

# **PENGEMBANGAN MEDIA *LUPIRPA* (LUDO PINTAR IPA) PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV SD NEGERI 13 PALEMBANG**

**Nabila Oktaria**

**2020143077**

## **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang valid, dan praktis untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD). Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementational*), evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari penelitian pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada materi bagian tubuh tumbuhan dinyatakan valid hal tersebut dapat dilihat dari tiga ahli media, materi, dan bahasa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dengan kriteria Sangat Valid. Berdasarkan nilai yang telah diberikan tiga validator ahli, maka media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dinyatakan valid untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat dilihat dari respon siswa pada uji coba yang dilakukan yaitu uji coba *One to one* memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,9% dengan kriteria Sangat Praktis, pada tahap uji coba *Small Group* nilai rata-rata sebesar 89,3% dalam kriteria Sangat Praktis dan *Big Group* nilai rata-rata sebesar 89,2% dalam kriteria Sangat Praktis dan uji coba dapat dilihat dari respon guru yang mendapatkan rata-rata nilai 95,3% yang masuk ke dalam kriteria media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) Sangat Praktis maka dari hasil uji coba respon siswa dan guru media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat dinyatakan memiliki kepraktisan.

***Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Lupirpa (Ludo Pintar IPA),  
Bagian Tubuh Tumbuhan***