

PERSETUJUAN PEMBIMBING

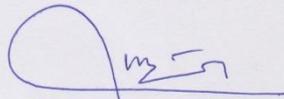
Nama : Ani Ulfarida

Nim : 153412061

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

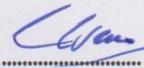
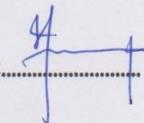
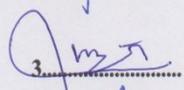
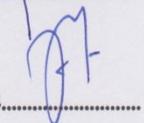
LEMBAR PENGESAHAN

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

Oleh
Ani Ulfarida
153 412 061

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

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

Penguji :	Tanda tangan	Tanggal
1. Drs. Usman Samatowa, Ph.D NIP. 19611212 198803 1 002		1. 14-06-2016
2. Samsiah, S.Pd, M.Pd NIP. 19781110 200604 2 001		2. 14-06-2016
3. Dr. Ruslin W Badu, M.Pd NIP. 19561117 198503 2 001		3. 14-06-2016
4. Irvin Novita Arifin, S.Pd M.Pd NIP. 19801101 200912 2 001		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

Ani Ulfarida, 2016. NIM : 153 412 061. *Pengembangan Media Pembelajaran Sains Dalam Bentuk Permainan Sulap Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo*. **Skripsi**, Prodi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dr. 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 kreativitas anak (2) apakah media pembelajaran sains yang dikembangkan dapat mengembangkan kreativitas anak di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo. Peneliti ini memiliki tujuan sebagai berikut : (1) untuk mengetahui media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap dalam mengembangkan kreativitas anak, (2) menyusun media pembelajaran sains dalam mengembangkan kreativitas anak di SD laboratorium Universitas Negeri Gorontalo. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model *ADDIE* yang terdiri dari *analysis*, *desain*, *development* (pengembangan), *implimentation* (implimentasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (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 anak terhadap media pembelajaran sains dalam bentuk permainan sulap untuk mengembangkan kreativitas anak. adapun indikator karakteristik kreativitas yaitu : (1) mengemukakan pendapat atau ide-ide dengan lancar tentang air yang dipanaskan (2) kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri (3) keuletan menghadapi rintangan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu (4) senang bertanya (5) anak memiliki imajinasi.

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 kreativitas anak memiliki kualitas sangat baik sehingga sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Media, Permainan, Kreativitas

ABSTRACT

Ani Ulfarida, 2016. Student ID: 153 412 061. Development of Magic Tricks as Science Learning Media to Develop Students' Creativity 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. Hj. 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 aims at: (1) finding out whether the developed magic tricks as science learning media can increase the students' language skill, (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) students are able to express opinions and ideas fluently, (2) students have ability to produce ideas or various original thoughts (3) students have persistency in dealing with uncertainty, (4) students become eager to ask, (5) students have active imagination. This research shows that the quality of the developed magic tricks as science learning media is classified as very appropriate. The conclusion of this research is that the developed magic tricks as science learning media to develop students' creativity has a very good quality hence, it is appropriate to be used in learning activities.

Keywords: Media, Games, Creativity

