

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CONSTRUCT*
2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V SDN NGASEM 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh:

NURANISYA PURWANINGTIYAS

18.1.01.10.0121

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CONSTRUCT 2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V
SDN NGASEM 1**

Skripsi oleh :

NURANISYA PURWANINGTIYAS

NPM : 18.1.01.10.0121

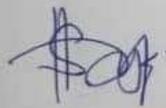
Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitian Ujian / Sidang Skripsi Prodi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

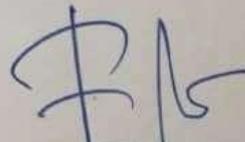
Tanggal : 28 Desember 2022

DOSEN PEMBIMBING I



SUSI DAMAYANTI, S.Pd., M.M
NIDN. 0723117802

DOSEN PEMBIMBING II



ERWIN PUTERA PERMANA, M.Pd
NIDN. 0706128701

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CONSTRUCT*
2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA PADA KELAS V SDN NGASEM 1**

Skripsi oleh :

NURANISYA PURWANINGTIYAS

NPM : 18.1.01.10.0121

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

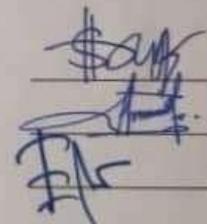
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 31 Januari 2022

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Susi Damayanti, S.Pd., M.M
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Murni Nur Milawati, M.Pd.,
NIDN: 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya.

Nama : Nuranisya Purwaningtyas
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tgl Lahir : Blitar / 29 april 2000
NPM : 18.1.01.10.0121
Fak / Jur/ Prodi : FKIP / SI 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, 28 Desember 2022
Yang Menyatakan,



NURANISYA PURWANINGTIYAS
18.1.01.10.0121

MOTTO

Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan,
melainkan menguji kekuatan akarnya.

(Ali bin Abi Thalib)

**Kupersembahkan Karya ini untuk,
Seluruh Keluargaku Tercinta**

ABSTRAK

Nuranisya Purwaningtiyas : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SDN Ngasem 1 Kediri, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci : Media *Construct 2*, Hasil Belajar, Organ Pencernaan Manusia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi pendahuluan dan pengalaman peneliti, bahwa dalam proses pembelajaran yang terjadi di ruang kelas terdapat permasalahan dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan cenderung menggunakan buku paket sebagai sarana dalam mengajar. Dampak dari masalah tersebut adalah sebagian besar siswa kurang memahami isi materi pembelajaran terutama pada materi organ pencernaan manusia. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran *Construct 2* untuk materi organ pencernaan manusia. Agar guru dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran dan mengakses materi setiap saat.

Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan yang bertujuan 1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Construct 2* yang digunakan. 2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Construct 2* yang digunakan. 3) Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran *Construct 2* yang digunakan.

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif serta model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah (1) Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* mendapatkan nilai rata-rata 87% dari dosen ahli materi dan ahli media, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. (2) Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* dinyatakan praktis dan memperoleh nilai rata-rata 88,5% artinya media pembelajaran *Construct 2* yang dibuat sudah sangat praktis digunakan. Nilai tersebut diperoleh dari angket yang diisi guru dan siswa. (3) Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* dinyatakan sangat efektif diperoleh dari rata-rata nilai siswa sebanyak 90,3% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Construct 2* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa pada pembelajaran materi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan rahmatNya penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CONSTRUCT*
2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V SDN NGASEM 1.”**

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Susi Damayanti, S.Pd, M.M selaku Dosen Pembimbing I dalam penyusunan Skripsi ini
5. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II dalam penyusunan Skripsi ini
6. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator media dalam penyusunan Skripsi ini
7. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator materi dalam penyusunan Skripsi ini
8. Diri sendiri yang tetap selalu berjuang melewati apapun, hingga akhirnya sampai pada titik ini
9. Kedua orangtua yang selalu memberi doa, dukungan, semangat, dan nasihat baiknya kepadaku
10. Mas Abi yang selalu menjadi partner dimanapun, kapanpun dan dalam hal apapun
11. Sahabatku Nindi, Sukma, Ebi, Avis, Monica, Reta yang selalu menghibur dalam setiap ceritaku, memotivasi, teman rasa keluarga.
12. Adek-adekku yang selalu yang selalu menghibur dan mendoakan
13. Teman-teman seperjuangan kelas 4C PGSD

14. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Yang Maha Sempurna, tetapi usaha maksimal telah penulis lakukan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap, Skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi Ilmu Pengetahuan.

Kediri,

NURANISYA PURWANINGTIYAS

NPM : 18.1.01.10.0121

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
LEMBAR PERSETUJUAN	
Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PENGESAHAN	
Error! Bookmark not defined.	
PERNYATAAN	
Error! Bookmark not defined.	
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	27
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	39

D. Validasi Produk	40
E. Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	49
B. Pengujian Validitas.....	54
C. Pengujian Model Perluasan	63
D. Validasi Model	70
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	80
A. SIMPULAN.....	80
B. IMPLIKASI.....	81
C. SARAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN – LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Validasi Angket Ahli Media	41
Tabel 3.2 Validasi Angket Ahli Materi.....	42
Tabel 3.3 Angket Uji Kepraktisan Guru	43
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa	44
Tabel 3.5 Kriteria Validitas.....	46
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan.....	47
Table 4.1 Validasi Angket Ahli Media	54
Tabel 4.2 Validasi Angket Ahli Materi.....	56
Tabel 4.3 Angket Uji Kepraktisan Guru	58
Tabel 4.4 Angket Respon Siswa	60
Tabel 4.5 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Construct 2	61
Tabel 4.6 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media <i>Construct 2</i>	62
Tabel 4.7 Angket Uji Kepraktisan Guru	64
Tabel 4.8 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media <i>Construct 2</i>	65
Tabel 4.9 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media <i>Construct 2</i>	67
Tabel 4.10 Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media <i>Construct 2</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Organ Pencernaan Manusia.....	21
Gambar 2.2	Alur Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3.1	Prosedur Model ADDIE.....	34
Gambar 3.2	Halaman Menu	36
Gambar 3.3	Halaman Profil	36
Gambar 3.4	Halaman Petunjuk	36
Gambar 3.5	Halaman Materi.....	37
Gambar 3.6	Halaman <i>Game</i>	37
Gambar 4.1	Desain Awal Media.....	53
Gambar 4.2	Model Hipotetik	70
Gambar 4.3	Desain Akhir Media	76

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	SURAT PERMOHONAN PENELITIAN	88
LAMPIRAN 2	BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	89
LAMPIRAN 3	LEMBAR PENGAJUAN JUDUL.....	91
LAMPIRAN 4	SURAT KETERANGAN PENELITIAN	94
LAMPIRAN 5	LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI	95
LAMPIRAN 6	LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA.....	98
LAMPIRAN 7	ANGKET KEPRAKTISAN GURU	101
LAMPIRAN 8	ANGKET KEPRAKTISAN SISWA	102
LAMPIRAN 9	FOTO HASIL KEGIATAN	105
LAMPIRAN 10	SOAL POSTEST / EVALUASI	108
LAMPIRAN 11	PERANGKAT PEMBELAJARAN	111
LAMPIRAN 12	LEMBAR OBSERVASI.....	115
LAMPIRAN 13	HASIL CEK PLAGIASI.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara arti luas yaitu semua pengalaman yang bersifat belajar sepanjang hidup atau berlangsung pada seluruh lingkungan. Pendidikan adalah keseluruhan situasi yang di alami dalam kehidupan yang mampu memberikan pengaruh untuk pertumbuhan bagi individu. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar maupun terencana agar dapat mewujudkan proses belajar dimana para peserta didik dapat aktif, menumbuhkan potensi yang ada dalam diri dan lainnya (Qariah et al., 2021). Pendidikan dapat diperoleh secara formal maupun non formal. Pendidikan secara formal bisa didapatkan melalui pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke jenjang tinggi. Pendidikan yang ada di sekolah dasar memuat beberapa mata pelajaran salah satunya pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang diperoleh melalui investigasi yang bersifat eksperimen dan eksplanasi teoritis atas fenomena-fenomena yang terjadi di alam sekitar. Fenomena-fenomena alam tersebut dipahami oleh para ilmuwan dalam bentuk konsepsi yang bersifat ilmiah (Andriyani & Kusmariyatni, 2019). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diterapkan pada murid sekolah dasar merupakan pemberian pengetahuan dan ketrampilan terhadap sains, dimana murid dapat mempelajari mengenai makhluk hidup, proses kehidupan dan alam sekitarnya. Maka dari itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang

kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan sehingga suasana pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih kondusif. Hal ini akan terwujud apabila dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat karena adanya sebuah media yang dapat menambah kualitas pembelajaran sehingga membuat siswa dengan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru.

Menurut (Candra Dewi & Negara, 2021) Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat membantu dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Sebab dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan manfaat tersendiri terhadap peserta didik.

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa (Fernandes, 2014). Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Aris, Trustho, 2013). Berdasarkan dari pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran sangat memberikan keuntungan bagi guru dan bagi siswa. Melalui pemanfaatan media tersebut

meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Guru memiliki sarana yang cukup memadai dan representatif. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara dan pengamatan dengan guru kelas 5 pada tanggal 10 Maret 2021 bahwa proses pembelajaran IPA yang ada di SDN Ngasem 1 menggunakan media konvensional yaitu papan tulis dan bahan ajar dari pemerintah berupa buku tematik saja yang masih terdapat banyak tulisan serta materi dalam buku tematik pun terbatas dan terkadang kurang relevan dengan keadaan sekolah maupun daerah siswa sehingga belum adanya inovasi dalam menarik siswa saat proses pembelajaran. Hal tersebut didukung juga dengan pernyataan dari 11 siswa kelas 5 yang diwawancarai, 6 siswa menyatakan bahwa ketika mengajar guru tidak menggunakan bahan ajar yang menarik hanya menggunakan metode ceramah dan buku tematik dari sekolah, 3 anak menyatakan tertarik dengan proses pembelajaran, dan 2 anak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dampak dari masalah tersebut adalah terlihat saat seorang guru mengajar mata pelajaran IPA dengan pokok bahasan organ pencernaan manusia, metode mengajar guru tersebut hanya satu arah dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan sebagian besar siswa kurang memahami isi materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti sebuah tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran,

siswa akan mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru selain itu untuk memfokuskan belajar dan siswa menjadi aktif.

Seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat di era saat ini, banyak sekali aplikasi-aplikasi komputer yang diluncurkan salah satunya *Construct 2*. Pada kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Construct 2* dapat menciptakan situasi yang menyenangkan serta interaktif. *Construct 2* merupakan *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa serta materi yang bersifat nyata, yang dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi sehingga dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *Construct 2* dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa serta dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan *Construct 2* yang menarik dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran. Dengan menggunakan *Construct 2* pada waktu pembelajaran pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul. *Construct 2* dalam proses pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, karena pada *Construct 2* menampilkan simulasi maupun peragaan-peragaan yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi organ pencernaan manusia. Selain itu

Construct 2 yaitu media pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Mariani, dkk. (2014:532) menyatakan bahwa pengembangan pada media pembelajaran sangat perlu dilakukan secara terus menerus, sejalan dengan kebutuhan dan kemajuan siswa. Menjadi tantangan pada saat ini yaitu bagaimana cara membuat media belajar supaya bisa menarik, mendidik, dan sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Untuk menjawab tantangan ini salah satunya dengan menggunakan *Construct 2*. Pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Construct 2* ini menggunakan metode *Research and Development*, dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *Analysis* (kegiatan menganalisis pada kebutuhan peserta didik), (2) *Design* (merancang media pembelajaran pada *Construct 2*), (3) *Development* (mengembangkan media pembelajaran *Construct 2* yang telah dirancang), (4) *Implementation* (mengimplementasikan hasil pengembangan media pembelajaran *Construct 2*), dan (5) *Evaluation* (evaluasi untuk mengumpulkan sebuah data).

Berdasarkan pada uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu *Construct 2* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kreativitas belajar siswa, sehingga minat belajar siswa meningkat untuk mencapai kriteria ketentuan minimal. Maka dari itu peneliti memilih mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SDN Ngasem 1.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul sebagai berikut.

Pernyataan dari beberapa siswa kelas 5 SDN Ngasem 1 dalam menjelaskan materi guru menggunakan metode ceramah tidak menggunakan bahan ajar yang menarik dan kadang seadannya saja sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan kurang tertarik selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut siswa hanya memperhatikan penjelasan guru yang hampir sama dengan buku tematik yang siswa pun juga memiliki. Sehingga siswa kurang aktif, dimana guru selalu menanyakan pertanyaan terlebih dahulu untuk memancing siswa agar aktif.

Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar menarik minat belajar siswa. Pada saat siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru menggunakan bahan ajar diharapkan nantinya dapat memperlakukan secara langsung dimana hal ini dapat merangsang rasa ingin tahu siswa.

Guru bukan hanya sebagai pendidik, tetapi juga sebagai seorang yang harus bisa memotivasi siswa untuk belajar serta mengupayakan segala hal yang dapat memacu berkembangnya kreativitas siswa dan guru juga harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat siswa untuk menerima materi yang disampaikan. Namun, pada saat observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru masih cenderung

dengan konvensional yaitu guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah dan penggunaan bahan ajar yang terbatas.

Semakin berkembangnya model-model bahan ajar guru dituntut untuk turut serta mengikuti proses tersebut sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi siswanya saat ini. Maka ketika mengajar dapat memadukan metode pengajaran berbantu dengan bahan ajar yang membuat siswa tertarik sehingga tidak timbul rasa bosan. Bahan ajar yang dapat menarik semangat siswa untuk menjadi aktif salah satunya adalah pengembangan media berbasis Android menggunakan *Construct 2*. Media pembelajaran ini menarik, terdapat materi, gambar penunjang serta soal-soal latihan dan evaluasi sehingga siswa lebih mudah memahami materi dengan cepat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media berbasis *Construct 2* pada Ilmu Pengetahuan Alam materi organ pencernaan manusia untuk kelas V SDN Ngasem 1. Pengembangan ini dibatasi dengan model penelitian ADDIE.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Construct 2* terhadap mata pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar ?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Construct 2* terhadap mata pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar ?
3. Bagaimana keefektivan media pembelajaran berbasis *Construct 2* terhadap mata pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar ?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Construct 2* terhadap mata pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Construct 2* terhadap mata pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran berbasis *Construct 2* terhadap mata pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu upaya mengembangkan media pembelajaran IPA. Serta menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan teknologi bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran

yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pengembangan media dan ilmu pengetahuan khususnya pendidikan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini dalam pendidikan sebagai berikut.

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.
- 2) Memberikan pengalaman bagi siswa dalam memecahkan masalah ketika proses pembelajaran.
- 3) Dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Construct 2* materi organ pencernaan manusia, bisa menarik perhatian siswa untuk giat belajar, lebih aktif membaca, dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat dijadikan sebagai modal dalam memilih variasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA.
- 2) Untuk menambah pengetahuan serta wawasan, sehingga meningkatkan keprofesional guru di sekolah dasar dalam proses mengajar.

c. Manfaat bagi peneliti

Memberikan wawasan pengetahuan serta sebagai pengalaman dalam persoalan yang ada dalam bidang pendidikan.

d. Manfaat bagi sekolah

Mendorong sekolah supaya lebih memperhatikan dan menyediakan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran IPA dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient*, 4(1), 128–133.
- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 341. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19282>
- Anggreni, N. N. D., & Agustika, G. N. S. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Problem Based Learning Materi Pecahan Kelas IV di SD No. 2 Sembung. *Journal on Teacher Education*, 3, 173–179.
- Aris Prasetyo Nugroho, Afandi, Trustho Raharjo, D. W. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11–18.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Anis Malikhah, Sudjana (2014). *Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV Di MI Mambaul Huda Banjarsari Ngajum Malang*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang : Skripsi
- Ahmad Marzuki, Komalasari. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Organ Tubuh Manusia Dengan Menggunakan Media Torso Pada Siswa*

- Kelas V Semester I MI Darul Falah Tawang Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang*. Institut Agama Islam Negeri IAIN Salatiga : Skripsi
- Aqib, Fernandes, Zaenal, Mariani. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Ariani, Niken, Haryanto, Dany, Suprahatiningrum. 2014. *Pembelejaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, konstruktif, dan prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Akhmad Zainudin, Asmara. (2011). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Alat Pencernaan Manusia Melalui Metode Team Quiz Pada Siswa Kelas V SDN Saren 1 Kali Jambi Sragen*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Alwi, Said. "Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran." *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8.2 (2017): 145-167.
- Arifin, S. (2017). Revitalisasi keluarga sebagai lingkungan pendidikan. *Jurnal Kariman*, 5(1), 1-22.
- Al Muhanna Faris, Dwiperdana. *Komparasi Motivasi Belajar Fikih Materi Kurban Ditinjau Dari Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Siswa Kelas X IIS Di MAN 1 Kota Madiun Tahun Ajaran 2021/2022*. 2022. PhD Thesis. IAIN Ponorogo.
- Bahtiar, R. D. A. A. (2016). *Pengembangan Media Video Interaktif Berorientasi*

Pendekatan Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Materi Hubungan Ekosistem Dengan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 5 Sd. 1236–1247.

Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>

Erlita. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Metode Montessori Materi Organ Pencernaan Manusia Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V.* Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma

Fathurozak Prasetyo, Widningrum, Astusi. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Game Edukasi Berbasis Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Di SD Karangtengah 6.* Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Univrsitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>

PUSPITA, E, Sibarani, Seirra (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Construct 2. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (Vol. 02, Issue April).

Qariah, N., Wibowo, D. cahyadi, & Parida, L. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas IV SDN 17 SP.2 C Paoh. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 1(2), 53–58.

<https://doi.org/10.57251/ped.v1i2.139>

Wisudawati, A. W., & Eka Sulistyowati. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*.

BUMI AKSARA