

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA INTERAKTIF* BERBASIS
GAME EDUKASI “DUNIA TUMBUHAN” MATERI BAGIAN
TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN TIRU LOR 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

NONE NUR FADILA
NPM: 19.1.01.10.0148

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

NONE NUR FADILA
NPM: 19.1.01.10.0148

Judul:

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA INTERAKTIF* BERBASIS *GAME*
EDUKASI “DUNIA TUMBUHAN” MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SDN TIRU LOR 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri


Tanggal: 4 Juli 2023

Pembimbing I



Karimatus Saidah, M.Pd
NIDN. 0710039103

Pembimbing II



Dr. Dhan Dwi Nur Wenda, M.Pd
NIDN. 0701058701

Skripsi oleh:

NONE NUR FADILA
NPM: 19.1.01.10.0148




Judul:

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA INTERAKTIF* BERBASIS *GAME*
EDUKASI “DUNIA TUMBUHAN” MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SDN TIRULOR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 24 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|-----------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Karimatus Saidah, M.Pd | :  |
| 2. Penguji I | : Dra. Endang Sri Mujiawati, M.Pd | :  |
| 3. Penguji II | : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd | :  |

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurwilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : None Nur Fadila

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 12 November 2000

NPM : 19.1.01.10.0148

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebabkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Juli 2023
Yang Menyatakan



NONE NUR FADILA
NPM. 19.1.01.10.0148

MOTTO

“Kamu tidak bisa apa-apa tanpa Allah, tapi kamu bisa meraih segalanya dengan izin Allah”

Kupersembahkan karya ini buat:

Keluargaku

ABSTRAK

None Nur Fadila Pengembangan *Multimedia Interaktif* berbasis *Game* Edukasi “Dunia Tumbuhan” materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tiru Lor 2.

Kata kunci: *multimedia interaktif*, *game* edukasi, bagian tumbuhan dan fungsinya, hasil belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Tiru lor 2. Mendapatkan hasil bahwa pada kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan hanya buku yang disediakan sekolah. Guru kurang berinovasi dalam penggunaan metode pembelajaran. Hasil belajar siswa dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Serta siswa kesulitan dalam menghafal fungsi bagian tumbuhan. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi “dunia tumbuhan” materi bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2?. Sedangkan tujuan dari pengembangan media *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan” untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 dan siswa kelas IV SDN Tiru Lor 1 yang beralamat di Desa Tiru Lor, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. Terdapat dua desain uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba terbatas dengan jumlah responden 10 siswa dan 1 guru, uji coba luas dengan jumlah responden 24 siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 dan SDN Tiru Lor 1. Instrument pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, soal evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Untuk analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan”, hasil validasi media memperoleh skor 88% dan materi memperoleh skor 86%. Rata-rata validasi media dan materi memperoleh skor 86% termasuk kriteria sangat valid, kepraktisan diperoleh dari respon guru dengan skor 89% termasuk kriteria sangat praktis, dan respon siswa dengan skor 90% termasuk kriteria sangat baik, sedangkan keefektifan dapat diketahui dari hasil evaluasi *post-test* siswa dengan rata-rata 81,7 melebihi rata-rata *pre-test* dan KKTP. Diperkuat dengan hasil uji statistik dengan *Paired Sample-t Test* memperoleh hasil $0,001 < 0,05$ terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* yaitu 57,7 dan *post-test* 81,7, sehingga media *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan” dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA INTERAKTIF* BERBASIS *GAME* EDUKASI “DUNIA TUMBUHAN” MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN TIRU LOR 2**, ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD;
4. Karimatus Saidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I atas waktu dan tenaga yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini;
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing II atas waktu dan tenaga yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga untuk bekal sayan nanti dalam dunia pendidikan;

7. Moh. Wiwik Purwoko, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Tiru Lor 2 dan Dian Kusumawati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Tiru Lor 1 yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di sekolah yang bersangkutan;
8. Siti Masrikatin, S.Pd., selaku wali kelas IV SDN Tiru Lor 2 yang telah meluangkan waktu untuk penelitian;
9. Siswa-siswi kelas IV SDN Tiru Lor 2 dan siswa-siswi SDN Tiru Lor 1, terima kasih atas kerjasama selama penelitian berlangsung;
10. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini; dan
11. Pihak-pihak lain yang telah memberikan banyak bantuan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 4 Juli 2023
Penulis

NONE NUR FADILA
NPM. 19.1.01.10.0148

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar	9
B. Multimedia Interaktif	11
C. Game Edukasi	13
D. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)	16
E. Bagian Tumbuhan dan Fungsinya	18
F. Kerangka Berfikir	25

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	34
D. Uji Coba Model/Produk	35
E. Validasi Model/Produk	37
F. Instrument Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	43

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	50
B. Validitas Media	55
C. Pengujian Model Terbatas	62
D. Pengujian Model Perluasan	65
E. Pembahasan Hasil Penelitian	71

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan	77
B. Implikasi	77
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran	16
Tabel 3.1 Hasil Pengembangan Media.....	31
Tabel 3.2 Angket Validasi Media	39
Tabel 3.3 Angket Validasi Materi	40
Tabel 3.4 Angket Validasi Respon Guru	41
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	43
Tabel 3.7 Skala Likert	44
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	45
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media	47
Tabel 3.10 Skor Respon Siswa	48
Tabel 3.11 Kriteria Respon Siswa	48
Tabel 4.1 Desain Awal Media	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	57
Tabel 4.4 Desain Akhir Media	59
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru	63
Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa	64

Tabel 4.7 Data Nilai Evaluasi <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	66
Tabel 4.8 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	67
Tabel 4.9 Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	68
Tabel 4.10 <i>Paired Samples Statistics</i>	69
Tabel 4.11 <i>Paired Samples Test</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Akar Serabut	19
Gambar 2.2 Akar Tunggang	19
Gambar 2.3 Bagian-bagian Daun	20
Gambar 2.4 Tulang Daun Menyirip	21
Gambar 2.5 Tulang Daun Menjari	21
Gambar 2.6 Tulang Daun Melengkung	21
Gambar 2.7 Tulang Daun Sejajar	22
Gambar 2.8 Bagian-bagian Bunga	23
Gambar 2.9 Bagan Kerangka Berfikir	25
Gambar 3.1 Bagan Langkah Model ADDIE	27

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Kemajuan Bimbingan
3. Surat Izin Penelitian
4. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian
5. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk (Media)
6. Hasil Validasi Ahli Media
7. Hasil Validasi Ahli Materi
8. Hasil Angket Respon Guru
9. Hasil Angket Respon Siswa
10. Perangkat Pembelajaran
11. Soal *Pre-Test*, Kunci Jawaban, dan Penilaian
12. Soal *Post-Test*, Kunci Jawaban, dan Penilaian
13. Lembar *Pre-Test*
14. Lembar *Post-Test*
15. Rekap Penilaian Hasil Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*
16. Dokumentasi Kegiatan Penelitian
17. Hasil Uji Plagiasi
18. Undangan Ujian Skripsi
19. Berita Acara Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang yang terjadi di sekolah atau luar sekolah dengan tujuan mempersiapkan peserta didik untuk peran masa depan di lingkungan yang berbeda (Ardhani dkk., 2021). Pendidikan adalah proses mengarahkan atau memberikan pengetahuan, ketrampilan dan sikap seseorang melalui pengajaran atau pelatihan dengan orang lain. Dengan adanya pendidikan yang dimiliki seseorang maka akan menjadikan manusia yang berkualitas (Liwa dkk., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mempersiapkan diri menjadi manusia yang berkualitas.

Di Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu dasar mata pelajaran penting yang harus diajarkan kepada siswa. Permendiknas No. 22 tahun 2006 mengenai Standar Isi yang menjelaskan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Sejalan dengan pendapat (Astuti, Y., 2020) yang menjelaskan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan aktivitas anak untuk mempelajari secara menyeluruh. Dengan kata lain Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah proses penemuan, bukan hanya penguasaan kumpulan data, konsep, atau prinsip. Menurut (HJ. Kudisiah, 2018) mata

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat melatih ketrampilan anak untuk berfikir secara kreatif dan inovatif.

Menurut (Samatowa, 2011) menjelaskan pentingnya Ilmu Pengetahuan Alam sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, yaitu IPA yang berpotensi membentuk kepribadian siswa. Ketika belajar IPA melatih siswa untuk berfikir kritis dan objektif. Berfikir kritis berarti siswa dapat memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi apa yang diperoleh dari pembelajaran. Sedangkan berfikir objektif yang berarti sesuai dengan objek, sesuai dengan kenyataan atau sesuai pengalaman dan pengamatan yang didapatkan dari panca indera. Menurut pendapat para ahli Ilmu Pengetahuan Alam adalah kegiatan anak untuk mempelajari alam secara sistematis melalui kegiatan nyata dan melatih siswa berfikir kritis dan objektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan interaksinya dengan makhluk hidup dan benda mati di alam semesta. Pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa keingintahuan siswa dengan lingkungannya. Rasa kaingintahuan dapat memicu siswa untuk

memahami alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia dimuka bumi (Suhelayanti, dkk., 2023).

Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Tiru Lor 2, diketahui bahwa pada proses pembelajaran IPA yang berlangsung di SDN Tiru Lor 2 cara penyampaian materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam pelaksanaan pembelajaran guru belum menggunakan sebuah alat bantu pengajaran atau media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran di kelas. Guru hanya menggunakan buku yang disediakan sekolah. Guru kurang berinovasi dalam metode pembelajaran sehingga siswa hanya terlihat duduk, mendengar dan mencatat materi menjadikan siswa kurang aktif, kurang tertarik dalam pembelajaran. Hasil *pre-test* siswa yang diberikan saat pra-penelitian memperoleh rata-rata 57,7. Hasil tersebut dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan sekolah yaitu 75. Hal ini terjadi karena pada kegiatan pembelajaran siswa kesulitan dalam menghafal fungsi pada bagian tumbuhan.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar. Media yang cocok dikembangkan adalah *multimedia interaktif berbasis game edukasi*. *Multimedia interaktif* adalah sumber belajar yang digunakan berbantu komputer yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut (Rachmadtullah dkk., 2018) komputer adalah sumber belajar yang memiliki kemampuan untuk menampilkan hasil belajar siswa dalam bentuk kombinasi

teks, gambar, audio, atau video. Sedangkan menurut (Putri dkk., 2020) *multimedia interaktif* adalah sumber belajar yang dapat diakses oleh individual melalui perangkat kontrol. *Multimedia interaktif* dapat digunakan tidak hanya di komputer, tetapi juga dapat diakses melalui *smartphone*. Sehingga siswa dapat belajar secara mandiri, karena siswa dapat leluasa untuk menggunakan multimedia (Ramadhani & Muhtadi, 2018).

Adapun kelebihan penggunaan *multimedia interaktif* dalam proses pembelajaran yakni: *multimedia interaktif* menampilkan materi dengan efisien, dan menarik minat siswa serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (Inawan dkk., 2022). Multimedia akan disertai gambar dan teks. Multimedia disusun dengan cakupan materi, dan *game* atau permainan. Selain itu pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya sangat cocok dikemas dalam *multimedia interaktif* karena dalam penyajiannya materi dikemas lebih detail, dalam produk terdapat komponen berupa gambar dan *game* sebagai pendukung penyampaian materi dalam teks sehingga siswa akan lebih mudah dalam membedakan bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya. Serta dapat membuat siswa tertarik dan mampu memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar. Multimedia ini dapat diakses melalui *smartphone* sehingga siswa tidak terbatas dalam belajar, dan di dalamnya juga dilengkapi dengan *game* atau permainan yang berisi soal-soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Penelitian pengembangan yang dilakukan (Wulandari dkk., 2017) menunjukkan bahwa pengembangan *multimedia interaktif* dapat dikatakan

layak karena dapat menarik perhatian siswa dan saat pembelajaran berlangsung siswa fokus mempelajari materi karena siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan (Putra, dkk. 2018) game edukasi dapat menjadi solusi dalam memecahkan masalah dalam menciptakan pembelajaran yang mudah dan menarik. Media memiliki beberapa keistimewaan dimana pembelajaran dikemas menjadi sangat menarik dan menyenangkan bagi penggunanya.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan *Multimedia Interaktif* berbasis *Game* Edukasi “Dunia Tumbuhan” Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tiru Lor 2.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di indentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan menjadikan siswa terlihat aktif dan tertarik atas materi yang disampaikan.
2. Sumber belajar yang digunakan hanya buku yang disediakan oleh sekolah.
3. Guru kurang berinovasi dalam penggunaan metode pembelajaran.

4. Hasil belajar siswa dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan yaitu 75.
5. Siswa kesulitan dalam menghafal fungsi bagian tumbuhan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan maka rumusan masalah, sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan” materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2?
2. Bagaimana kepraktisan *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan” materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2?
3. Bagaimana keefektifan *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan” materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas maka tujuan penelitian yakni.

1. Untuk mengetahui validitas *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan” materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2.

2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan” materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan *multimedia interaktif* berbasis *game* edukasi “dunia tumbuhan” materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini menambah ilmu pengetahuan dan informasi bagi guru dan pembaca tentang media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai kegunaan, antara lain.

a. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran materi bagian tumbuhan dan fungsinya

2) Dapat dijadikan pedoman dalam melakukan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai materi pelajaran

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi masukan bagi kepala sekolah dalam mengoptimalkan terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dengan cara meningkatkan kualitas para guru serta menambah sarana prasarana di sekolah.

c. Bagi Pembaca atau Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi atau referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang relevan, khususnya bagi mahasiswa UN PGRI Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Advinda, L. (2018). *Dasar-dasar Fisiologi Tumbuhan*. Deepublish.
- Aisyah, R. J. D. K. (2017). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA NEGERI 15 PALEMBANG*.
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ali Sadikin., Afreni Hamidah (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 6(2):214-24
- Andrijati, Noening. (2014). *Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di PGSD Tegal*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 31(2)
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA*. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arifin, Y., Ricky, M.Y., & Yesnaya, V. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: Widia Inovasi Nusantara.
- Astiti, D. (2015). *Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*. *Jurnal Formatif*. 5(1)
- Aula, B. (2020). *Analisa dan Perancangan Game Edukasi Student AAdventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 Pada SMK NEGERI 1 AL-MUBARKEYA*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4, 21–28.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, S. N., Sugiharto, B., & Santosa, S. (2020). *Analysis of Student Response Using Rasch Modeling to The Android-Based Educational Game Learning Media "SiGN" (Synchronization Game for Metabolism Education)*. *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*, 1–8. <https://doi.org/10.1145/3452144.3453841>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Desta, N. (2020). *Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli*.
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O*. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Haul, S., Yosef, ;, Narut, F., & Nardi, M. (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di SEKOLAH DASAR (THE IMPLEMENTATION OF ENVIRONMENTAL AWARENESS CHARACTER EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOLS)*. Dalam *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Nomor 1).
- HJ. Kudisiah. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SDN BEDUS Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(20), 195.
- Inawan, D. S., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA SD Kelas IV Materi Makan dan Dimakan Antar Makhluk Hidup*. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 151–161. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p151>
- Ismail, A. (2017). *Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Mata Kuliah Fisika Dasar*, 2 (2).
- Kustandi. & Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor; Ghalia Indonesia.
- Liwa Ilhamdi, M., Novita, D., & Nur Kholifatur Rosyidah, A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD*. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1 (2), 49–57. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.162>
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak Publisher.
- Mulyani, Sri. (2019). *Anatomi Tumbuhan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV. www.cvalfabeta.com.
- Netrilina. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(2), 143-153.

- Niswati, Za'imatun, Ari, Syamsiah, Chatrina, Gita, and Itsar. (2020). *The Design and Development of Android-Based 'Puzzle Games' Mathematics Learning Media.*
- Novitasari, D. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.* FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 2 (2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurjanah, A., Dalifa, D., & Noperman, F. N. (2020). *Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping terhadap Hasil Belajar SISWA SD.* JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 3 (2), 258–264. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.2.258-26>
- Nurmadiyah. (2016). *Media Pendidikan .* Jurnal Islam & Peradaban , 5.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android.*
- Pristiwanti, D. (2022). *Pengertian Pendidikan .* Jurnal Pendidikan dan Konseling , 4.
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan.* Jurnal Basicedu, 6(4), 7257–7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Putra, A., Soepriyanto, Y., & Husna, A., (2018). *Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD.* Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. 1(4).
- Putri, O. :, Nadhifah, L., Guru, P., & Dasar, S. (2020). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Ssekolah Dasar ANDROID BASED-ON NTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA TO IMPROVE THE STUDENT'S UNDERSTANDING OF CLASS V ELEMENTARY SCHOOL.*
- Purwaningtyas. 2017. *Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis Online dengan Program Edmodo.* Jurnal Pendidikan, 2(1).
- Rachmadtullah, R., Nadiroh, N., Sumantri, M. S., & S, Z. M. (2018). *Development of Interactive Learning Media on Civic Education Subjects in Elementary School.* Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2018). <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.67>

- Raharjo, A., Rafi'i., Hartono. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*. 7(2).
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Ramadhani, R., & Muhtadi, A. (2018). *Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education*. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(6), 9. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i6.488>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sahronih, S., & Dahlia, Y. (2021). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Bagian-bagian Tumbuhan Menggunakan Media Gambar*. *PERISKOP : Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.58660/periskop.v2i1.17>
- Samatowa, Usman. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Sari, B. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*.
- Setyorini, V. A. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa SMK Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen pada Pembelajaran Akutansi*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Suranto, & S. (2017). *Penerapan Kebijakan Full Day School terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Seminar Nasional Pendidikan*, 181–189.
- Sholeh, M. (2019). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. 1-16
- Swara, G. (2020). *Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah*.

- Syukriah, F., & Pranggarani, L. (2016). *Implementasi Teknologi Augmented Reality 3D Pada Pembuatan Organologi Tumbuhan*. Triana, P., & Widowati, H. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan*.
- Triana, P., Widowati, H., Achyani. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan*. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wisudawati, A. W. (2015). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, Ratih, dkk. (2017). *Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Disekolah Dasar*. Tesis Pendidikan Pasca Sarana Universitas Negeri Malang.