

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/5/2022 2:46:41 PM

Analyzed document: Nila Nuryanti fiks.docx Licensed to: Bagus Amirul

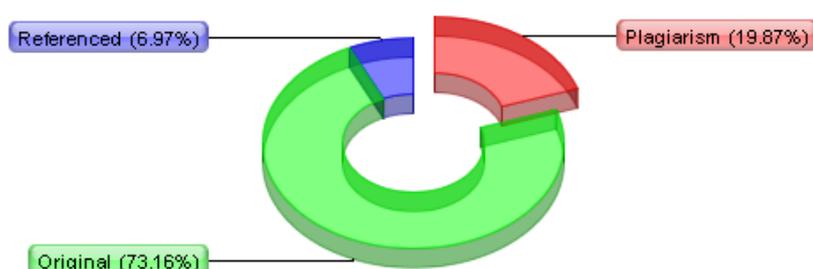
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 62

16%	1233	1. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591/1/SKRIPSI_ANGGI_OKTAVIANI_1601050043-dikonversi.pdf
10%	786	2. http://eprints.unm.ac.id/19358/1/ARTIKEL_PENGGUNAAN_MEDIA_PUZZLE.pdf
8%	668	3. http://lib.unnes.ac.id/34496/1/1401415026_Optimized.pdf

? Processed resources details: 175 - Ok / 32 - Failed

? Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
			
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

? UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
2. Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: [Abcd...](#)
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

? Detailed document analysis:

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Pendidikan sangat berperan penting untuk masyarakat agar mengetahui, mengerti, memahami, dan memiliki wawasan yang semakin luas. Tidak hanya itu saja pendidikan berfungsi sebagai motivasi masyarakat untuk bergerak lebih maju dan bangkit dari sebelumnya. Menurut Soeprpto (2013:266), mengatakan

Quotes detected: **0.39%**

id: 1

“Pendidikan, terutama pendidikan formal adalah salah satu proses dalam hidup bermasyarakat dan berbangsa yang penting. Sumber manusia yang terdidik sebagai hasil pendidikan akan besar pengaruhnya pada perkembangan hidup bermasyarakat dan berbangsa”.

Begitu juga pada dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui kualitas siswa dengan cara belajar pada permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Sujana (2019:29), mengatakan pendidikan adalah suatu usaha untuk membantu meningkatkan kualitas siswa baik pada jasmani maupun rohaninya. Kualitas belajar siswa sangat mempengaruhi terhadap mutu pembelajaran yang ada di sekolah dengan ditandai adanya prestasi belajar siswa yang meningkat. Menurut Monawati & Fauzi (2018:43), meningkatnya prestasi belajar siswa menandakan kemajuan pada kemampuan siswa dalam penguasaan semua materi yang telah diberikan oleh guru. Keberhasilan belajar seorang siswa sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru saat mengajar. Kreativitas guru yang dapat berupa modifikasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Diperkuat menurut Pentury (2017:265), kreativitas guru adalah guru yang memberikan kegiatan pembelajaran yang berbeda agar pembelajaran menjadi tenang dan nyaman serta menyenangkan dan guru yang kreatif adalah guru yang memiliki keterampilan dasar, dapat memiliki kemampuan pedagogik, dan guru yang profesional. Keterampilan guru sangatlah penting dilakukan untuk pembelajaran yang menyenangkan. Kreativitas guru salah satu caranya yaitu dengan memberikan modifikasi atau tambahan terkait media pembelajaran di saat penyampaian materi. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru agar penyampaian materi dalam pembelajaran mudah dipahami untuk siswa, sehingga dapat menarik motivasi dan prestasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Asyar (2012:8), mengemukakan bahwa

Quotes detected: **0.41%**

id: 2

“media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara agar siswa tidak bosan mengikuti pelajaran, dan memotivasi siswa serta membuat bahan ajar mudah dipahami.

Plagiarism detected: **0.22%** <http://lib.unnes.ac.id/844/1/2111.pdf> + 5 resources!

id: 3

Menggunakan media pembelajaran siswa akan merasakan kelebihannya. Begitu juga kepada siswa apabila tidak menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran

yang akan mendapatkan kendala. Berdasarkan hasil observasi pada SDN Mrican 2 Kediri, permasalahan terletak pada mata pelajaran IPA di kelas V. Mata pelajaran IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang fenomena alam, dalam pembelajaran IPA siswa diberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif dan imajinatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar seperti makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan. Permasalahan dalam materi mata pelajaran IPA kali ini terkhusus pada

Plagiarism detected: **0.3%** <http://etheses.uin-malang.ac.id/14814/1/15140...>

id: 4

alat pencernaan manusia. Pada materi alat pencernaan manusia, indikator terhadap permasalahan pada SDN Mrican 2 Kediri yaitu itu terkait dengan materi alat pencernaan manusia

yaitu materi ajar yang susah, pemahaman siswa masih relatif rendah, saat pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif, dan siswa mudah bosan dan mengantuk karena guru menyampaikan materi pembelajaran secara monoton yaitu dengan berceramah tanpa menggunakan alat bantu media. Di sisi lain terdapat kurangnya kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk pembuatan dan penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi monoton. Dampaknya yaitu siswa sulit untuk

Plagiarism detected: **0.4%** <http://lib.unnes.ac.id/844/1/2111.pdf> + 3 resources!

id: 5

memahami materi yang disampaikan karena tidak ada media yang mengakibatkan siswa menjadi bosan, siswa sibuk bermain sendiri, tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga membuat siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Adilah (2017:2), kekurangan pembelajaran monoton adalah pada teknisnya karena pembelajaran yang lebih terpusat pada guru. Selain itu guru yang kurang kreatif karena hanya menggunakan buku ajar atau bahkan tidak menggunakan apapun sehingga pemahaman siswa terhadap bentuk pencernaan masih abstrak, siswa yang kurang aktif berpengaruh terhadap kemandiriannya yang harus dituntun oleh guru tanpa ada inisiatif terhadap dirinya untuk belajar. Menurut Adilah (2017:99), mengingat saat memberikan materi pembelajaran IPA pelaksanaannya dituntut untuk mampu memberikan pengelolaan pembelajaran yang maksimal agar hasil belajar yang didapat juga maksimal. Melihat permasalahan di atas, seharusnya guru memiliki inovasi untuk membuat media, ada banyak

Plagiarism detected: 0.21% <http://lib.unnes.ac.id/844/1/2111.pdf> + 4 resources!

id: 6

jenis-jenis media pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan puzzle dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyampaikan materi secara nyata saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Riadi & Supriyono (2014:3), puzzle adalah permainan yang dilakukan berupa potongan bagian kemudian disusun menjadi satu untuk beberapa maksud yang terletak pada gambar menjadi satu kesatuan. Puzzle bentuk dari permainan dari pecahan beberapa bagian gambar lalu menggabungkan kepingan-kepingan gambar menjadi sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Puzzle melatih siswa untuk berfikir kreatif dan fokus serta kolaboratif dengan teman-temannya melalui menata potongan-potongan gambar. Siswa akan lebih tertarik dan aktif serta semangat belajar dengan tidak merasakan susah materi pembelajaran, bosan, dan pembelajaran tidak monoton. Pembelajaranpun terkesan seperti belajar sambil bermain dengan begitu materi akan mudah di terima oleh siswa. Media puzzle menjadi alternatif untuk menunjang pemahaman materi yang diberikan guru. Inovasi diperlukan dalam pembelajaran agar menyenangkan dan berkesan untuk membantu

Plagiarism detected: 0.14% <https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/ar...> + 2 resources!

id: 7

siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti melakukan inovasi dengan cara pengembangan media pembelajaran game puzzle Sipena

Plagiarism detected: 0.45% <http://etheses.uin-malang.ac.id/14814/1/15140...> + 4 resources!

id: 8

materi alat pencernaan manusia yang diterapkan ke Kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas. Penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia

yaitu: Pada penyampaian materi guru masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah saja membuat siswa mudah bosan dan sulit memahami materi. Materi yang sulit sehingga siswa sangat sulit untuk memahami secara jelas. Untuk itu seharusnya guru harus lebih kreatif guna menarik siswa untuk terus belajar memahami materi sistem pencernaan manusia. Dari ulasan diatas dapat diidentifikasi yaitu

Quotes detected: 0.19%

id: 9

“Bagaimana cara guru untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di SDN Mrican 2?”

Plagiarism detected: 0.65% <http://eprints.unm.ac.id/19358/1/ARTIKEL PEN...> + 5 resources!

id: 10

Penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran tidak monoton sekaligus menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran, maka kemandirian siswa akan bertambah dimulai dari memahami materi dengan bantuan media dan siswa akan menjadi lebih bisa menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Dari ulasan di atas dapat diidentifikasi

Quotes detected: 0.16%

id: 11

“Bagaimana cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran di SDN Mrican 2?”

Pada penyampaian materi guru masih menggunakan media gambar. Pada materi alat pencernaan manusia juga menggunakan media gambar. Pemilihan

Plagiarism detected: 0.2% <http://digilib.uinsby.ac.id/10416/9/bab%204.pdf...>

id: 12

media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam memahami materi. Dari ulasan di atas dapat diidentifikasi

Quotes detected: 0.12%

id: 13

“Bagaimana cara pembuatan media yang tepat sesuai dengan materi?”

Batasan Masalah Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, sebagaimana telah diidentifikasi maka perlu diadakan pembatasan. Adapun pembatasan masalah dititik beratkan pada: Objek penelitian : SD Negeri Mrican 2 Kediri Subjek penelitian : Siswa kelas V Materi penelitian : Alat pencernaan manusia Perlakuan yang digunakan :

Quotes detected: 0.09%

id: 14

“Penerapan media visual berupa game puzzle sipena”

Aspek yang diteliti : Kemampuan menguasai materi alat pencernaan manusia Masa penelitian : Semester I tahun 2021/2022 Manfaat Pengembangan Terdapat beberapa manfaat, di antaranya yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, di antaranya adalah: Manfaat Teoritis Ditinjau dari manfaat teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan kreativitas pelajaran IPA

Plagiarism detected: 0.3% <http://etheses.uin-malang.ac.id/14814/1/15140...> + 6 resources!

id: 15

materi sistem pencernaan manusia khususnya dalam menggunakan Game Puzzle Sipena. Manfaat Praktis Berikut adalah manfaat praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat

manfaat bagi : Bagi peneliti Untuk terinspirasi mengembangkan media bahan ajar dengan menggunakan media game puzzle Bagi guru Membantu guru untuk menambah referensi membuat media pembelajaran alat

pencernaan manusia agar tertarik dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran Bagi siswa Membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi alat pencernaan manusia dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar Bagi sekolah Membantu untuk meningkatkan prestasi belajar IPA dengan menggunakan media dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menentukan keputusan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah BAB II KAJIAN PUSTAKA Landasan Teori Pembelajaran Menurut Nurfadillah, Ferdiansyah, & Fatahullah (2021:3), pembelajaran adalah interaksi antara siswa dan guru yang erat kaitannya dengan transfer informasi, dan menggunakan berbagai komponen untuk mencapai tujuan. Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada motivasi siswa dan kreativitas pendidik. Siswa yang termotivasi, didukung oleh pendidik yang dapat menumbuhkan motivasi tersebut, akan bermuara pada keberhasilan pencapaian tujuan belajarnya. Hasil belajar dapat diukur dari perubahan sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran. Desain pembelajaran dan kreativitas pendidik yang baik, didukung dengan peralatan yang tepat, memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu dimana guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik dan peserta didik mempelajari hal tersebut untuk mengembangkan pengetahuannya. Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran Media memiliki tujuan dalam pendidikan di mana informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa agar pembelajaran dapat berlangsung, baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas yang sebenarnya. Menurut Febriana (2019:110) media berasal dari kata

Quotes detected: 0.01%

id: 16

“medium”

yang secara harfiah adalah perantara, penyampaian, atau penyalur. Media pendidikan memberikan dukungan pendidikan terhadap unsur metode sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk meningkatkan proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa-siswa dengan lingkungan belajar. Media merupakan komponen yang ada dalam proses pembelajaran. Nurfadillah dkk., (2021:3) menjelaskan bahwa:

Quotes detected: 0.36%

id: 17

“Media merupakan salah satu alat pendukung dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan yang mana dalam penggunaannya akan dapat menghubungkan antara pemberi (guru) dan juga penerima informasi (peserta didik).”

Menurut Adam & Syastra (2015:79), media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk fisik demi mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mengkonstruksi pikiran dan minat siswa dalam proses pembelajaran melalui alat yang digunakan sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Diperkuat menurut Purwono (2014:127) bahwa proses pembelajaran apabila menggunakan media dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dan sangat berfungsi dalam menunjang pembelajaran yang ada di sekolah guna untuk memberikan pemahaman kepada siswa secara langsung mengenai materi yang diajarkan dengan mudah. Fungsi media pembelajaran

Quotes detected: 0.5%

id: 18

“Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut.”

Menurut Suprihatiningrum (2016:320-321), terdapat enam fungsi utama dalam media pembelajaran yaitu : Fungsi penyuluhan adalah untuk menarik perhatian siswa ketika menggunakan media pembelajaran. Fungsi motivasional adalah memberikan motivasi atau dorongan kepada siswa agar lebih semangat belajar. Fungsi afeksi adalah untuk menyampaikan sikap dan emosi siswa saat menerima materi. Fungsi kompensator adalah metode yang digunakan ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran. Fungsi psikomotorik adalah untuk mengawasi dan mendukung siswa dalam kegiatan atletiknya. Fungsi evaluasi adalah untuk menilai kemampuan

Plagiarism detected: 0.31% http://lib.unnes.ac.id/34496/1/1401415026_Op... + 7 resources!

id: 19

siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran pastinya akan memiliki manfaat dalam penggunaannya. Manfaat media pembelajaran sebagai alat yang digunakan

dalam proses penyampaian materi guna mendukung keefektifan dalam proses pembelajaran. Menurut Audie (2019:587) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran. Menurut Edwana, Rahmad, & Islami (2017:7) bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran adalah hal yang sangat penting karena dapat menunjang pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif. Pembelajaran yang menyenangkan menghasilkan suasana yang tidak monoton terdapat beberapa kaitan yang dilakukan oleh guru berupa strategi pembelajaran, media pembelajaran yang saling berhubungan terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mencapai tujuan proses pembelajaran. Menurut Nurrita (2018:8) Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat berikut : Media pendidikan untuk guru, ialah:

Quotes detected: 0.35%

id: 20

“membagikan pedoman untuk guru mencapai tujuan pendidikan sehingga bisa menjelaskan materi pendidikan dengan urutan yang sistematis serta menolong dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan mutu pendidikan.”

Media pendidikan untuk siswa, ialah:

Quotes detected: 0.43%

id: 21

“bisa meningkatkan motivasi serta atensi belajar siswa sehingga siswa bisa berpikir serta menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan suasana belajar yang mengasyikkan serta siswa bisa menguasai modul pelajaran dengan gampang.”

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Quotes detected: 0.41%

id: 22

“Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.”

Menurut Nurrita (2018:10) Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat berikut :

Quotes detected: 0.62%

id: 23

“Media auditif, ialah media yang hanya mengandalkan keahlian suara saja, semacam tape recorder. Media Audio, yang mengandalkan keahlian suara seperti radio, kaset serta sebagainya. Media visual ialah media yang menunjukkan foto diam semacam, gambar, lukisan serta sebagainya. Media audiovisual, ialah media yang menunjukkan suara dan foto semacam film, video.”

Game Puzzle Pengertian Game Puzzle Game adalah kegiatan yang dilakukan oleh semua orang guna untuk menghibur dan menyenangkan ketika dilakukan. Game sangat berkembang dengan pesat karena banyak yang memberikan inovasi. Untuk itu dari kelebihan dari game ini, maka dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Game digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran. Contoh game adalah puzzle. Menurut Bahar & Soegiarto (2019:3) Puzzle adalah alat permainan yang meningkatkan koordinasi mata-tangan dan membantu Anda mempelajari konsep perakitan dalam bentuk dua atau tiga permainan membongkar. Game Puzzle adalah permainan yang dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang yang terdapat potongan atau beberapa kepingan dari potongan gambar yang dapat disusun untuk melatih sikap psikomotorik siswa. Menurut Aini, Ayu, & Siswati, (2019:74-79), Puzzle game merupakan jenis game yang menekankan pemecahan teka-teki. Jenis teka-teki yang harus dipecahkan dapat menguji kemampuan memecahkan banyak masalah termasuk logika, strategi, dan pengenalan pola. Secara umum puzzle merupakan permainan yang menyusun sebuah gambar dari potongan-potongan gambar yang kemudian siswa mencoba menyusun gambar tersebut dengan menyatukan potongan-potongan gambar kecil menjadi satu gambar yang utuh. Menggunakan game puzzle yang sederhana dapat membantu perkembangan otak dan emosional anak karena anak belajar memecahkan masalah, berkonsentrasi, mengembangkan keterampilan, melatih kesabaran dan meningkatkan pengetahuan. Puzzle merupakan media pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan yang baik untuk peserta didik, karena dalam media puzzle peserta didik dilatih untuk mengasah daya pikirnya, selain itu sisi permainan yang ada pada media siswa harus berpikir secara kritis untuk menentukan jawaban yang tepat dan mengajarkan kecepatan tangan menjadi daya tarik bagi siswa, jadi siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas. “Pada permainan ini cukup menantang karena memberikan efek terus menerus sehingga selalu ingin mencoba dan terus mencoba sehingga berhasil. Seperti yang telah diketahui media game puzzle ini siswa diminta untuk berpikir

Plagiarism detected: 0.29% <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...> + 7 resources!

id: 24

kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa akan terbiasa untuk berfikir dalam memecahkan setiap masalah yang dihadapinya,

sehingga meningkatkan berpikir kritis peserta didik.” Menurut Putra, Soepriyanto, & Husna, (2017:147), manfaat game adalah: Meningkatkan kemampuan berpikir dalam logika dan menalar. Dapat memecahkan masalah. Dapat digunakan untuk mencapai sebuah tujuan. Dapat mengasah otak untuk kreatif, interaktif, dan integrasi. Dapat mempengaruhi dalam kecerdasan anak dan kemampuan belajar. Dapat meningkatkan kognitif siswa. Tujuan puzzle menurut Bahar & Soegiarto (2019:3) adalah: Tingkatkan keterampilan berpikir anak Anda melatih koordinasi mata-tangan Dengan menyusun potongan-potongan teka-teki meningkatkan kemampuan kognitif anak dan melatih anak untuk berpikir dan peka terhadap lingkungan Kelebihan dan kekurangan dari puzzle menurut Bahar & Soegiarto (2019:4-5) sebagai berikut: Kelebihan puzzle adalah: Gambarnya konkret saat dilalui gambar yang dapat dilihat dengan jelas oleh siswa sesuatu. Gambar dapat melintasi batas Waktu, tidak semua benda, benda Dibawa ke kelas. Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa Kelemahan dari permainan puzzle adalah: Membutuhkan waktu yang lama untuk menghubungkan potongan-potongan puzzle tersebut. Jika siswa tidak dapat menemukan pasangan dalam teka-teki, kelas akan ribut Membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game puzzle merupakan potongan-potongan yang berisi gambar dan jika digabungkan akan membentuk sebuah gambar lengkap. Dari Teknik dan cara bermain puzzle serta fungsi dari game puzzle maka permainan ini dapat sinkron digunakan dalam mata pelajaran IPA materi alat pencernaan manusia sehingga game puzzle. Nama game puzzle puzzle yang digunakan dalam materi pencernaan manusia dinamakan game puzzle sipena. Ilmu Pengetahuan Alam

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam IPA mempelajari tentang peristiwa alam. Ariyanto (2016:134-140) mengungkapkan IPA adalah pelajaran yang mengharapkan siswa untuk langsung menuju ke tataran sistematis melalui berbagai jenis tingkatan logika dan mengarah pada penemuan-penemuan baru di alam guna mencapai tujuan pembelajaran efektif. Menurut Raharja (2019:96) IPA merupakan salah satu bahan ajar dan merupakan kebutuhan yang mendesak bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlu lebih ditingkatkan kualitasnya. Ilmu pengetahuan sekolah dasar sangat membantu siswa untuk belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri dan lingkungan alam. Hal ini karena materi ilmiah berfokus pada fenomena alam yang disusun secara sistematis menurut hasil percobaan manusia. Di dalam mata pelajaran IPA terdapat materi salah satunya yaitu alat pencernaan manusia. Sulthon (2016:50-53), menjelaskan tujuan pembelajaran dan fungsi pembelajaran IPA sebagai berikut: Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam

Quotes detected: **0.51%**

id: **25**

“Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, seperti meningkatkan efektivitas pembelajaran, minat, dan motivasi, serta penguasaan keterampilan belajar IPA yaitu pemahaman tentang alam, kemampuan ilmiah, sikap ilmiah, dan bekal pengetahuan ilmiah. Pengembangan dan perluasan substansi materi ilmiah dalam pembelajaran dan perolehan keterampilan ilmiah.”

Fungsi Ilmu Pengetahuan Alam “Mengkomunikasikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan buatan

Plagiarism detected: **0.24%** <http://etheses.uin-malang.ac.id/14814/1/15140...> + 4 resources!

id: **26**

yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Mengembangkan keterampilan proses. Keterampilan proses adalah keterampilan fisik dan mental yang diperlukan untuk memperoleh

dan mengembangkan pengetahuan ilmiah. Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai-nilai yang membantu siswa meningkatkan kualitas hidupnya. Meningkatkan kesadaran akan hubungan yang saling berpengaruh antara kemajuan

Plagiarism detected: **0.88%** <http://etheses.uin-malang.ac.id/14814/1/15140...> + 8 resources!

id: **27**

ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemanfaatannya dalam kondisi lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Memperoleh kemampuan untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, dan lebih lanjut mencerdaskan diri pada jenjang yang lebih tinggi.” Alat Pencernaan Manusia Pengertian Sistem Pencernaan Manusia Materi sistem Pencernaan Manusia adalah suatu konsep materi yang menggambarkan proses-proses sistem pencernaan, bagian-bagian sistem pencernaan dan fungsinya, serta cara menjaga kesehatan sistem pencernaan manusia. Materi sitempencernaanmanusia adalah

Plagiarism detected: **0.25%** <https://core.ac.uk/download/pdf/270267091.pd...>

id: **28**

salah satu materi IPA yang dipelajari dikelas V sekolah dasar, tepatnya dibuku tema 3 makanan sehat. Sistem Pencernaan Manusia Menurut

Azizah (2021)

Plagiarism detected: **2.52%** <https://media.neliti.com/media/publications/105...> + 2 resources!

id: **29**

Berikut organ-organ yang dibutuhkan dalam sistem pencernaan manusia sesuai dengan gambar : Gambar 2.1 : organ-organ pencernaan Rongga mulut Ada beberapa organ pencernaan di rongga mulut Yaitu, gigi, lidah, dan kelenjar ludah. Pencernaan mekanis Terjadi di rongga mulut saat makanan diubah menjadi bolus.

Kerongkongan Kerongkongan Mulut perut. Melalui kerongkongan makanan didorong masuk ke dalam lambung dengan gerak peristaltic. Makanan hanya membutuhkan waktu 6 detik untuk sampai ke dalam lambung dari mulut. Lambung Lambung terletak di dalam rongga perut bagian atas di bawah diafragma. Lambung memiliki dinding yang elastis, sehingga dapat menyimpan makanan dengan kapasitas 2 – 4 liter. Makanan dicerna didalam lambung kurang lebih 6 jam, setelah itu chyme meninggalkan lambung menuju usus halus. Usus halus Usus halus merupakan tempat terjadinya pencernaan secara kimiawi dan tempat penyerapan zat-zat makanan. Makanan yang masuk ke dalam usus halus ini bercampur dengan enzim yang dihasilkan dari hati dan pankreas. usus besar Kemudian mengandung air dan makanan yang tidak tercerna di saluran pencernaan makanan yang disebut usus besar. Fungsi utama usus besar adalah untuk menyerap air Itu masih di saluran pencernaan. Bagian usus besar yang terakhir disebut rektum dan lebih pendek panjangnya itu berakhir di anus pada 12 cm atau lebih. Anus Anus adalah lubang akhir

saluran pencernaan sebagai pembuangan limbah. Fungsi Sistem Pencernaan

Quotes detected: **0.26%**

id: **30**

“Fungsi utama sistem ini adalah untuk menyediakan makanan, air, dan elektrolit bagi tubuh dari nutrien yang dicerna sehingga siap diabsorpsi.”

Pencernaan berlangsung secara mekanik dan kimia, dan meliputi proses-proses berikut: “Ingesti adalah masuknya makanan ke dalam mulut. Pemotongan dan penggilingan makanan dilakukan secara mekanik oleh gigi. Makanan kemudian bercampur dengan saliva sebelum ditelan (menelan). Peristalsis adalah gelombang kontraksi otot polos involunter yang menggerakkan makanan tertelan melalui saluran pencernaan. Digesti adalah hidrolisis kimia (penguraian) molekul besar menjadi molekul kecil sehingga absorpsi dapat berlangsung.

Absorpsi adalah pergerakan produk akhir pencernaan dari lumen saluran pencernaan ke dalam sirkulasi darah dan limfatik sehingga dapat digunakan oleh sel tubuh. Egesti (defekasi) adalah proses eliminasi zat-zat sisa yang tidak tercerna, juga bakteri, dalam bentuk feses dari saluran pencernaan.” Kajian Penelitian Terdahulu Penelitian Jamilatun Wicahyaningrum, Wahyu Kurniawati, M.Pd. Jamilatun Wicahyaningrum, Wahyu Kurniawati, M.Pd.

Plagiarism detected: 1.54% <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...> + 19 resources! id: 31

Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas III SD Bangunjiwo. Berdasarkan penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran puzzle untuk digunakan pada prestasi belajar IPA. Sedangkan dari tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan prestasi hasil belajar. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas control dengan nilai signifaikasi 0,002 0,05 artinya H_0 ditolak sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan prestasi belajar siswa III SD Bangunjiwo(Wicahyaningrum, 2016). Penelitian Eva Ayu Kurniati Eva Ayu Kurniatiyaitu Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhajirin Kota Jambi. Berdasarkan penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran puzzle untuk

mengetahui peningkatan keaktifan siswa dari hasil sebelum adanya penelitian ini yaitu siswa yang kurang aktif sebesar 42% dan yang aktif 19% serta yang cukup aktif yaitu 39%. Sedangkan dari

Plagiarism detected: 0.63% http://eprints.unm.ac.id/19358/1/ARTIKEL_PEN... + 7 resources! id: 32

tujuan penelitian ini untuk mengetahui keaktifan siswa dengan menggunakan media puzzle pada kelas III pembelajaran tematik MI Muhajirin Kota Jambi. Dengan hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan keaktifan siswa dengan siklus I 70% dan siklus II 87% dan sudah valid dari uji olah data. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis

puzzle dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III MI Muhajirin Kota Jambi dlaam proses pembelajaran(Kurniati, 2020). Penelitian Hasriani Hasriani yaitu

Plagiarism detected: 1.07% <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...> + 10 resources! id: 33

Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. Berdasarkan penelitian ini membahas tentang deskripsi penggunaan media puzzle dan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian ini yaitu hasil belajar siswa yang sebelumnya mendapatkan nilai Cukup (C)dari siklus I meningkat menjadi Baik (B) pada siklus II. Sehingga dalam penelitian ini mendapatkan hasil kesimpulan bahwa terdpat peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone dengan menggunakan media pembelajaran puzzle pada

pembelajaran tematik(Hasriani, 2021). Kerangka Berpikir Pendidikan IPA merupakan pendidikan yang berarti dalam pembelajaran. IPA memberikan pengetahuan serta penjelasan siswa tentang alam serta makhluk hidup. Tetapi pada kenyataannya pendidikan di sekolah dasar siswa masih menemui kesulitan dalam menerima materi yang sudah disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu pendidikan IPA di sekolah dasar memerlukan alat bantu berbentuk media untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Salah satunya pada materi IPA alat pencernaan manusia. “Media yang digunakan harus cocok dengan kemampuan orang setiap siswa.

Plagiarism detected: 0.22% <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...> + 2 resources! id: 34

Salah satu media yang bisa digunakan untuk menambah keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu media puzzle. Media

ini guru hanya sebagai fasilitator serta motivator, sehingga siswa hendak ikut serta dalam proses pendidikan. Semacam aktivitas berdiskusi kelompok serta presentasi, hal tersebut hendak menarik keaktifan siswa sebab siswa tidak akan merasa jenuh dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas sehingga hasil belajarpun bertambah.” Kerangka berfikir dalam penelitian dan pengembangan Rumusan masalah Bagaimana kevalidan media pembelajaran game puzzle pada

Plagiarism detected: 0.58% <http://etheses.uin-malang.ac.id/14814/1/15140...> + 4 resources! id: 35

materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri? Bagaimana keefektifan media pembelajaran game puzzle pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri? Bagaimana kepraktisan media pembelajaran game puzzle pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri

Mrican 2 Kediri? Penelitian terdahulu Jamilatun Wicahyaningrum, Wahyu Kurniawati, M.Pd. dilakukan pada tahun 2017 dengan judul

Quotes detected: 0.16% id: 36

“Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas III SD Bangunjiwo” Eva Ayu Kurniati dilakukan pada tahun 2020 dengan judul

Quotes detected: 0.2% id: 37

“Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhajirin Kota Jambi”

Hasriani dilakukan pada tahun 2020 dengan judul

Quotes detected: 0.25%

id: 38

“Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone”

Teori / konsep : Pengertian media pembelajaran Menurut Adam & Syastra (2015:79), media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk fisik demi mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mengkonstruksi pikiran dan minat siswa dalam proses pembelajaran melalui alat yang digunakan sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Diperkuat menurut Purwono dkk., (2014:127) bahwa proses pembelajaran apabila menggunakan media dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Konklusi Pengembangan media pembelajaran game puzzle dapat menarik perhatian siswa dan

Plagiarism detected: 1.02% <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...> + 8 resources!

id: 39

menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi alat pencernaan manusia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model Pengembangan ADDIE Gambar 2.2: Bagan Kerangka Pikiran BAB III METODE PENELITIAN Model Pengembangan Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu berbasis research and Development (R&D). Metode research and Development (R&D) adalah suatu produk yang dibentuk atau dibuat kemudian diuji cobakan terhadap keefektifan setiap produk yang telah dibuat dengan inovasi yang baru. Menurut Hanafi (2017:130) Metode research and Development (R&D

) adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji tingkat keefektifan produk yang telah dibuat. Sedangkan model dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model ADDIE yang digunakan secara sistematis atau beraturan yang dapat menghasilkan hasil yang efektif dan berfungsi untuk penelitian yang sedang dilakukan. Diperkuat dengan menurut Sari (2017:93) bahwa Model ADDIE adalah suatu landasan atau pedoman yang dapat digunakan dalam perangkat pelatihan yang berkelanjutan dan efektif dalam mendukung suatu penelitian. Dalam suatu penelitian model ADDIE ini digunakan untuk merancang dalam pembelajaran. Diperkuat dengan menurut Sari (2017:93) bahwa model ADDIE ini dirancang oleh Dick and Carry bahwa model ini yaitu ADDIE digunakan untuk merancang system dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan tahap dalam pengembangan model pembelajaran diantaranya yaitu model ADDIE: Analysis (analisa), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi). Prosedur Pengembangan Analisis (Analysis) Pada tahap analisis ini kegiatan utama yaitu menganalisis keperluan dalam pengembangan metode atau model dalam pembelajaran terhadap kelayakan produk yang nantinya akan digunakan. Dimulai dari permasalahan yang terjadi kemudian dihubungkan dengan keefektifan dalam lingkungan pembelajaran dan karakteristik siswa. Permasalahan bisa didapatkan melalui observasi di lingkungan sekolah. Diperkuat menurut Devi & Bayu (2020:419) bahwa

Quotes detected: 0.16%

id: 40

“Analisis di lapangan bisa didapatkan melalui observasi dan wawancara awal untuk mendeteksi permasalahan”.

Dalam penelitian ini berarti berguna untuk menganalisis terhadap materi pembelajaran alat pencernaan manusia yang sangat susah dimengerti oleh siswa kemudian diberikan solusi dengan menggunakan media puzzle sipena yang relevan dengan karakteristik siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami materi alat pencernaan agar tidak merasa kesulitan. Dalam tahap analisis media pembelajaran yang digunakan tidak hanya dilihat dalam kebagusan produk atau estika melainkan juga terhadap penggunaan media dan kelayakan serta keefektifan media yang digunakan untuk semua orang terkhusus pada siswa dan guru di kelas. Perencanaan (Design) Pada tahap ini yang dilakukan adalah memberikan rancangan terhadap produk yang nantinya dibuat. Menurut Devi & Bayu (2020:419) bahwa

Quotes detected: 0.15%

id: 41

“Pada tahap desain berguna untuk membuat rancangan terhadap produk yang hendak dibuat”.

Media puzzle yang diinovasi berhubungan dengan materi alat pencernaan. Media puzzle ini berbasis visual. Berbahan dasar acrylic hitam dan berukuran 1x 1,5 m. Besar ukuran tersebut dapat membuat siswa menggunakan lebih mudah dan efektif sehingga bisa dilihat dari berbagai arah karena besar ukuran tersebut. Media puzzle ini pada potongan puzzlenya terbuat dari kayu. Potongan puzzle tersebut bergambar pencernaan manusia. Kegiatan siswa nantinya dapat dimulai dari guru yang mengacak potongan puzzle kemudian ditata satu persatu sambil mengurutkan bagiannya pada papan acrylic hitam puzzle. Jika tertata semua dan benar dalam pemasangannya maka nantinya akan terlihat lubang pada bagian teka teki. Di mana lubang tersebut akan diberi soal terkait dengan pencernaan. Kemudian siswa memasang potongan lubang tersebut sesuai dengan jawabannya. Pengembangan (

Plagiarism detected: 0.97% https://eprints.uny.ac.id/53261/1/Skripsi_Muham...

id: 42

Development) Pada tahap pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan dari perencanaan produk yang telah dirancang. Produk yang telah dirancang kemudian direalisasikan dan diimplementasikan nantinya siap digunakan. Seperti media puzzle kerangka yang telah dirancang kemudian diimplementasikan dalam pembuatan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan beberapa Langkah yaitu tahap validitas media dan materi. Diperkuat menurut Wati (2018:54) pada tahap pengembangan dilakukan tahap validitas kepada validator yaitu untuk menguji kevalidan. Validator tersebut dilakukan kepada validator ahli media dan validator ahli materi. Ahli media

untuk menguji media sipena. Kemudian ahli materi untuk menguji ahli materi. Penerapan (Implement) Pada tahap implementasi dari produk yang telah dikembangkan dan siap digunakan. Diperkuat menurut Devi & Bayu (2020:419) bahwa

Quotes detected: 0.1%

id: 43

“Produk siap diuji cobakan pada subjek di lapangan”.

Produk yang diimplementasikan dalam suatu kelas. Tujuan dari penerapan produk media puzzle ini yaitu: Untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk membantu siswa dalam memahami materi alat pencernaan yang susah. Untuk membentuk suasana kelas yang nyaman dan kondusif sehingga siswa menjadi lebih aktif dan berpikir kreatif serta inovatif. Pada tahap implementasi dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba produk terbatas dan luas. Uji coba produk terbatas dilakukan dengan 10 siswa dan uji coba produk luas dengan 28 siswa. Evaluasi (Evaluation) Penilaian akhir dari kelayakan produk. Diperkuat menurut Husna, Sari, & Halim (2017:69) bahwa

Quotes detected: 0.11%

id: 44

“Hasil evaluasi untuk menentukan kelayakan media yang telah dibuat”.

Hasil dari evaluasi yang nantinya akan dibuat untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya yang berhubungan dengan media puzzle yang nantinya apabila diperlukan revisi maka akan direvisi untuk memenuhi kebutuhan. Tempat Penelitian Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican 2 Kota Kediri. SDN Mrican 2 Kota Kediri terletak di Jl. Sersan Bahrun No. 117 Ds. Mrican Kec. Mojoroto Kota Kediri. Subjek Penelitian Penelitian ini sasarannya untuk peserta didik kelas V untuk menguji media pembelajaran puzzle sipena. Jumlah siswa kelas V sebanyak 31 siswa. Pengujian media pembelajaran Game Puzzle Sipena dengan skala kecil sebanyak 16 siswa dan skala besar sebanyak 31 siswa. Waktu Penelitian Penelitian ini dimulai pada bulan januari sampai bulan juni dengan rincian sebagai berikut: Tabel 3.1. Waktu Penelitian No Tahap penelitian Waktu pelaksanaan Januari Februari Maret April Mei Juni Persiapan √ Observasi √ Perencanaan produk √ Pengembangan produk √ Penerapan produk √ Evaluasi produk √ Dokumentasi √ Konsultasi √ Desain Uji Coba Uji coba dilakukan untuk menguji kelayakan media dan materi. Dengan dilakukan uji kevalidan oleh ahli materi dan media. Diperkuat menurut Zunaidah & Amin (2016:20) bahwa

Quotes detected: 0.17%

id: 45

“Validasi produk untuk mengontrol bahan ajar untuk tetap sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhannya”.

Kemudian dilanjutkan dengan uji kepraktisan media melalui angket siswa dan guru. Menurut Novita & Harahap (2020:41) bahwa “Kepraktisan dapat dilihat melalui respon guru dan respon siswa). Pada keefektifan media didapatkan pada hasil tes pretest dan posttest. Dengan menggunakan nilai KKM atau kriteria ketuntasan minimal yaitu 75 yang telah ditentukan oleh sekolah. Kemudian nilai siswa akan dibandingkan dengan nilai standar ketuntasan klasikal. Menurut Devi (2020:423) bahwa “Nilai ketuntasan klasikal yaitu 75%”. Instrument Pengumpulan Data Instrument

Plagiarism detected: 0.35% <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...>

id: 46

penelitian ini adalah alat ukur yang digunakan penelitian dalam mengolah hasil data yang didapatkan. Diperkuat dengan menurut Suci (2020:21) bahwa instrument penelitian adalah fasilitas yang digunakan oleh peneliti

untuk mentafsirkan dan mengukur hasil data yang didapatkan secara lengkap dan sistematis. Instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket. Angket dapat berupa pertanyaan peneliti yang diberikan kepada narasumber secara tertulis. Diperkuat menurut Sugiyono (2016:199) bahwa angket adalah seperangkat instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa pertanyaan tertulis agar dijawab oleh narasumber. Dari angket yang diberikan kepada narasumber baik berupa pilihan ganda maupun uraian yang nanti hasilnya dapat diolah. Angket tersebut memiliki rentan nilai terhadap pertanyaan yang diberikan. Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala likert. Jenis angket skala likert adalah jenis angket tertutup yang dimana hasilnya terdapat pada pilihan yang disediakan. Diperkuat menurut Suci (2020:19) bahwa jenis angket skala likert adalah angket yang memiliki jawaban telah tersedia dan tertutup. Berikut skor yang diberikan pada angket yang nantinya akan diolah: Berikut instrument penelitian yang digunakan pada penelitian di bawah ini: Lembar validasi Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui validnya media sipena dan materi pencernaan. untuk mendapatkan data maka dilakukan pemberian skor terlebih dahulu sebagai penilaian. Angket Respon guru dan Siswa Angket respon guru dan siswa untuk mendapatkan hasil dari kepraktisan pengembangan media pembelajaran sipena. Berikut lembar skor penilaian respon guru berdasarkan skala likert. Begitu juga pada lembar angket respon guru memuat beberapa aspek sebagai berikut Berikut lembar presentase respon siswa dengan kategori “ya” atau

Quotes detected: 0.17%

id: 47

“tidak). Diperkuat menurut Hikmiah & Ismail (2021:518) bahwa “Kepraktisan menggunakan skala “ya” dan tidak”.

Dengan tabulasi

Quotes detected: 0.01%

id: 48

“ya”

adalah 1 dan

Quotes detected: 0.01%

id: 49

“tidak”

adalah 0. Tes Lembar tes siswa untuk mengetahui keefektifan. Pada keefektifan media didapatkan pada hasil tes pretest dan posttest. Dengan menggunakan nilai KKM atau kriteria ketuntasan minimal yaitu 75 yang telah ditentukan oleh sekolah. Kemudian nilai siswa akan dibandingkan dengan nilai standar ketuntasan klasikal.

Menurut Devi (2020:423) bahwa

Quotes detected: 0.06%

id: 50

“Nilai ketuntasan klasikal yaitu 75%”.

Teknik Analisis Data Tahapan – Tahapan Analisis Data Penelitian pada pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Tegeh & Kirna (2013:12) bahwa

Quotes detected: 0.14%

id: 51

“Analisis pengembangan menggunakan deskriptif kualitatif dan analisis statistik yaitu deskriptif kuantitatif”.

Sedangkan data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari angket respon guru, angket respon siswa dan lembar tes dari pretest serta posttest. Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif yang diperoleh dari tiga jenis data yaitu: Analisis

Plagiarism detected: 0.34% <http://ecampus-fip.umj.ac.id/umj/AmbilLampira...> + 2 resources!

id: 52

Data Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Analisis data hasil validasi dari ahli media dan materi menghasilkan pada kevalidan. Diperkuat menurut Zunaidah & Amin (2016:20) bahwa

Quotes detected: 0.17%

id: 53

“Validasi produk untuk mengontrol bahan ajar untuk tetap sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhannya”.

Plagiarism detected: 0.31% <http://ecampus-fip.umj.ac.id/umj/AmbilLampira...> + 2 resources!

id: 54

Dengan data hasil dari angket nilai secara deskriptif kuantitatif dengan cara : Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi.

Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut menurut Setiawati, Rahayu, & Setiadi (2017:48) Kevalidan media pembelajaran =jumlah skor jawaban tertinggi/jumlah skor jawaban penilaian ahli x100 = Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kevalidan menurut Setiawati dkk., (2017:48) yaitu sebagai berikut : Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dikatakan valid apabila pada kategori cukup valid yaitu $\geq 55\%$.

Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru. Selanjutnya penilaian angket dari respon guru menggunakan skala likert. Menurut Novita & Harahap (2020:41) bahwa “Kepraktisan dapat dilihat melalui respon guru dan respon siswa). Jadi penilaian angket respon guru ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran puzzle sipena. Data hasil dari angket dapat diolah menjadi: Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil angket respon guru. Menghitung presentase hasil penilaian berdasarkan angket respon guru, dengan menggunakan rumus sebagai berikut menurut Riduwan (2020:806) Kepraktisan media pembelajaran = $\frac{Tse}{TSh} \times 100\% = \dots\%$ Keterangan : Tse : Total skor empiris TSh : Total skor maksimal Mengubah pencapaian skor angket respon guru menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kepraktisan menurut Riduwan (2020:806) yaitu sebagai berikut : Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dikatakan cukup praktis apabila pada kategori cukup valid yaitu $\geq 40\%$.

Sedangkan pada perhitungan respon siswa menggunakan tabulasi skor dengan memberikan nilai 1 pada “ya” dan nilai 0 pada “tidak”. Untuk menghitung skornya maka menggunakan rumus presentase respon siswa Diperkuat menurut (Hikmiah & Ismail, 2021: 518) bahwa

Quotes detected: 0.07%

id: 55

“Kepraktisan menggunakan skala “ya” dan tidak”.

Dengan tabulasi

Quotes detected: 0.01%

id: 56

“ya”

adalah 1 dan

Quotes detected: **0.01%**

id: 57

“tidak”

adalah 0. Untuk menghitung skornya maka menggunakan rumus menurut Hikmiah & Ismail (2021:518) Kepraktisan media pembelajaran = skor tiap aspek skor maksimal x 100 = ... Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, pada kategori kepraktisan menurut mengacu pada kategori kepraktisan menurut Pattimura, Maimunah, & Hutapea (2020:806) yaitu sebagai berikut : Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dikatakan cukup praktis apabila pada kategori cukup valid yaitu $\geq 40\%$. Analisis data keefektifan media pembelajaran Data keefektifan diperoleh dari melalui pretest dan posttest. Pada keefektifan media didapatkan pada hasil tes pretest dan posttest diuji menggunakan uji t. Uji t dengan taraf signifikansi 5%. Dikemukakan oleh Widiana, Parera, & Sukmana (2019:357) bahwa uji t dengan taraf signifikansi 5%. Berikut cara menganalisis dan membaca uji T. Menurut Wahid, Handayanto, & Purwosetiyono (2020:7) bahwa, Jika hasil t hitung 0,05 dan

Plagiarism detected: **0.52%** http://lib.unnes.ac.id/34496/1/1401415026_Op... + 2 resources!

id: 58

t hitung t tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variable independent terhadap variable dependen. Jika hasil t hitung 0,05 dan t hitung t tabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variable independent terhadap variable dependen. Norma Pengujian Hasil perolehan data dapat: Dikatakan valid jika pada kategori cukup valid yaitu $\geq 55\%$. Dikatakan praktis jika pada kategori cukup praktis yaitu $\geq 40\%$ dari respon guru Dikatakan praktis jika pada kategori cukup praktis yaitu $\geq 40\%$ dari respon guru Jika hasil t hitung 0,05 dan

Plagiarism detected: **0.52%** http://lib.unnes.ac.id/34496/1/1401415026_Op... + 2 resources!

id: 59

t hitung t tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variable independent terhadap variable dependen. Jika hasil t hitung 0,05 dan t hitung t tabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variable independent terhadap variable dependen. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENGEMBANGAN Hasil Pengembangan Tahap Analisis Hasil Analisis Kinerja Permasalahan yang dihadapi dalam

Plagiarism detected: **0.12%** <http://etheses.uin-malang.ac.id/14814/1/15140...> + 5 resources!

id: 60

penelitian ini yaitu terdapat guru yang tidak menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton, siswa menjadi bosan, dan mengantuk. Oleh sebab itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis visual yang mampu menarik dan memberi semangat untuk siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran puzzle yang diberi nama sipena pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Hasil Analisis Kebutuhan Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan media puzzle sipena. Analisis kebutuhan sebagai berikut. Guru Pada proses pembelajaran guru menerangkan dengan cukup lengkap. Dengan menggunakan media bahan ajar yaitu buku guru dan buku siswa. Guru terfokus pada media konvensional. Pada sistem pembelajaran guru memberikan materi dan memberikan tugas tanpa

Plagiarism detected: **0.48%** <http://etheses.uin-malang.ac.id/14814/1/15140...> + 5 resources!

id: 61

menggunakan media pembelajaran yang menarik. Siswa Siswa yang diberikan materi oleh guru dengan cukup lengkap namun terdapat kendala pada sulitnya materi sistem pencernaan manusia. Siswa sudah bisa mencari materi tersebut dengan sendirinya melalui buku ajar yang digunakan oleh guru. Pada proses pembelajaran siswa cenderung mengantuk dan bosan karena guru hanya menggunakan buku bahan ajar saja yaitu buku guru dan buku siswa sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sarana prasarana Di sekolah dasar sebenarnya sudah ada media pembelajaran IPA untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Terdapat LCD, computer, internet, papan tulis, kipas angin, dan buku yang ada di perpustakaan. Proses

Plagiarism detected: **0.11%** <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...> + 2 resources!

id: 62

pembelajaran Pada saat proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah dan tanya jawab, tanpa menggunakan media pembelajaran. Oleh karena, itu siswa akan ramai sendiri di kelas, bosan, dan mengantuk. Siswa yang mengantuk dan bosan di kelas berdampak pada kefokusannya saat menerima pembelajaran. Perlu adanya bantuan alat untuk memberikan kemenarikan pada proses pembelajaran. Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran game puzzle sipena pada materi sistem pencernaan. Hasil Pengembangan Tahap Desain (Design) Pada tahap ini yang dilakukan adalah memberikan rancangan terhadap produk yang nantinya dibuat. Menurut Devi & Bayu (2020:419) bahwa

Quotes detected: **0.15%**

id: 63

“Pada tahap desain berguna untuk membuat rancangan terhadap produk yang hendak dibuat”.

Media game puzzle yang diinovasi berhubungan dengan materi alat pencernaan. Berikut tahapan rancangan media puzzle sipena. Menentukan lebar dan Panjang media pembelajaran. Media pembelajaran puzzle sipena ini dirancang dengan bentuk yang lebar dan panjangnya dapat dilihat oleh segala arah. Artinya sampai bagian belakang kelas terlihat media puzzle sipena. Tujuannya untuk siswa tetap dapat melihat walaupun dalam jarak pandang yang cukup jauh. Ukuran media pembelajaran sipena ini adalah 1 x 1,5m. Bahan dasar Bahan dasar yang dipilih pada media pembelajaran ini adalah acrylic hitam. Tujuan bahan dasar tersebut yaitu untuk kemenarikan media pembelajaran agar tidak monoton dengan menggunakan kayu. Namun dapat divariasikan dengan bahan dasar lainnya. Untuk potongan puzzle berbahan dasar acrylic putih. Desain media gamepuzzle sipena ini menggunakan bantuan percetakan untuk menempelkan pada potongan-potongan puzzle untuk mendapatkan pewarnaan yang cukup menarik, mendesain potongan-potongan puzzle agar dapat membentuk puzzle atau teka-teki dalam bentuk visual yang bisa dicocokkan, menggabungkan materi sistem pencernaan di media puzzle sipena. Tabel 4.1 dokumentasi media Gambar Keterangan Tampilan papan puzzle sipena Bagian belakang potongan puzzle sipena Bagian depan potongan puzzle sipena dan juga gambarnya. Bagian keseluruhan puzzle sipena. Hasil Pengembangan Tahap Pengembangan (Development) Untuk menindaklanjuti rancangan yang telah ada pada tahap desain. Maka dilakukannya pengembangan pada media pembelajaran game puzzle sipena dengan materi sistem pencernaan. Media ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memberikan solusi permasalahan yang ada di kelas. Siswa agar lebih fokus dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Pada tahapan pengembangan ini juga dilakukan tahap validasi atau kelayakan media dan materi yang digunakan kepada validator. Diperkuat menurut Wati (2018:54) pada tahap pengembangan dilakukan tahap validitas kepada validator yaitu untuk menguji kevalidan. Validator tersebut dilakukan kepada validator ahli media dan validator ahli materi. Ahli media untuk menguji media sipena. Kemudian ahli materi untuk menguji ahli materi. Jika validator telah menilai dan diberikan kritikan untuk adanya revisi maka akan dilakukannya revisi terlebih dahulu. Jika validator telah menyatakan media pembelajaran game puzzle sipena sudah layak maka akan dilakukan uji coba pada sekolah SDN Mrican 2 Kota Kediri. Berikut hasil validasi media. Hasil Validasi Media Puzzle Sipena Uji validasi pengembangan media game puzzle Sipena pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validator

Plagiarism detected: 0.25% <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...>

id: 64

ahli media dilakukan oleh dosen ahli media sedangkan validator ahli materi dilakukan oleh dosen IPA. Validasi Ahli Media Validasi ahli

media pada penelitian ini dilakukan dengan validasi kepada dosen ahli media yaitu Bu Nurita Primasatya, S.Pd., M.Pd. Alasan memilih validator tersebut karena Bu Nurita ahli dalam pengembangan media baik visual maupun interaktif. Validator yang berkompeten dalam bidangnya dan memiliki keahlian dalam pengembangan media. Selain itu juga diberikan rekomendasi oleh Bapak dan Ibu pembimbing. Kriteria kevalidan menurut menurut Setiawati dkk., (2017:48) jika presentase 80-100 termasuk dalam kriteria sangat valid artinya tidak ada revisi. Namun terdapat masukan dari validator media dan boleh direalisasikan boleh tidak. Sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil 84. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game Puzzle Sopenasangat valid dapat digunakan. Diperkuat Manuarti & Putra (2021:129) diperoleh hasil 82,5% bahwa media game puzzle sipena untuk kelas IV sekolah dasar ahli materi menyatakan baik untuk digunakan. Validasi Ahli Materi Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan dengan validasi kepada dosen ahli materi. Validator ahli materi yaitu Bapak Sutrisno Sahari,

Plagiarism detected: 0.48% <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/13955...> + 2 resources!

id: 65

S. Pd., M.Pd. Alasan memilih validator materi tersebut karena Bapak ahli dalam materi IPA. Selain itu Bapak juga ahli dalam bidangnya dan mampu memberikan masukan yang membangun pola pikir mahasiswa. Validator Bapak Sutrisno Sahari, S. Pd., M.Pd.

juga direkomendasikan oleh Bapak Ibu Pembimbing. Kriteria kevalidan menurut (Setiawati,dkk., 2017 : 48) presentase 80-100 termasuk dalam kriteria sangat valid artinya tidak ada revisi. Materi pada penelitian ini juga tidak ada revisi namun terdapat masukan. Sedangkan analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil 90. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Game Puzzle Sipena Sangat Valid digunakan. Diperkuat (Manuarti & Putra, 2021: 129) diperoleh hasil 97,5% bahwa media puzzle untuk kelas IV sekolah dasar ahli materi menyatakan sangat baik untuk digunakan. Hasil Uji Kepraktisan Uji kepraktisan ini berguna untuk menguji kepraktisan media melalui respon guru dan siswa. Menurut (Novita & Syaiful, 2020: 41) bahwa "Kepraktisan dapat dilihat melalui respon guru dan respon siswa). Berikut hasil uji kepraktisan. Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Guru Uji coba kepraktisan dilakukan setelah dilakukannya validasi media dan materi kepada validator. Setelah itu dilakukannya uji coba ke SDN Mrican 2 Kota Kediri. Berikut hasil kepraktisan dari respon guru. Berdasarkan analisis angket respon dari guru terhadap media pembelajaran Game Puzzle Sipena diperoleh hasil 88%. dengan melihat presentase dari Riduwan (2020: 806) maka respon guru termasuk dalam kriteria sangat valid adalah 80% $p \leq 100\%$. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Game Puzzle Sipena sangat praktis digunakan. Diperkuat Manuarti & Putra (2021:129) diperoleh hasil 92,48% bahwa media puzzle untuk kelas IV sekolah dasar layak digunakan. Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Siswa Selain itu uji coba juga dilakukan

Plagiarism detected: 0.32% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...>

id: 66

kepada siswa kelas V SDN Mrican 2 Kediri untuk menguji kepraktisan media dalam pandangan siswa. Baik dari segi tampilan media maupun materi yang telah diberikan kepada

validator. Berikut hasil angket dari kepraktisan respon siswa. Kemudian dapat dihitung dalam presentase menurut Hikmiah & Ismail (2021:518) Kepraktisan media pembelajaran = skor tiap aspek skor maksimal x 100 = 97,9% dan diubah dalam bentuk kualitatif, pada kategori kepraktisan menurut Pattimura dkk., (2020:806) yaitu sebagai berikut : Berdasarkan analisis angket respon dari siswa terhadap media pembelajaran Puzzle Sipienamendapatkan skor 97,9%. Kategori kepraktisan menurut Pattimura dkk., (2020:806) bahwa 80% $p \leq 100\%$ adalah sangat baik. Sehingga hasil respon siswa menyatakan bahwa sangat baik kepraktisannya dalam penggunaan media pembelajaran game puzzle sipena. Diperkuat menurut Yuliani (2016:62) bahwa "Diperoleh hasil 83,11% tanggapan siswa terhadap kelayakan media pembelajaran bahasa Prancis artinya sangat baik dalam kelayakannya". Hasil Uji Keefektifan Keefektifan media pembelajaran dan materi yang telah diuji cobakan dapat diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan ke siswa. Kemudian diuji dengan uji t. Menurut Wahid dkk., (2020:7) bahwa, Jika hasil t hitung 0,05 dan t hitung t tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya

Plagiarism detected: 0.41% http://lib.unnes.ac.id/34496/1/1401415026_Op...

id: 67

terdapat pengaruh yang signifikan antara variable independent terhadap variable dependen. Jika hasil t hitung 0,05 dan t hitung t tabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variable independent terhadap variable dependen. Data yang diperoleh dari SDN Mrican 2 Kediri kemudian diolah dengan menggunakan SPSS 23 data yang diuji dengan Uji T menghasilkan. Gambar 4.1 uji T Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa sig (2-tailed) 0,05. Dengan hasil 0,000) 0,05 dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle sipena. Diperkuat menurut (,2020: 7) bahwa hasil probabilitas 0,000) 0,05 dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media (SIPENA) yaitu puzzle Nusantara. Tabel 4.7 Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran Puzzle Sipena Kriteria Presentase Nilai Interpretasi Valid Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil 84.

Plagiarism detected: 0.84% <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...> + 9 resources!

id: 68

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Puzzle Sipienasangat valid dapat digunakan. Sedangkan analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil 90. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Game Puzzle Sipena Sangat Valid digunakan. Kriteria kevalidan menurut (Setiawati,dkk., 2017 : 48) presentase 80-100 termasuk dalam kriteria sangat valid Praktis Analisis angket respon dari guru terhadap media pembelajaran Game Puzzle Sipena diperoleh hasil 88%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

Game Puzzle Sipena sangat praktis digunakan. Berdasarkan analisis angket respon dari siswa terhadap media pembelajaran Game Puzzle Sipena 29 siswa mengatakan bahwa media penelitian ini sangat praktis melalui respon siswa. Dengan melihat presentase dari (Riduwan,2020: 806) maka respon guru termasuk dalam kriteria sangat valid adalah 80% $p \leq 100\%$. Efektif Dengan hasil

Plagiarism detected: 0.36% <https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...>

id: 69

0,000) 0,05 dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh media pembelajaran game puzzle sipena. Jika hasil t hitung 0,05 dan t hitung t tabel

maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variable independent terhadap variable dependen. Pembahasan Hasil Pengembangan Media Puzzle Sipena Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Pengembangan Pocket Book Prinsip-prinsip Prinsip pengembangan game puzzle Sipena materi system pencernaan manusia untuk membantu dalam penyampaian materi dengan membuat inovasi menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran game puzzle sipena dapat digunakan untuk memberikan kemenarikan di dalam proses pembelajaran agar siswa tidak bosan dan mengantuk sehingga siswa selalu tertarik dan lebih semangat dalam mengikutinya. Keunggulan Keunggulan dari media pembelajaran Game Puzzle Sipena yaitu. Ukurannya yang besar sehingga dapat dilihat dalam berbagai arah.

Plagiarism detected: 0.41% <https://core.ac.uk/download/pdf/270267091.pd...> + 2 resources!

id: 70

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Bisa digunakan secara mandiri oleh siswa dengan cara dimainkan dan bisa digunakan dalam berulang-ulang. Aman dalam penggunaannya. Mudah dalam mengoperasikannya. Membantu siswa memahami materi yang diajarkan,

karena materi yang disajikan lebih jelas dan rinci melalui gambar. Proses pembelajaran lebih menarik dengan adanya Game Puzzle Sipena. Siswa ikut berperan aktif dalam penggunaan Game Puzzle Sipena. Metode pembelajaran lebih bervariasi karena tidak monoton. Kelemahan Kelemahan dari penggunaan Game Puzzle Sipena materi sistem pencernaan adalah Ukurannya besar sehingga berat dalam membawanya. Faktor Pendukung dan Penghambat Media Pembelajaran Game Puzzle Sipena. Faktor Pendukung Implementasi Game Puzzle Sipena. Siswa merasa tertarik dan senang dengan adanya Game Puzzle Sipena materi sistem pencernaan manusia. Dapat memotivasi siswa sehingga pembelajaran sambil bermain. Dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Faktor Penghambat Ukurannya besar sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Mendesain dengan ketelitian yang rumit untuk membuat potongan Game Puzzle Sipena dengan tepat. Percetakan gambar yang membutuhkan waktu yang lama. Kegunaan Penelitian Bagi Pendidik Game Puzzle Sipena untuk melaksanakan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran,

meringankan beban pendidik dalam memberikan materi secara berteriak dan membutuhkan tenaga yang lebih dalam membuat siswa memahami materi. Bagi Peneliti Peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif.

Plagiarism detected: 1.04% <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3591...> + 11 resources!

id: 71

BAB V Simpulan dan Saran Simpulan Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil 84. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Puzzle Sipenasangat valid dapat digunakan. Sedangkan analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil 90. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Puzzle Sipena Sangat Valid digunakan. Analisis angket respon dari guru terhadap media pembelajaran Puzzle Sipena diperoleh hasil 88%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Puzzle Sipena sangat praktis digunakan. Berdasarkan analisis angket respon dari siswa terhadap media pembelajaran Puzzle

Sipena29 siswa mengatakan bahwa media penelitian ini sangat praktis melalui respon siswa. Dengan hasil 0.000) 0,05 dapat disimpulkan bahwa H0 ditolakdan H1diterima artinya terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle sipena. Saran Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media puzzle sipena saran yang diberikan adalah: Untuk peneliti media puzzle sipena dapat dikembangkan lagi pada media berbasis teknologi untuk penelitian selanjutnya. Untuk guru selalu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dengan solusi menggunakan media pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Untuk siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan fokus, aktif, dan lebih semangat. Implikasi Implikasi Teoritis Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai konsep baru dan refrensi baru bahwa media puzzle sipena dapat dijadikan solusi dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran puzzle sipena adalah valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi Praktis Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru agar dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran yaitu guru yang memberi materi secara monoton, suasana menjadi membosankan, dan menjadikan siswa tidak aktif. Selain itu dapat dijadikan sebuah pertimbangan sebagai solusi dalam menghadapi permasalahan di kelas terkait dengan kelakatan siswa. Guru dapat menjadi lebih professional dalam proses pembelajaran.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC