpment* (pengembangan), *implimentation* (implimentasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *devolopment* (pengembangan). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, lembar validasi, serta studi dokumen. 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 untuk mengembangkan Bahasa anak. Adapun indikator karakteristik bahasa yaitu: 1) anak mampu mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata 2) anak mampu mengucapkan lingkup kosa kata seperti: warna, perbedaan, perbandingan, bentuk, ukuran, dll. 3) anak dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik. 4) anak mampu berpartisipasi dalam sebuah percakapan. 5) anak mampu berkomentar terhadap apa yang dilakukan dirinya dan orang lain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap termasuk dalam kategori sangat baik.

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu desain pengembangan media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap untuk mengembangkan bahasa anak memiliki kualitas sangat baik sehingga sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Media, Permainan, bahasa

ABSTRACT

Wahyuningsih, 2016. Student ID: 153 412 012. Development of Magic Tricks as Science Learning Media to Develop Students' Language Skill in Lab Elementary School of State University of Gorontalo. Skripsi, Study Program of Early Childhood Education, Faculty of Education, State University of Gorontalo. Principal Supervisor is Dr. Ruslin W. Badu, M.Pd and Co-supervisor is Irvin Novita Arifin, S.Pd., M.Pd. The problem statements in this research are: (1) how is the developed magic tricks as science learning media able to develop students' language skill?, and (2) whether the developed learning media can increase the students' language skill at Lab School of State University of Gorontalo?. This research is aims at: (1) finding out whether the developed magic tricks as science learning media can increase the students' language skill or not, (2) developing the science learning media that is able to develop the language skill of the students at Lab School of State University of Gorontalo. This research uses ADDIE approach that consists of *analysis, design, development, and implementation*. However due to the limitation of this research, the research is concluded at the development stage. The data collection methods in this research are observation, interview, validation sheet, and document study. The data analysis uses descriptive qualitative analysis such as, input from expert validators, assessment of the classroom teacher, and responds of the learners toward the developed learning media to develop students' language skills. The characteristics of language indicators are: (1) children are able to state more than 2500 words, (2) children are able to state the words groups, such as, colors, differences, comparisons, shapes, size, etc., (3) children can play a role of good listener, (4) children are able to participate in a dialog, (5) children are able to comment on what she or he is doing. This research shows that the quality of the developed magic tricks as science learning media is in good category. The conclusion of this research is that the developed magic tricks as science learning media to develop children's language skill has a very good quality and therefore is appropriate to be used in learning activities.

Keywords: Media, Games, Language

