

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE*
SIPENA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI MRICAN 2 KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH :

NILA NURYANTI
NPM : 18.1.01.10.0059

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh:

NILA NURYANTI

NPM: 18.1.01.10.0059

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE*
SIPENA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI MRICAN 2 KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Progam Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juli 2022

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Frans Aditia Wiguna, S.Pd.,M.Pd.
NIDN 0719048206


Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi.
NIDN 0714118403

Skripsi oleh:
NILA NURYANTI
NPM: 18.1.01.10.0059

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE*
SIPENA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI MRICAN 2 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2022

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.
2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji II : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN.0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Nila Nuryanti

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal lahir : Nganjuk, 17 Maret 2000

NPM : 18.1.01.10.0059

Fak/Prodi : FKIP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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 secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan



Nila Nuryanti

18.1.01.10.0059

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTTO

Hidup bukan tentang kesempurnaan tapi tentang bagaimana suatu proses dalam meraih mimpimu.

“Lupakan mereka yang menyakitimu, tapi jangan lupakan apa yang mereka ajarkan padamu” kim taehyung

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Segala perjuanganku ini kupersembahkan untuk kedua orang tua ku, yang selalu memberikan kasih sayang, menemani, mendukungku sampai saat ini. Perjuanganku ini tidak ada apa-apanya dibandingkan perjuangan kalian untukku, tetapi semangat kalian yang membuatkan bangkit untuk berjuang membahagiakan kalian.
2. Sahabatku saskia fitriana terima kasih untuk semangat serta dukungan yang kamu berikan disaat aku mulai putus asa, dan terimakasih selalu menemani ku dalam sedih dan senang hingga sekarang.
3. Untuk AhFaLuth patnerku tahun ini yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Nila Nuryanti : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Sipena Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sd Negeri Mrican 2 Kediri, Skripsi, Pendidikan Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci : Pengembangan, *Game Puzzle* Sipena, Sistem Pencernaan Manusia

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di SD Negeri 2 Mrican Kediri. Dapat diketahui bahwa saat mengajar guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dan menggunakan metode ceramah saja. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan, mengantuk dan siswa kesulitan memahami materi sistem pencernaan manusia yang disampaikan oleh guru. Rumusan masalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri? (2) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri? (3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri?.

Tujuan penelitian pengembangan ini : (1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri (2) Mengetahui keefektifan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri (3) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian berbasis *research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengggasilkan produk media *game puzzle sipena*. Tahan peneitian dan pengembangan ini mengacu pada lima langkah model pengembangan ADDIE: *Analysis* (analisa), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran *game puzzle sipena* dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, dengan perolehan skor dari ahli media sebesar 84% dan 90% dari ahli materi, (2) media pembelajaran *game puzzle sipena* dikategorikan sangat praktis dan sangat baik digunakan tanpa perbaikan, dengan perolehan skor 88% dari angket guru dan 97,9% dari angket siswa, dan (3) media pembelajaran *game puzzle sipena* digunakan dalam pembelajaran, diperoleh dari hasil pre test siswa dan post test siswa tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan dibuktikan dengan uji t nilai Sig (0,000) < Alpha (0,05).

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT Puji karena hanya rahmat, hidayah, dan petunjukNya, sehingga penulis mampu diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Sipena Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sd Negeri Mrican 2 Kediri” ditulis guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan kali diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Kukuh Andri Aka, S.Pd., M.Pd, Selaku Kaprodi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd., Selaku dosen pembimbing I yang dengan sabarnya membimbing serta memberikan saran yang baik dalam penyusunan skripsi ini.
5. Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi., Selaku dosen pembimbing II yang dengan sabarnya membimbing serta memberikan saran yang baik dalam penyusunan skripsi ini.
6. Nurita Primasatya, S.Pd., M.Pd., selaku validator media game puzzle sipena

7. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku validator materi sistem pencernaan manusia
8. Bapak/Ibu dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri ;
9. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SDN Mrican 2 Kediri

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan juga dunia pendidikan.

DAFTAR ISI

MOTTO dan PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
A. Tujuan Penelitian	6
B. Batasan Masalah.....	6
C. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran	9
3. Game Puzzle.....	14

4. Ilmu Pengetahuan Alam	17
5. Sistem Pencernaan Manusia	19
6. Kajian Penelitian Terdahulu	22
B. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Tempat Penelitian	31
D. Subjek Penelitian	31
E. Waktu Penelitian	31
F. Desain Uji Coba	32
G. Instrument Pengumpulan Data	32
H. Teknik Analisis Data	39
1. Tahapan – Tahapan Analisis Data	39
BAB IV	44
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN HASIL	
PENGEMBANGAN	44
A. Hasil Pengembangan Tahap Analisis	44
1. Hasil Analisis Kinerja	44
b. Hasil Analisis Kebutuhan	44

B.	Hasil Pengembangan Tahap Desain (<i>Design</i>).....	46
a.	Menentukan lebar dan Panjang media pembelajaran	46
b.	Bahan dasar	46
c.	Desain.....	47
C.	Hasil Pengembangan Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	48
a.	Hasil Validasi Media <i>Puzzle</i> Sipena.....	49
2.	Hasil Uji Kepraktisan	52
3.	Hasil Uji Keefektifan.....	55
D.	Pembahasan Hasil Pengembangan Media <i>Game Puzzle</i> Sipena.....	58
1.	Pembahasan Hasil Terhadap Media <i>Game Puzzle</i> Sipena	58
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Pengembangan <i>Media Game Puzzle Sipena</i>	65
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Media Pembelajaran <i>Game Puzzle Sipena</i>	66
4.	Kegunaan Penelitian.....	67
	BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
A.	Simpulan	68
B.	Saran.....	69
C.	Implikasi	69
	DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Waktu Penelitian	31
3.2 : Skala Likert	33
3.3 : Skala Penelitian Media Dan Materi	34
3.4 : Kriteria Kevalidan	34
3.5 : Angket Validasi Ahli Materi	34
3.6 : Angket Validasi Ahli Media	35
3.7 : Skor Penelitian Angket Respon Guru	36
3.8 : Kriteria Kepraktisan	36
3.9 : Lembar Angket Respon Siswa	36
3.10 : Angket Respon Siswa	37
3.11 : Kriteria Kevalidan	40
3.12 : Kriteria Kepraktisan	41
3.13 : Kriteria Kepraktisan	42
4.1 : Dokumentasi Media	47
4.2 : Hasil Validasi Media Untuk Mengukur Kevalidan Produk .	50
4.3 : Hasil Validasi Materi Untuk Mengukur Kevalidan Produk .	51
4.4 : Angket Hasil Uji Kepraktisan Guru	53
4.5 : Angket Hasil Uji Kepraktisan Siswa	54
4.6 : Kriteria Kepraktisan	55
4.7 : Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Media Pembelajaran Game Puzzle Sipena	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Organ – Organ Pencernaan	18
2.2 : Bagan Kerangka Pikiran	24
3.1 : Bagan Pengembangan ADDIE	27
4.1 : Uji T	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. : Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. : Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. : Lembar Hasil Uji Plagiasi
4. : Lembar Penilaian Validasi Media
5. : Lembar Penilaian Validasi Materi
6. : Lembar Surat Pengantar/Ijin Melakukan Penelitian
7. : Lembar Surat Bukti Sudah Melakukan Penelitian
8. : Lembar Perangkat Pembelajaran
9. : Lembar Hasil Angket Respon Guru
10. : Lembar Hasil Angket Respon Siswa
11. : Lembar Hasil Pre Test dan Post Test
12. : Lembar Surat Undangan Dosen
13. : Berita Acara Ujian Skripsi
14. : Lembar Revisi 3 Penguji
15. : Foto – Foto Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 Soeprapto (2013:266), mengatakan “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 “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. 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 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 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 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 susahny materi pembelajaran, bosan, dan pembelajaran tidak monoton. Pembelajaran Pun terkesan seperti belajar sambil bermain dengan begitu materi akan mudah diterima oleh siswa. Media *puzzle* menjadi alternatif untuk menunjang pemahaman materi yang diberikan guru.

Inovasi diperlukan dalam pembelajaran agar menyenangkan dan berkesan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh

karena itu, dalam penelitian ini peneliti melakukan inovasi dengan cara pengembangan media pembelajaran *game puzzle* Sipena materi alat pencernaan manusia yang diterapkan ke Kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri.

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

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 “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 media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam memahami materi. Dari ulasan di atas dapat diidentifikasi “Bagaimana cara pembuatan media yang tepat sesuai dengan materi?”.

C. Rumusan Masalah

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

A. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *game puzzle* pada materi alat pencernaan manusia pada kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri

B. Batasan Masalah

Sehubung dengan masalah yang akan diteliti, sebagaimana telah diidentifikasi maka perlu diadakan pembatasan. Adapun pembatasan masalah dititik beratkan pada:

1. Objek penelitian : SD Negeri Mrican 2 Kediri
2. Subjek penelitian : Siswa kelas V
3. Materi penelitian : Sistem pencernaan manusia

4. Perlakuan yang digunakan : “Penerapan media visual berupa *game puzzle sipena*”
5. Aspek yang diteliti : Kemampuan menguasai materi alat pencernaan manusia
6. Masa penelitian : Semester I tahun 2021/2022

C. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat, di antaranya yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, di antaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Ditinjau dari manfaat teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan kreativitas pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia khususnya dalam menggunakan Game Puzzle Sipena.

2. Manfaat Praktis

Berikut adalah manfaat praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat manfaat bagi :

a. Bagi peneliti

Untuk terinspirasi mengembangkan media bahan ajar dengan menggunakan media *game puzzle*

b. Bagi guru

Membantu guru untuk menambah referensi membuat media pembelajaran alat pencernaan manusia agar tertarik dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi alat pencernaan manusia dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar

d. 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

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Adilah, N. (2017). Perbedaan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Metode Mind Map dengan Metode Ceramah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 98–103.
- Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 3(1), 74–79.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 134–140.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 586–595.
- Azizah, V. N. (2021). Sistem Pencernaan Manusia: Sebuah Perjalanan Panjang. Diambil 27 Juni 2022, dari <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/sistem-pencernaan-manusia-sebuah-perjalanan-panjang>.
- Bahar, B., & Soegiarto, S. (2019). Model Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Mobile Untuk Pengayaan Bahan Ajar Siswa Sekolah Dasar Pasca Pembelajaran Di Kelas. *Soliter*, 2, 68–77. Diambil dari <https://www.soliter.ulm.ac.id/index.php/soliter/article/view/54%0Ahttps://www.soliter.ulm.ac.id/index.php/soliter/article/download/54/50>.
- Christie E., J.C. Montulu, Y.A.R. Langi. 2018. Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Jurnal Matematika dan Aplikasi*. 7(1): 44-46.

- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252.
- Edwana, N., Rahmad, M., & Islami, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Borland Delphi 7 pada Materi Gelombang Elektromagnetik. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(2), 1–10.
- Febriana, M. B. (2019). Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon. *LATERNE*, 8(2).
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2).
- Hasriani, H. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone*. Skripsi Universitas Negeri Makassar.
- Hikmiyah, L., & Ismail. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PJBL Berbantuan Minitab Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(3).
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan media puzzle materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66–71.
- Kurniati, E. A. (2020). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhajirin Kota Jambi*. Skripsi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Manuarti, N. K. S. A., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 129–134.
- Monawati, M., & Fauzi, F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).

- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Informatika*, 8(1), 36–44.
- Nurfadillah, N., Ferdiansyah, D., & Fatahullah, F. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Domino Karakter Dengan Teknik Shadow Teacher dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Autisme pada Materi Operasi Hitung di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 8(2), 162–175.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pattimura, S. C., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 800–812.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Pratiwi, Ika Ari, dkk. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Metode Edutainment pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 8 (2): 120 dan 125.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2).
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2017). Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas v sd. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299–306.
- Raharja, A. S. (2019). Penanaman Karakter Critical Thinking Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Pembelajaran IPA. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1.
- Riadi, M. E., & Supriyono. (2014). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Kelas Ii Sdn Jajartunggal Iii Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 02(02), 1–11.

- Riduwan. (2020). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta Publisher.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 87–102.
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1).
- Soeprapto, S. (2013). Landasan aksiologis sistem pendidikan nasional Indonesia dalam perspektif filsafat pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2.
- Suci, N. K. Y. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita*. Skripsi Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Sulthon, S. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *Elementary*, 4(1).
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Guru Profesional*. Jogjakarta: Ar-RuzzMedia.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Wahid, A., Handayanto, A., & Purwosetiyono, F. X. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Menara Kudus Menggunakan Adobe Flash Professional CS 6 pada Siswa Kelas VIII. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 58–70.
- Wati, L. . (2018). *Metodologi Penelitian Terapan*. Bekasi: Pustaka Amri.
- Wicahyaningrum, J. (2016). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas III Sd Bangunjiwo. *PGSD, Universitas PGRI Yogyakarta*.

- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314–321.
- Yuliani, R. D. (2016). *Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran geografi kelas XI SMA/MA*. Skripsi Universitas Negeri Malang.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan bahan ajar matakuliah Bioteknologi berdasarkan kebutuhan dan karakter mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19–30.