

## ABSTRAK

**Aida Farkha Fitria Nafisah, 1910710051, “Pengembangan KIT *Science Edutainment* Berbasis Mainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPA SMP/MTs”.**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan dan kelayakan KIT *science edutainment* berbasis mainan tradisional sebagai media pembelajaran IPA SMP/MTs. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik menjadi hal penting dalam upaya peningkatan pemahaman konsep IPA. Media pembelajaran yang menarik dapat di rancang melalui pengembangan mainan tradisional. Hal ini penting dilakukan karena budaya mainan tradisional di Indonesia semakin tersesih dengan permainan modern seperti game online. Selain itu, upaya pemanfaatan mainan tradisional sebagai media pembelajaran IPA dapat dijadikan salah satu solusi dari keterbatasan media pembelajaran di sekolah saat ini. Oleh karena itu, penting untuk mengatasi keterbatasan ini dengan mengintegrasikan mainan tradisional ke dalam pembelajaran IPA yang efektif dan relevan. Hal ini akan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep IPA melalui pendekatan yang menarik dan berbasis budaya. Penelitian ini merupakan pengembangan KIT *science edutainment* yang mengacu pada model pengembangan 4D dan terdapat keterbatasan penelitian hanya sampai pada 3 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), dan *develop* (pengembangan). Data dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif melalui instrumen angket. Data hasil uji validasi dianalisis dengan teknik analisis rata-rata, kemudian produk direvisi sesuai dengan saran dari validator. Subjek penelitian ini adalah dosen ahli, pendidik, dan peserta didik. Peserta didik yang dijadikan sampel uji coba ialah peserta didik kelas VIII MTs NU Sultan Agung Kudus. Hasil pengembangan produk yang dilakukan peneliti melalui validasi ahli materi memperoleh skor 80% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 75% dengan kriteria layak. Hasil respon pendidik memperoleh skor 68% dengan kriteria layak. Dan hasil respon peserta didik memperoleh presentase 85,3% dengan kriteria sangat layak. Respon peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan KIT *science edutainment* berbasis mainan tradisional rata-rata menyatakan lebih menarik dan lebih mudah memahami konsep IPA dengan menggunakan mainan tradisional. Mainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik.

**Kata kunci:** *KIT science edutainment, mainan tradisional, pembelajaran IPA*