

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE PADA
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V
UPT SDN 068475 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh :

Maulidhia Safitri
NPM : 2102090006



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

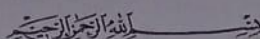


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Maulidhia Safitri
NPM : 2102090006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsu Nurita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Maulidhia Safitri
NPM : 2102090006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V Upt Sdn 068475 Medan

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyusita, M.Pd.

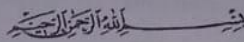
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Maulidhia Safitri
NPM : 2102090006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V Upt Sdn 068475 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
15/4/2025	Bimbingan Bab IV Hasil dan Pembahasan	2f
22/4/2025	Bimbingan Bab V Kesimpulan dan Saran	2f
5/5/2025	Bimbingan Lampiran	2f
0/5/2025	Acid sidang	2f

Medan, Mei 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Maulidhia Safitri
NPM : 2102090006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Maulidhia Safitri
NPM: 2102090006

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Maulidhia Safitri, 2102090006, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475 Medan”. Skripsi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4D, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Subjek penelitian ini adalah peserta didik UPT SDN 068475 Medan Kelas V dengan menggunakan skala kecil sebanyak 26 orang peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket media pembelajaran yang terdiri dari angket ahli media, ahli bahasa, ahli materi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Media pembelajaran IPA menggunakan *game puzzle* materi sistem pencernaan manusia yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria layak digunakan untuk peserta didik SD kelas V. Kelayakan terlihat dari hasil penilaian validator, dimana dari hasil penilaian media oleh ahli media diperoleh nilai 96% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa 100% dengan kategori sangat valid, ahli materi 97% dengan kategori sangat valid, angket respon guru diperoleh 96% dengan kategori sangat praktis/menarik, dan angket respon peserta didik diperoleh 86,5% dengan kategori sangat praktis/menarik.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, Game Puzzle*

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475”**. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Subambang** dan Ibunda tercinta **Yuni Isnaini** yang telah mendidik dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang, dan tidak pernah berhenti memanjatkan doa yang tulus kepada penulis, serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.Ap**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd** selaku selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun hasil penelitian ini.
8. Terimakasih kepada ibu **Ulvah Sundari, S.Pd** selaku guru walikelas yang sudah membantu penulis dalam penelitian.
9. Terimakasih kepada pacar penulis **Risto Ramadhan Saragih** yang sudah mensupport penulis dalam hal apapun.
10. Terima kasih kepada adik penulis tercinta **Rilla Maghfira** yang selalu menjadi pendengar yang baik ketika penulis sedih maupun senang.

11. Terimakasih kepada diri sendiri yang telah kuat melalui semuanya. Mungkin jurusan ini bukan lah pilihanmu, tapi jurusan ini lah yang telah membawamu sampai kepada titik ini. Semoga waktu dapat membawa kepada hidup yang lebih bahagia.
12. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dari awal sampai akhir dalam penulisan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Tiada kata yang lebih baik yang dapat penulis ucapkan untuk semua pihak yang membantu, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan untuk membalas jasa mereka. Akhirnya kata, tiada gading yang tak retak, atas kelebihan dan kekurangan, kepada Allah penulis mohon ampun dan kepada semua pihak penulis minta maaf. Terimakasih

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini membawa manfaat bagi semua pihak. Adapun seluruh isi skripsi ini merupakan tanggung jawab penulis sepenuhnya. Untuk itu, penulis mengharapkan saran-saran dan kritik yang membangun bagi kesempurnaan skripsi ini.

Medan, Mei 2025

Penulis

MAULIDHIA SAFITRI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Masalah	5
1.6 Spesifikasi Produk.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kerangka Teoritis	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	9
2.1.4 Game Puzzle	10
2.1.5 Media Pembelajaran IPAS.....	14
2.1.6 Sistem Pencernaan Manusia	15
2.2 Kerangka Konseptual	18
2.3 Hipotesis.....	21
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	22
3.1 Metode Penelitian.....	22
3.2 Tahapan Penelitian	23
3.2.1 Lokasi Penelitian	24
3.2.2 Sumber Data Penelitian	25
3.2.3 Instrumen Penelitian	25
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	26
3.3 Rancangan Produk.....	27
3.3.1 Pengujian Internal	29
3.3.2 Pengujian Eksternal	34
3.4 Tahapan Pengembangan.....	37
3.4.1 Pembuatan Produk	39
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	39
3.5 Jadwal Penelitian.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	45
4.1.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	46
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	47

4.1.4 Tahap Penyebaran (<i>Dissiminate</i>).....	54
4.2 Pembahasan.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	25
Tabel 3.2 Skor Lembar Validasi	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	30
Table 3.4 Angket Penilaian Kelayakan Media.....	31
Tabel 3.5 Kriteria Isi Materi.....	32
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	32
Tabel 3.7 Kisi-kisi Kriteria Kelayakan Kebahasaan	33
Tabel 3.8 Penilaian Kelayakan.....	33
Tabel 3.9 Angket Penilaian Guru.....	35
Tabel 3.10 Angket Respon Peserta Didik	36
Table 3.11 Skor Penilaian Validasi Ahli Materi	40
Table 3.12 Kriteria Hasil Observasi.....	41
Table 3.13 Penskoran Pada Angket Guru dan Peserta Didik.....	42
Tabel 3.14 Kriteria Instrumen Kepraktisan.....	44
Tabel 4.1 Daftar Validasi	50
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media	50
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	51
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	52
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Persentasi THB Peserta Didik	54
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Respon Guru	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Area Kerja <i>Game Puzzle</i>	14
Gambar 2.2 Sistem Pencernaan Manusia	15
Gambar 2.3 Rongga Mulut	16
Gambar 2.4 Kerongkongan	16
Gambar 2.5 Lambung	17
Gambar 2.6 Usus Halus	18
Gambar 2.7 Usus Besar	18
Gambar 2.8 Kerangka Konseptual	20
Gambar 3.1 Model <i>Four-D</i>	22
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan	27
Gambar 4.1 Rangka <i>Puzzle</i>	48
Gambar 4.2 <i>Puzzle</i>	48
Gambar 4.3 Penjelasan <i>Puzzle</i>	48
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan <i>Puzzle</i>	49
Gambar 4.5 Diagram Persentase	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	67
Lampiran 2 Uraian Materi.....	72
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	76
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Media.....	79
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Bahasa	82
Lampiran 6 Angket Respon Guru	85
Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik.....	89
Lampiran 8 Data Mentah Angket Respon Peserta Didik	101
Lampiran 9 Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas.....	102
Lampiran 10 Dokumentasi	104
Lampiran 11 Forum K1 Sampai K3.....	106
Lampiran 12 Surat Pernyataan	109
Lampiran 13 Lembar Pengesahan Proposal	110
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	111
Lampiran 15 Surat Keterangan	112
Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan Prosal	113
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal.....	114
Lampiran 18 Surat Permohonan Riset	115
Lampiran 19 Surat Balasan Izin Riset.....	116
Lampiran 20 Turnitin	117
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Freeman Butt dalam Anwar 2017:24 pada kutipan (Bashari, 2021) pendidikan adalah suatu proses dimana seseorang menggunakan pengalaman yang dimiliki untuk menjadi pribadi modern sehingga dapat mempersiapkan diri untuk masa depan yang cerah. Mengingat era pendidikan yang menjadi semakin modern, perlu adanya pembaharuan dan peningkatan mutu pendidikan agar lebih relevan dan responsif terhadap perkembangan saat ini. Pendidikan yang lebih baik bisa dicapai dengan menjalankan kegiatan pembelajaran yang berkualitas di dalam kelas. Hal ini dapat membantu siswa mencapai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diharapkan (N.Calista, S.Kabib, 2024).

Pembelajaran IPAS pada abad 21 berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Anggraini dan Suci Perwita Sari, 2022). Oleh karena itu, pengajaran ini dapat dikembangkan dengan pengajaran yang kreatif dari seorang guru sehingga sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Kreativitas guru dapat mengubah cara belajar siswa agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Diperkuat menurut pentury (217:265) pada kutipan (Nuryanti *et al.*, 2022) bahwa kreativias guru adalah guru yang memberikan kegiatan pembelajaran yang berbeda agar pembelajaran menjadi tenang, nyaman dan menyenangkan. Guru yang kreatif

memiliki keterampilan dasar, kemampuan pedagogik, dan profesionalisme. Kreativitas guru adalah salah satu cara seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini bertujuan agar siswa lebih termotivasi dan meraih prestasi yang baik dalam proses belajar mengajar.

Perlu adanya perubahan pola pikir yang positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar dan pembelajaran IPAS. Pada saat kegiatan belajar mengajar, guru mata pelajaran IPAS menggunakan strategi yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengamati, menerapkan konsep, dan mengkomunikasikannya. Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar merupakan hal yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa yang optimal akan mempengaruhi tingkat pemahaman dan hasil belajar mereka (Pebrianti, 2023).

Pada hasil pengamatan dalam bentuk pra penelitian yang dilakukan peneliti, didapatkan hasil bahwa siswa kebanyakan tidak aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran IPAS yang dilakukan pada kelas V UPT SDN 068475 Medan. Siswa cenderung pasif mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya pertanyaan yang dilontarkan siswa. Pada kegiatan tersebut, seluruh siswa yang tidak mengajukan pertanyaan tidak dapat diketahui paham atau tidak mengenai materi yang disampaikan sebagai bentuk analisis pembelajaran.

Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran guru masih

menggunakan metode ceramah, siswa hanya menyalin informasi dari buku cetak dan siswa belum memiliki keberanian untuk menyimpulkan hasil diskusi. Kurangnya pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar, pembelajaran yang masih berpusat dengan guru, membuat siswa belum mampu untuk menganalisis materi yang disebabkan karena faktor lingkungan yang tidak mendukung siswa untuk belajar dan lebih mampu menganalisis materi.

Melihat permasalahan yang dipaparkan di atas, maka perlu dikembangkan multimedia pembelajaran IPAS yang membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu memahami konsep dari materi yang diajarkan. Menurut Ahmad Rohani pada kutipan (Fadilah *et al.*, 2023) media adalah segala sesuatu yang dapat berfungsi sebagai perantara atau sarana untuk proses komunikasi dalam belajar mengajar.

Solusi dari permasalahan yang terjadi pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran Game Puzzle sangat cocok untuk digunakan sebagai bahan ajar. Dengan menggunakan media pembelajaran Game Puzzle, diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan Game Puzzle dapat membantu anak untuk melatih daya ingat mereka, dengan mencoba siswa untuk mengingat gambar, pola, atau kata dalam waktu bersamaan. Media Puzzle adalah sebuah alat pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran Game Puzzle berpengaruh pada hasil belajar siswa. Puzzle adalah suatu permainan yang

dapat dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa (Lestari dan Salsabila, 2023).

Berdasarkan observasi/wawancara yang telah saya lakukan: <https://drive.google.com/drive/folders/1MXxLF1mXbtJkG6RLXMJ4mmxQX63UOlX7?usp=sharing> yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V UPT SDN 068475 Medan yaitu ibu Ulvah Sundari, S.Pd selaku guru wali kelas V di sekolah UPT SDN 068475 Medan pada tanggal Januari 2025. Penulis menemukan masalah yang terjadi, bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang konkret untuk membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Dari penjelasan diatas, membuat saya ingin melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah, karena dengan menggunakan metode ceramah peserta didik mudah merasa bosan.
2. Masih kurangnya tingkat keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar, karena kurangnya kebiasaan guru dalam memberikan pujian atau reward terhadap peserta didik.

3. Masih kurangnya penggunaan media interaktif yang berfungsi sebagai pendamping peserta didik.
4. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan buku pelajaran.
5. *Game Puzzle* masih sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibatasi dengan mengembangkan media pembelajaran *Game Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia di kelas V UPT SDN 068475 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa *Game Puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V UPT SDN 068475 Medan?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Game Puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V UPT SDN 068475 Medan?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Game Puzzle* pada siswa kelas V UPT SDN 068475 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Game Puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V UPT SDN 068475 Medan.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Game Puzzle* pada siswa kelas V UPT SDN 068475 Medan.
3. Untuk mengetahui perkembangan media pembelajaran berupa *Game Puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V UPT SDN 068475 Medan.

1.6 Spesifikasi Produk

- a. Media *Game Puzzle* dibuat melalui aplikasi Canva. Aplikasi canva adalah aplikasi pembuatan desain grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui laptop dan handphone.
- b. Didalamnya terdapat banyak template yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar ketika pengguna ingin menambahkan fitur yang lain. Template yang digunakan adalah template *Game Puzzle*.
- c. Pengguna dapat melakukan aktifitas dengan cara mendaftar dan *log-in* melalui email dan akun google yang sudah ada, kemudia pengguna klik pada kolom pencarian, lalu ketik template *Game Puzzle*. Kemudia pengguna dapat memilih jenis *Puzzle* yang menarik.
- d. Kemudian letakkan gambar sesuai materi pelajaran, sesuaikan dengan template, kemudian di print out maka *Game Puzzle* siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang berarti “medium”. Secara harfiah, media merujuk kepada perantara atau pengirim pesan. Beberapa konsep mengenai media yang dikemukakan oleh Ahmad Rohani, yang menyatakan bahwa media merupakan segala hal yang dapat dirasakan indera manusia dan berperan sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan informasi serta mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan optimalitas proses pembelajaran (Fadilah *et al.*, 2023).

Lesle J. Briggs (Sanjaya, 2013: 204) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat memotivasi peserta didik untuk memahami proses pembelajaran (Muryaningsih, 2021).

Menurut Hamalik (1994) menjelaskan bahwa alat bantu belajar ialah alat yang bisa digunakan untuk membantu peserta didik dalam melakukan perbuatan belajar, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan efektif (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Kesimpulannya, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Penggunaan media untuk pembelajaran bukan hanya sekedar fungsi tambahan, melainkan memiliki perannya sendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih efisien.
- b. Media pembelajaran adalah elemen penting dalam seluruh proses belajar. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, melainkan terhubung dengan elemen lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang diinginkan.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan elemen yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Fungsi ini berarti bahwa penggunaan media dalam pengajaran harus selalu memperhatikan kompetensi dan materi yang akan dipelajari.
- d. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kecepatan proses pembelajaran, yang berarti bahwa dengan media tersebut siswa dapat memahami tujuan dan materi pembelajaran dengan lebih gampang dan mudah.
- e. Media pembelajaran memiliki peran untuk memperbaiki mutu dalam proses pembelajaran. Umumnya, hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran akan lebih lama teringat, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

- f. Media pembelajaran memberikan dasar yang konkret untuk berfikir, sehingga dapat mengurangi masalah kebiasaan tanpa makna (Miftah, 2022).

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam kutipan (Ummah, 2019) ada beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran bisa diseragamkan.
- b. Proses belajar menjadi lebih mudah dipahami dan menarik.
- c. Proses belajar menjadi lebih interaktif.
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- e. Media memungkinkan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- f. Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- g. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada enam jenis media pembelajaran menurut (Magdalena *et al.*, 2021), yaitu sebagai berikut:

- a. Media cetak adalah media yang ditunjukkan dalam bentuk cetakan dalam kertas.
- b. Media visual adalah media yang digunakan hanya mengandalkan indera pengelihatannya peserta didik. Dengan menggunakan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada

pengelihatannya. Salah satu contohnya yaitu, media *game puzzle* yang dimana peserta didik menggunakan media ini sebagai alat bantu proses belajar mereka. Karena dapat memvisualisasikan bagian materi yang tidak dapat diamati secara langsung.

- c. Media audio adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.
- d. Media proyeksi adalah media yang menampilkan objek-objek pada layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga dapat dengan mudah dilihat oleh peserta didik.
- e. Benda tiruan (miniatur) miniatur adalah salah satu model penyederhanaan suatu realitas tapi tidak menunjukkan aktivitas atau menunjukkan suatu proses.

2.1.4 Game Puzzle

Game puzzle merupakan sebuah permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir serta meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Game puzzle ialah salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat menambah pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran yang unik (Najuah, Ricu Sidiq, 2022). Banyak kelebihan menarik yang dapat dikembangkan dalam game puzzle, salah satunya yaitu penggunaan visualisasi animasi mampu meningkatkan daya ingat peserta didik dan memungkinkan peserta didik untuk menyimpan materi pelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama (Berliana, Rusdiyani dan Atikah, 2024).

Oleh karena itu, dibutuhkannya game-game IPAS yang siap untuk digunakan oleh guru dalam kegiatan pelajaran IPAS di sekolah khususnya Sekolah Dasar. Dengan adanya game puzzle, dapat memungkinkan peserta didik untuk memahami bagian-bagian sistem pencernaan manusia. Karna penyebab menurunnya minat serta motivasi belajar peserta didik salah satunya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang cenderung serta kurang interaktif (Mohammad *et al.*, 2024).

Menurut Riadi dan Supriyono (2014:3), puzzle merupakan sebuah aktivitas yang melibatkan potongan-potongan yang perlu disatukan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu yang terdapat dalam gambar. Puzzle merupakan jenis permainan yang terdiri dari fragmen-fragmen gambar yang kemudian dikombinasikan menjadi satu gambar atau teks yang telah ditentukan sebelumnya. Puzzle dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran kreatif, keterampilan fokus, serta kerja sama dengan teman-temannya melalui penyusunan potongan-potongan gambar (Nuryanti, Santi dan Wiguna, 2022).

Menurut (Sundayana, 2018). Puzzle merupakan salah satu tipe permainan yang mendidik. Mirip dengan permainan blok, puzzle juga termasuk dalam kategori permainan pendidikan yang sudah ada sejak lama. Jenis-jenis puzzle juga sangat beragam, tidak kalah dibandingkan dengan jenis permainan lainnya (Nisem, 2020).

Menurut Matondang, dkk. (2021), media pembelajaran berupa puzzle adalah alat yang terdiri dari potongan kecil baik berupa teks maupun gambar

yang dapat disusun menjadi kata atau gambar yang teratur, yang bisa dikerjakan secara kolektif oleh siswa dengan sabar dan tekun. Media pembelajaran puzzle adalah jenis alat belajar yang berbasis pada permainan yang melibatkan penggabungan serta pemisahan potongan-potongan gambar untuk membentuk pola gambar yang harmonis. Selain itu, Sintia (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran melalui permainan puzzle adalah kegiatan di mana pemain harus mencari, memilih, dan merencanakan cara untuk menyusun potongan-potongan gambar atau mengaitkan bagian-bagian tersebut menjadi satu gambar utuh (Sari dan Utomo, 2024).

Menurut Rosdijati (dalam Rahayu, 2017) media puzzle bisa berguna untuk mengasah fokus, kejelian, dan ketahanan, serta meningkatkan kerjasama antara penglihatan dan gerakan tangan. Dengan menyelaraskan dan merakit potongan-potongan puzzle menjadi satu gambar, para siswa dapat memperkuat kemampuan mengingat, memahami konsep interaksi, dan melatih pemikiran kritis melalui pemilihan gambar atau bentuk, yang melibatkan fungsi otak bagian kiri (Marfilinda dan Akhiyar, 2024).

Menurut (Hidayati, 2018, hlm. 64) Puzzle didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan penggabungan berbagai macam bentuk potongan yang bisa dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa (Utami, Sumardi dan Giyartini, 2021).

Kesimpulannya, game puzzle adalah alat peraga yang terdiri dari potongan kecil yang perlu disatukan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu yang terdapat dalam gambar.

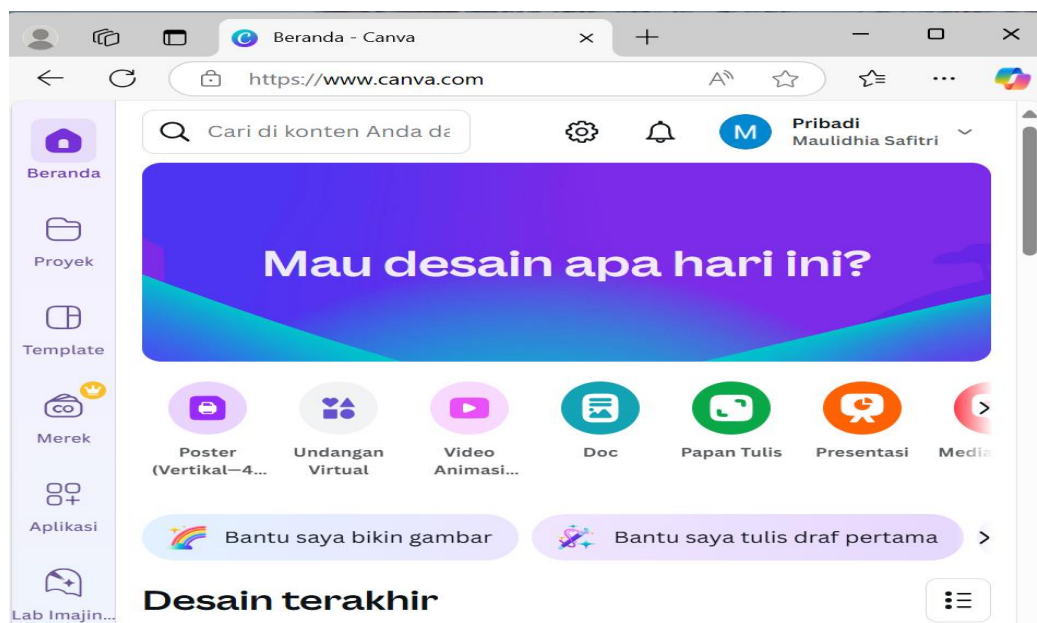
Indikator dalam *game puzzle* yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1) Menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh, (2) Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya, (3) Memasangkan kepingan *puzzle* sesuai dengan pasangannya, (4) Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan.

Dalam kutipan (Syarif, 2020) adapun langkah-langkah membuat *Game Puzzle* pada pembelajaran adalah:

1. Buka canva pada aplikasi Google.
2. Kemudian buat akun dengan menggunakan nama, alamat e-mail, dan kata sandi.
3. Setelah masuk klik *Template*, sesudah itu ketik *Puzzle* pada kolom pencarian.
4. Setelah itu akan muncul gambar *Puzzle*, sebelum diakses pastikan canvanya sudah berbayar agar bisa mengakses *Puzzle* nya.
5. Setelah itu pilih *Puzzle* dan masukkan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Dalam kutipan (Nuryanti, Santi dan Wiguna, 2022) adapun langkah-langkah mengembangkan *Game Puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Cetak gambar *puzzle* yang sudah dibuat melalui canva.
2. Gunting *puzzle* sesuai dengan bentuknya.
3. Potong kayu sesuai dengan bentuk *puzzle* yang sudah di print.
4. Tempelkan potongan *puzzle* ke potongan kayu dengan menggunakan lem.



Gambar 2.1 Area Kerja *Game Puzzle*

2.1.5 Media Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS, diperlukan penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh sifat materi IPAS yang abstrak, sehingga agar dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik yang bersifat operasional-konkret, media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu memperjelas konsep-konsep tersebut agar dapat dipahami oleh peserta didik. Proses pembelajaran IPAS sendiri dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator yang dapat menciptakan situasi ideal dalam kegiatan dalam kegiatan belajar serta dapat menyediakan alat yang mempermudah peserta didik dalam mengamati dan mencerna informasi hingga mereka dapat menemukan sendiri konsep dari apa yang mereka lihat dan pelajari. Hal ini karena dalam pembelajaran IPAS, fokus utama dari kegiatan pembelajaran adalah

menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dan objek alam yang sedang dipelajari (Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, 2022).

2.1.6 Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah suatu proses pemecahan makanan menjadi sari-sari makanan sehingga tubuh dapat menyerap nutrisi yang ada didalam makanan. Ada beberapa proses pencernaan makanan manusia, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.2 Sistem Pencernaan Manusia

a. Mulut

Mulut merupakan gerbang saluran pencernaan manusia. Proses pencernaan terjadi saat makanan siap-siap masuk ke dalam mulut. Didalam mulut terdapat gigi, lidah, dan air ludah (air liur). Gigi dan lidah mencerna makanan secara mekanis merupakan pencernaan makanan dengan cara dikunyah oleh gigi dan dibantu lidah. Sedangkan, pencernaan

kimiawi ialah pencernaan makanan yang dilakukan oleh enzim.

Gambar 2.3 Rongga Mulut



b. Kerongkongan

Setelah mengalami proses di mulut, makanan tersebut akan diteruskan ke kerongkongan (esofagus). Kerongkongan dapat melakukan gerakan bergelombang dan meremas-remas makanan yang berguna untuk mendorong masuknya makanan ke lambung.



Gambar 2.4 Kerongkongan

c. Lambung

Lambung memiliki getah yang mengandung asam klorida serta enzim-enzim pencernaan, yaitu renin dan pepsinogen (pepsin). Adapun fungsi dari asam klorida, enzim pepsinogen (pepsin) serta enzim renin, yaitu sebagai berikut:

- Asam klorida, berfungsi untuk membunuh bibit penyakit yang masuk

beserta makanan.

- Enzim pepsinogen (pepsin), berfungsi mengubah protein menjadi pepton.
- Enzim renin, berfungsi untuk mengumpulkan kasein yang terdapat didalam air susu.



Gambar 2.5 Lambung

d. Usus Halus

Dalam proses pencernaan, usus halus dibagi menjadi tiga bagian yang memiliki fungsi masing-masing, yaitu sebagai berikut:

- Usus Dua Belas Jari (Duodenun)

Pada usus dua belas jari terdapat dua saluran, yaitu saluran hati dan saluran pankreas.

- Usus Kosong

Dalam usus kosong masih terjadi proses kimiawi

- Usus Penyerapan

Usus penyerapan ialah tempat penyerapan sari-sari makanan, sari makanan diserap oleh pembuluh darah.



Gambar 2.6 Usus Halus

e. Usus Besar dan Anus

Terjadi pembusukan sisa-sisa makanan oleh bakteri *Escherichiacoli* yang ada didalam usus besar. Sisa-sisa makanan tersebut akan membusuk dan membentuk tinja (feses). Anus yang akan mengeluarkan tinja tersebut.



Gambar 2.7 Usus Besar

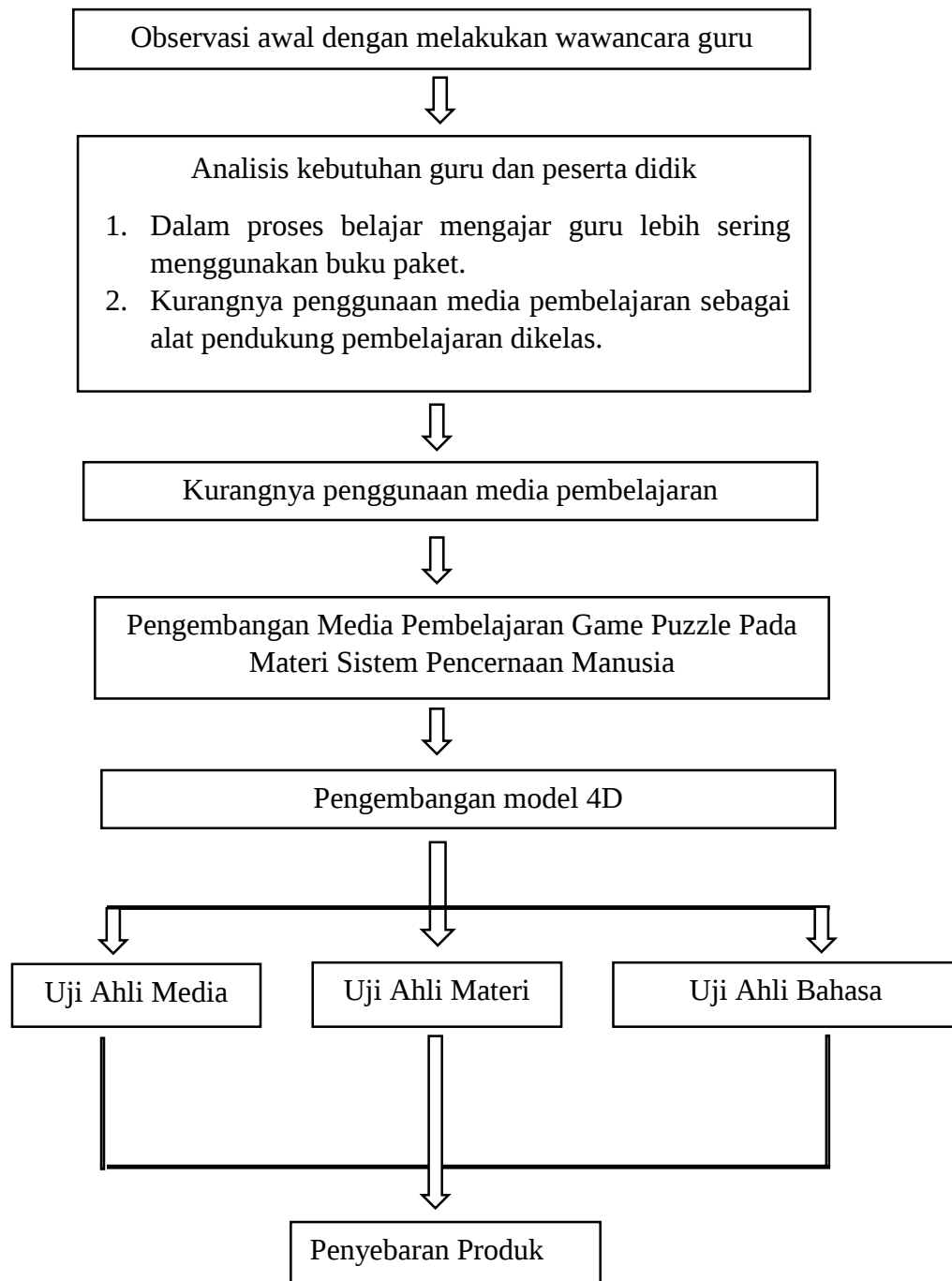
2.2 Kerangka Konseptual

Banyak masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan, salah satunya ialah rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh minimnya pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari serta kurangnya pengalaman belajar yang mengakibatkan peserta didik tidak cukup dalam membangun pengetahuan. Sistem pencernaan manusia ialah salah satu materi yang bisa digunakan untuk mencapai kemampuan berfikir pelajaran IPAS pada peserta didik. Pelajaran IPAS dapat memberikan informasi serta

penjelasan mengenai lingkungan dan makhluk hidup pada peserta didik. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan pada saat menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Maka dari itu, solusi dari permasalahan diatas ialah pendidikan IPAS khususnya pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar perlu menggunakan alat bantu dalam bentuk media untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diterima. Game edukasi IPAS yang berhasil ialah game edukasi yang memberikan dampak dan hasil yang sesuai dengan target yang ingin dicapai.

Secara umum, peneliti merasa penting untuk melihat serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh peserta didik. Tujuannya ialah untuk mencari cara yang sesuai agar peserta didik dapat mengatasi tantangan tersebut. Penelitian pengembangan media pembelajaran IPAS yang dilakukan yaitu dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Aspek ini akan menjadi fondasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475 Medan.



Gambar 2.8 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan dari penelitian di atas, maka hipotesis pada penelitian ini terdiri dari 2 jenis hipotesis. Kedua hipotesis penelitian tersebut yaitu:

1. Media pembelajaran *Game Puzzle* yang dikembangkan dapat mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang digunakan.
2. Media pembelajaran *Game Puzzle* yang dikembangkan untuk peserta didik dapat memahami materi pembelajaran.

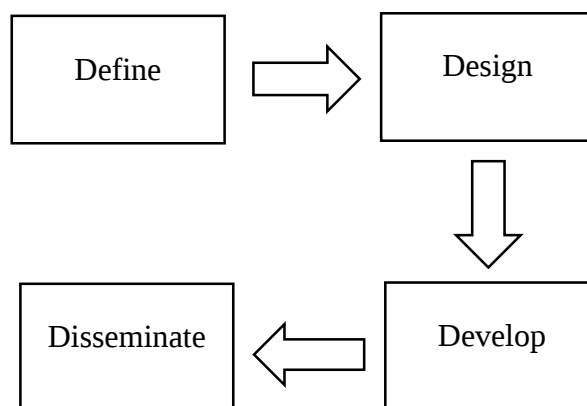
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research & Development (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi Media Pelajaran dengan menggunakan penemuan terbimbing dengan pokok bahasan sistem pencernaan manusia. Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan yang dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah R&D yang ditetapkan oleh Gorg & Gall (1989) dengan beberapa perubahan (Nuryanti, Santi dan Wiguna, 2022).

Model yang digunakan untuk dalam penelitian ini ialah model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang diadaptasi dari Thiagaraja. Skema pengembangan model 4D dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 3.1 Model 4D (Waruwu, 2024).

3.2 Tahapan Penelitian

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini terdiri dari analisis kurikulum, analisis materi, serta merumuskan tujuan. Dalam tahap ini dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di kelas V UPT SDN 068475 Medan ialah kurangnya media berupa alat permainan edukatif dan mata pelajaran yang kurang dengan medianya yaitu IPAS yang sebenarnya dibutuhkan pada peserta didik untuk membantu proses belajar mengajarnya.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Terdiri dari pembuatan alat ukur, pemilihan platform, pengaturan bentuk, serta perancangan awal. Pembuatan alat ukur mencakup instrumen evaluasi dan kuesioner. Dalam langkah pemilihan platform, peneliti memilih untuk menciptakan media berupa alat permainan edukatif berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Untuk format yang ditetapkan oleh peneliti dalam studi ini ialah berupa *Game Puzzle*. Desain media dibuat dengan menggunakan styrofoam yang didukung oleh aplikasi canva. Desain media dibuat dengan menggunakan canva serta kayu. Puzzle dikembangkan dengan menggunakan material kayu. Hasil dari rancangan awal untuk media *Game Puzzle* yang bermaterikan Sistem Pencernaan Manusia meliputi desain puzzle serta instruksi penggunaan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap develop ini melakukan penilaian terhadap media *Game Puzzle* yang siap dengan melibatkan ahli materi, ahli media, serta uji coba pada peserta didik. Hasil dari tahap ini ialah produk akhir media *Game Puzzle* yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Pada tahap ini, diadakan uji kelayakan produk berupa uji validasi materi, validasi media, serta validasi pada peserta didik. Hal tersebut untuk mengukur kelayakan media sebelum diuji coba kepada siswa kelas V UPT SDN 068475 Medan. Pelaksanaan validasi sekaligus revisi dilakukan selama satu bulan. Masukan dan saran dari para ahli digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Dilakukan pengemasan terakhir dengan menyertakan identitas lengkap dan diserahkan kepada UPT SDN 068475 Medan sebagai objek studi. Sebagai langkah tambahan untuk menguatkan kepemilikan media ini (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020).

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 068475 Medan di Jl. Tuar Raya Blok IX Griya Martubung, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Game Puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V UPT SDN 068475 Medan. Dengan pengujian kelayakan media yaitu satu orang dosen ahli media, satu orang dosen ahli bahasa, satu orang guru ahli materi, dan satu orang guru wali kelas V.

Subjek penelitian secara rinci tersaji dalam Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

Tahap Penelitian	Subjek	Jumlah
Validasi Ahli Media	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Bahasa	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Materi	Guru Kelas V	1 orang
Respon Guru	Guru Kelas V	1 Orang
Respon Siswa	Siswa	26 Orang

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Game Puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V UPT SDN 068475 Medan.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, pengumpulan data menjadi sasaran utama yang ingin diraih dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian ialah inti dari sebuah penelitian. Berdasarkan Suharsimi Arikuntor, instrumen penelitian adalah

perangkat yang dipilih serta dimanfaatkan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data, sehingga kegiatan tersebut dapat berlangsung dengan teratur dan lebih mudah (Makbul, 2021). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi adalah angket validasi ahli media, ahli materi, serta angket respon pengguna yaitu guru dan siswa serta pedoman wawancara. Angket ini digunakan sebagai evaluasi media yang telah dikembangkan, baik sebelum diuji coba maupun setelah diuji cobakan. Sedangkan, angket untuk siswa dan guru digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

a. Validasi Ahli Materi

Dalam formulir validasi ini terdapat beberapa pertanyaan untuk mengumpulkan data yang tepat. Selain itu, dalam proses validasi juga terdapat masukan dan tanggapan yang diberikan oleh validator. Sebelum melakukan tahap validasi, peneliti menghubungi validator terlebih dahulu untuk melakukan proses tersebut. Setelah validator menyatakan kesediaan, peneliti pun memberikan instrumen penelitian yang akan divalidasi.

b. Validasi Ahli Media

Proses validasi yang dilakukan oleh ahli media pada kualitas teknis, kualitas desain, serta kualitas bahan yang digunakan. Ahli media ialah dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media,

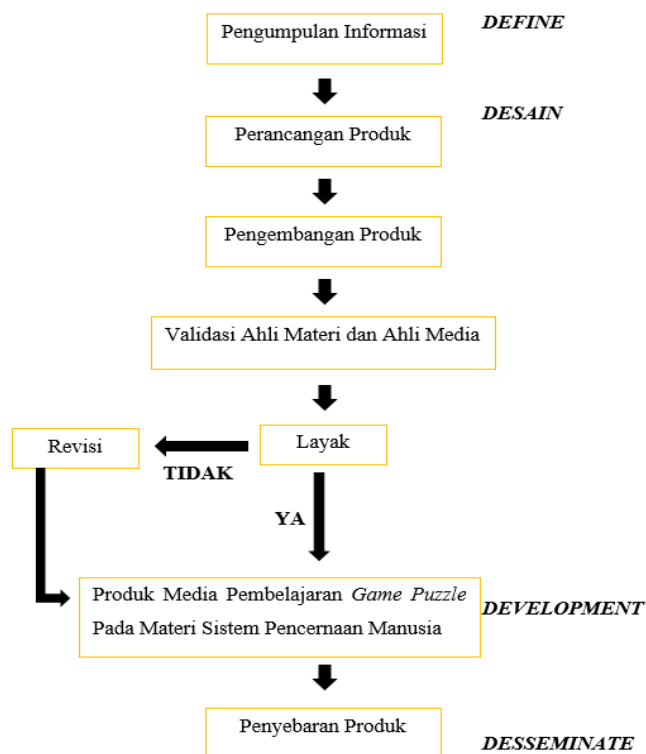
serta memiliki latar belakang penelitian dalam pengembangan pembelajaran.

c. Validasi Respon Guru dan Siswa

Validasi respon guru dan siswa ialah penilaian pada validasi angket, validasi respon guru dan siswa dapat dilakukan menggunakan lembar validasi yang sudah dibuat oleh peneliti serta diberikan kepada validator yang berguna untuk memvalidasikan media pembelajaran yang sudah dibuat. Respon guru dan siswa menjadi alat ukur media pembelajaran.

3.3 Rancangan Produk

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan

Secara garis besar tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, menganalisis kurikulum, serta melakukan analisis tugas yang ditemukan di lapangan, yang bertujuan untuk mencari tahu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti mengetahui kebutuhan belajar peserta didik, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis *Game Puzzle*.

2. Perancangan Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan rancangan dalam mendesain media pembelajaran *Game Puzzle*. Dengan mempelajari masalah yang ada dalam proses pembelajaran, maka peneliti menemukan solusinya yaitu media pembelajaran *Game Puzzle*.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran *Game Puzzle* yang sudah dirancang sesuai dengan desain yang dirancang sebelumnya. Setelah media pembelajaran sudah dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli bahasa dan dosen ahli media. Validasi akan terus menerus dilakukan hingga media yang dibuat sudah layak untuk digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran.

4. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan uji coba pada media *Game Puzzle* secara langsung dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan sebanyak 1 kali. Dimana pada tahap ini yaitu uji peserta didik.

3.3.1 Pengujian Internal

1. Kisi-kisi Angket Penilaian Materi, Media, dan Bahasa

Analisis data pada penilaian kelayakan dan kepraktisa. Analisis kelayakan ini menggunakan angket validasi. Data yang dianalisis akan disesuaikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Lembar Validasi

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Rumus yang digunakan dalam teknik analisis hasil validasi adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{TS}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TS = Total skor yang diperoleh

Smax = Skor maksimal

a. Angket Ahli Media

Lembar pada angket validasi ahli media, dapat diisi oleh ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran *Game Puzzle* yang telah dibuat oleh peneliti (Nuryanti, Santi dan Wiguna, 2022).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media

Aspek	Indikator
Tampilan media	Desain media <i>Game Puzzle</i>
Kelayakan pengujian	Kejelasan pada media <i>Game Puzzle</i>
	Memudahkan siswa untuk menggunakan <i>Game Puzzle</i>
	Penggunaan font yang sesuai
	Penggunaan warna yang kontras
Komponen pembelajaran	Menjadi inovasi dalam permainan maupun media pembelajaran
	Membuat siswa untuk berfikir
	Membuat siswa untuk menalar

berbasis kemampuan pemecahan masalah	Kesesuaian materi untuk sd kelas v
Bahasa yang digunakan	Penggunaan bahasa yang sesuai akidah

Tabel 3.4 Angket Penilaian Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi
	Mempermudah peserta didik
	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami
Desain Tampilan	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi
	Jenis dan tampilan huruf tidak mengganggu
Desain Ilustrasi (Isi)	Petunjuk mengoperasikan yang mudah dipahami
	Penyajian tampilan runtut
	Prograam mudah digunakan
	Tingkat kesulitan yang sesuai
	Menantang bagi peserta didik

b. Angket Ahli Materi

Angket penilaian ahli materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Game Puzzle*. Angket penilaian oleh ahli materi divalidasi oleh ahli materi (Bashari, 2021).

Tabel 3.5 Kriteria Isi Materi

Aspek	Indikator
Aspek isi/Materi	Ketepatan konsep materi
	Kejelasan materi
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
	Penyajian pembelajaran

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Aspek Isi/Materi	Ketepatan konsep materi	Materi sesuai dengan CP
		Materi sesuai dengan indikator
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Kejelasan materi	Gambar dapat memperjelas isi materi
		Keakuratan gambar dan materi
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	Keruntutan konsep
	Penyajian pembelajaran	Kemudahan mengakses materi

c. Angket Ahli Bahasa

Lembar pada angket validasi Bahasa, diisi oleh ahli Bahasa dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian kelayakan kebahasaan pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang (Laili, Prastowo dan Niam, 2021) .

Tabel 3.7 Kisi-kisi Kriteria Kelayakan Kebahasaan

Aspek	Indikator
Kelayakan Kebahasaan	Komunikatif
	Lugas
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan

Tabel 3.8 Penilaian Kelayakan

Indikator	Butir Penilaian
Komunikatif	Efektif menyampaikan pesan
	Bahasa mudah dipahami
Lugas	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik
	Menggunakan kalimat efektif
	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik
Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	Ketepatan ejaan
	Ketepatan tata bahasa

3.3.2 Pengujian Eksternal

1. Kisi-kisi Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Analisis kepraktisan media *Game Puzzle* dengan menggunakan lembar observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari angket respon guru dan peserta didik dengan langkah-langkah menghitungnya sebagai berikut:

Perhitungan aspek yang sudah terlaksana kemudian menghitung persentasinya.

$$V = \frac{TS}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TS = Total skor yang diperoleh

S_{max} = Skor maksimal

a. Angket Respon Guru

Lembar angket respon guru, diisi oleh guru dengan tujuan untuk mendapatkan respon dan penilaian mengenai media pembelajaran yang telah dirancang. Kisi-kisi penilaian media didasarkan dengan aspek yang mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), empat aspek tersebut yaitu aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan media (Masida, 2024) .

Tabel 3.9 Angket Penilaian Guru

Aspek	Indikator
Isi materi	Kelengkapan materi
	Ketepatan konsep dan definisi
	Materi sesuai dengan kurikulum
	Kesesuaian materi dengan CP
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik
Penyajian	Media pembelajaran efisien untuk digunakan dalam pembelajaran
	Keruntutan dalam penyajian materi
	Media pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran
	Keakuratan isi materi dan gambar
	Media dapat digunakan di sekolah dasar
	Media pembelajaran mudah untuk digunakan
Kebahasaan	Bahasa memudahkan peserta didik memahami materi
	Bahas yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dann benar
Kualitas desain/Kegrafisan media	Media pembelajaran memiliki tampilan dan gambar yang menarik
	Media pembelajaran menarik digunakan dalam pembelajaran
	Tata letak tersusun dengan baik
	Menarik dan dapat mengembangkan minat belajar peserta didik

b. Angket Respon Peserta Didik

`Lembar angket respon peserta didik, digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai respon peserta didik dalam pembelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran *Game Puzzle* yang sudah dikembangkan (Masida, 2024).

Tabel 3.10 Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator
Isi materi	Isi materi dan gambar sesuai dan mudah dipahami
	Penjelasan materi mudah dimengerti
	Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar
	Saya menjadi lebih memahami materi sistem pencernaan manusia dengan baik
Penyajian	Media pembelajaran mudah digunakan
	Media pembelajaran <i>Game Puzzle</i> menarik bagi saya
	Saya menyukai tampilan media ini
Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Kalimat yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa
Kualitas media	Saya merasa senang menggunakan media ini
	<i>Game Puzzle</i> cukup baik
	Saya lebih bersemangat menggunakan media ini
	Saya menjadi lebih minat belajar dengan menggunakan media ini

Instrumen lain yang digunakan untuk membantu pengumpulan data yaitu modul ajar sebagai pedoman bagi guru untuk menjalankan kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga materi yang akan dipelajari terstruktur dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3.4 Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran *Game Puzzle* ini dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendefiniasian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan:

a. Analisis Awal dan Akhir (*Front and Analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran IPAS materi struktur tumbuhan sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran ini. Dilakukannya analisis ini berguna untuk mendapatkan gambaran mengenai masalah pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas ini meliputi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia. Dimana tugas-tugas tersebut akan dikembangkan dalam media

pembelajaran *Game Puzzle*.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep ini memiliki tujuan menentukan isi materi pada media pembelajaran *Game Puzzle* yang dikembangkan. Analisis ini dilakukan peneliti dengan membuat peta konsep pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk mengidentifikasi konsep utama yang akan diajarkan.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Analysis Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator capaian pembelajaran yang berdasarkan pada analisis materi serta analisis tugas dan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap yang berisi kegiatan dalam merencanakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini difokuskan untuk merancang desain awal produk media pembelajaran dengan menggunakan media *Game Puzzle* dengan materi yang telah ditentukan. Dengan desain yang menarik serta isi materi yang mudah untuk dipahami peserta didik membuat peserta didik tertarik menggunakan media tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini merupakan kegiatan dalam membuat rancangan menjadi produk lalu dilakukan pengujian validitas produk hingga dapat menghasilkan produk yang sesuai dan spesifikasi sehingga

dapat ditetapkan.

4. Tahapan Penyebaran (*Disseminate*)

a. Kelompok Kecil

Pada tahap ini, media pembelajaran *Game Puzzle* yang telah dikembangkan akan digunakan lebih luas. Namun, tahapan penyebaran hanya dilaksanakan pada peserta didik yang ruang kelasnya digunakan untuk penelitian (kelompok kecil) guna memperoleh tanggapan terkait penggunaan media *Game Puzzle*.

3.4.1 Pembuatan Produk

Dalam pembuatan produk ini terdapat beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

1. Membuat desain awal, dengan menentukan tema atau materi yang akan digunakan.
2. Membuat desain pada aplikasi canva dengan ukuran dan bentuk hiasan yang diinginkan.
3. Potong kayu sesuai dengan bentuk puzzle.
4. Tempelkan bagian-bagian puzzle ke kayu yang sudah dipotong sesuai dengan bentuk puzzle.
5. Hias bagian kayu semenarik mungkin agar dapat digunakan serta materi yang dijelaskan tersampaikan dengan baik.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan dilakukan dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat,

apersepsi seseorang untuk sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial. Menurut Sugiyono (2014:132) dalam kutipan (Suasapha, 2020). Skala Likert terdiri dari 5 skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.11 Skor Penilaian Validasi Ahli Materi

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar penilaian media akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Diadaptasi (Bashari, 2021).

Keterangan:

P = Angka Persentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil yang didapat dari presentase kelayakan media tersebut akan dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut

skala likert, sehingga akan diperoleh kesimpulan dari kelayakan media.

Kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kreteria Hasil Observasi

Penilaian	Kreteria Interpresstasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Kemudian peneliti akan membuat angket respon peserta didik. Angket tersebut dijawab dengan memberi tanda (√) pada kategori yang telah disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 penilaian sebagai berikut:

Perhitungan aspek yang sudah dilaksanakan kemudian menghitung presentasinya

$$V = \frac{TS}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TS = Total skor yang diperoleh

Smax = Skor maksimal

Tabel 3.13 Penskoran Pada Angket Guru dan Peserta Didik

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon peserta didik. Kriteria interpretasi skor menurut skala likert sebagai berikut:

Tabel 3.14 Kriteria Instrumen Kepraktisan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V. Proses pengembangan media pembelajaran dirancang menjadi sebuah *puzzle* yang sudah dimodifikasi.

Validasi media pembelajaran *game puzzle* dilakukan oleh satu orang dosen ahli, yaitu Bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. Validasi bahasa pada media pembelajaran *game puzzle* dilakukan oleh satu orang dosen ahli, yaitu Bapak Amin Basri, M.Pd. Validasi materi yang dilakukan oleh satu orang guru, yaitu Ibu Ulvah Sundari, S.Pd.

Pada bab I telah diuraikan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPA dengan menggunakan *game puzzle* untuk mengetahui apakah media pembelajaran layak dan dapat digunakan pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD dengan mengadopsi model pengembangan 4D, yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Adapun langkah-langkah pengembangan media *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia adalah sebagai berikut:

4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

1. *Front – end Analysis (Analisis Awal – Akhir)*

Dalam melakukan analisis awal – akhir, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di UPT SDN 068475 Medan dan juga melakukan wawancara terhadap guru wali kelas V UPT SDN 068475 Medan. Berdasarkan pengamatan langsung, peneliti menyimpulkan terdapat masalah, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran bersifat monoton, dimana guru sebagai dan siswa hanya sebagai pendengar.
- b. Siswa kurang aktif, sebagai akibat dari pembelajaran yang bersifat monoton.

Salah satu model pembelajaran IPA yang mengutamakan keaktifan siswa yang menekankan pentingnya penggunaan masalah yang kontekstual adalah melalui pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *game puzzle* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *game* :

- a. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan siswa.
- b. Siswa mudah memahami materi pelajaran IPA karena dikaitkan dengan media pembelajaran.

2. *Analysis Curriculum (Analisis Kurikulum)*

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kurikulum yang sedang berjalan, serta untuk mengidentifikasi peluang dan tantangan yang ada dalam implementasinya. Dengan mengetahui

kelemahan dan kelebihan, analisis kurikulum dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan kurikulum yang lebih relevan, efektif dan efisien.

3. *Material Analysis (Analisis Materi)*

Analisis materi bertujuan untuk memperoleh informasi akurat mengenai komponen-komponen materi sistem pencernaan manusia. Analisis materi pembelajaran perlu dilakukan untuk meminimalisir kesalahan atau tindakan penerapan strategi pembelajaran yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi tidak optimal dan tujuan pembelajaran gagal dicapai.

4.1.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti menyusun desain untuk mengembangkan media *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia. Hasil tahap desain yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan Aplikasi Canva

Menyiapkan aplikasi canva agar peneliti mudah untuk menyelesaikan desain – desain gambar yang akan dibuat untuk pengembangan media pembelajaran *game puzzle*.

2. Menyusun Desain Produk

Produk yang akan didesain peneliti adalah media *game puzzle*. Penyusunan desain produk ini dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang dipilih oleh peneliti, yaitu sistem pencernaan

manusia. *Game puzzle* yang didesain terdiri dari penjelasan fungsi-fungsi sistem pencernaan manusia, petunjuk penggunaan *game puzzle*, dan soal latihan yang terdapat dalam *game puzzle*.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

1. Pembuatan Media

Proses pembuatan media pembelajaran dimulai dari pengetikan modul ajar, materi, soal latihan, pembuatan kerangka *puzzle* dan dilanjutkan dengan pembuatan desain cover *puzzle* dan mengumpulkan komponen media lainnya, seperti penempahan stiker. Proses pembuatan media dilakukan secara bertahap mulai dari pembuatan sampul *puzzle*, pembuatan kepingan *puzzle*, pembuatan stiker, serta pemempelan stiker pada kepingan *puzzle*.

Dasar pengembangan ini adalah *puzzle*, media yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian, yaitu (1) Rangka *puzzle*, (2) *Puzzle*, (3) Penjelasan *puzzle*, (4) Petunjuk penggunaan *puzzle*. Proses pembuatan media dilakukan secara bertahap mulai dari pembuatan rangka *puzzle*, pembuatan *puzzle*, hingga penjelasan *puzzle*.

A. Rangka *Puzzle*

Rangka *puzzle* merupakan struktur keras yang membungkus kepingan *puzzle* dan berfungsi untuk melindungi kepingan-kepingan *puzzle*.



Gambar 4.1 Rangka Puzzle

B. Puzzle

Puzzle merupakan bagian inti yang dibuat untuk menarik perhatian dan memfokuskan konsentrasi peserta didik, *puzzle* ini berisi gambar sistem pencernaan manusia.



Gambar 4.2 Puzzle

C. Penjelasan Puzzle

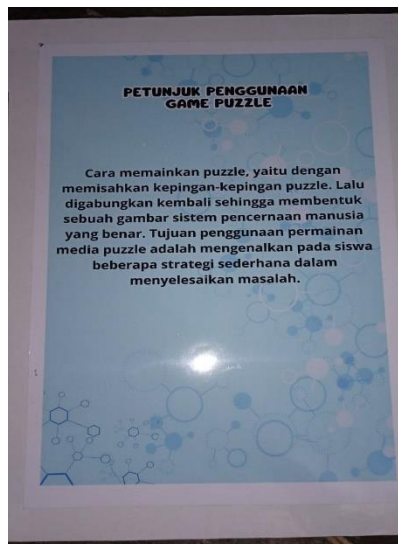
Berisikan tentang penjelasan dari gambar *puzzle* sistem pencernaan manusia.



Gambar 4.3 Penjelasan Puzzle

D. Petunjuk Penggunaan *Puzzle*

Petunjuk penggunaan berisi tentang bagaimana cara memainkan *game puzzle* sistem pencernaan manusia.



Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan *Puzzle*

2. Validasi Ahli Kepada Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Produk awal media pembelajaran yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen ahli untuk mendapat hasil validasi uji coba serta kritik dan saran perbaikan sebagai acuan untuk revisi media. Validator yang menilai terdiri dari tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi dilakukan hingga media dinyatakan layak untuk digunakan.

Penilaian ini digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak atau tidak. Berikut adalah daftar validator dari para ahli:

Table 4.1 Daftar Validator

No	Nama	Keterangan
1.	Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	Validasi Ahli Media
2.	Amin Basri, M.Pd	Validasi Ahli Bahasa
3.	Ulvah Sundari, S.Pd	Validasi Ahli Materi

a. Validasi Media Oleh Ahli Media

Hasil penilaian oleh ahli media diperoleh sebagaimana yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Nama Validator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	96	Sangat Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa validator ahli media memberikan penilaian rata-rata 96, apabila diubah menjadi bentuk persen maka akan menjadi 96% yaitu dengan kategori “Sangat Valid”. Atau dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan media adalah “Sangat Layak”. Validator menyimpulkan bahwa media dapat digunakan setelah revisi. Dari penilaian validator diperoleh kritik dan saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan melakukan revisi media. Data skor dan lembar penilaian media pembelajaran *game puzzle* oleh dosen ahli media dapat dilihat pada lampiran.

b. Validasi Media Oleh Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi bahasa. Hasil penilaian ahli bahasa oleh dosen ahli bahasa diperoleh hasil sebagaimana yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Nama Validator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Amin Basri, M.Pd	100	Sangat Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa validator ahli bahasa memberikan penilaian rata-rata 100, apabila diubah menjadi bentuk persen maka akan menjadi 100% yaitu dengan kategori “Sangat Valid”. Atau dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan bahasa adalah “Sangat Layak”. Validator menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dari segi bahasa dapat digunakan setelah revisi. Dari penilaian validator diperoleh kritik dan saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan melakukan revisi bahasa. Data skor dan lembar penilaian bahasa dalam pembelajaran *game puzzle* oleh dosen ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran.

c. Validasi Oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi materi. Penilaian oleh ahli materi tersebut dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian media pembelajaran oleh ahli materi. Hasil penilaian

ahli materi diperoleh hasil sebagaimana yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Nama Validator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Ulvah Sundari, S.Pd	97	Sangat Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa validator ahli materi memberikan penilaian rata-rata 97, apabila diubah menjadi bentuk persen maka akan menjadi 97% yaitu dengan kategori “Sangat Valid”. Atau dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan materi adalah “Sangat Layak”. Validator menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dari segi materi dapat digunakan setelah revisi. Dari penilaian validator diperoleh kritik dan saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan melakukan revisi materi. Data skor dan lembar penilaian bahasa dalam pembelajaran *game puzzle* oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran.

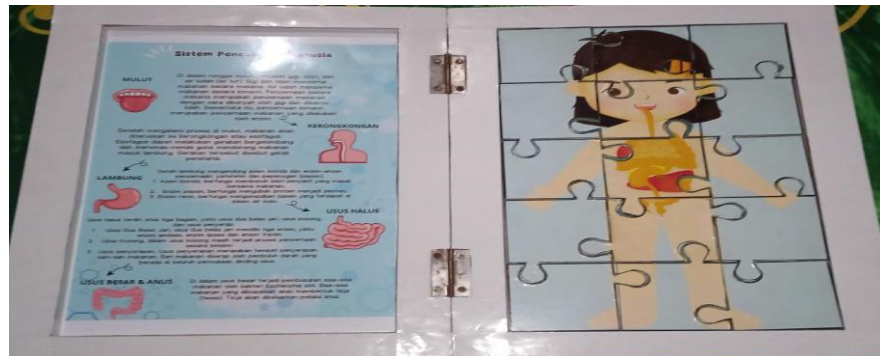
3. Merevisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah validasi media. Pada tahap ini dilakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari ahli media. Walaupun media ini sudah memenuhi kriteria layak, namun peneliti tetap menerima saran dan kritik yang diberikan agar media yang dikembangkan lebih baik lagi. Berikut ini perbaikan yang telah dilakukan:

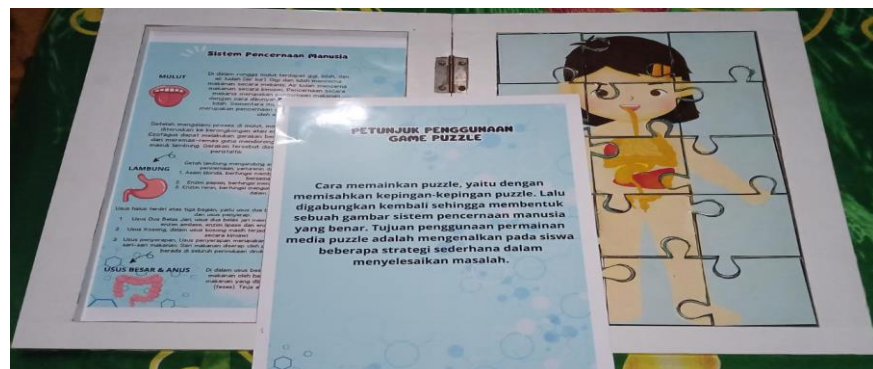
a. Perbaikan Tampilan Pada Bagian Media

Validator media memberikan saran untuk menambahkan “Petunjuk Penggunaan Permainan *Game Puzzle*” pada media. Adapun revisi yang telah dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Sebelum Revisi:



Setelah Revisi:



4.1.4 Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap penyebaran dilakukan untuk menguji efektifitas media pembelajaran *game puzzle* pada kegiatan pembelajaran di SD. Pada penelitian ini, tahap penyebaran hanya dilakukan oleh kelompok kecil. Penyebaran media *game puzzle* ini dilaksanakan di UPT SDN 068475 Medan pada kelas V-C.

1. Hasil Uji Coba Produk

a. Respon Peserta Didik

Setelah media dikatakan layak dan dilakukan berbagai perbaikan berdasarkan dari ahli media, tahap selanjutnya adalah uji coba produk pada skala kecil. Uji coba produk dilakukan di UPT SDN 068475 Medan kelas V. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media *game puzzle*, setiap kelompok terdiri dari lima orang. Kemudian, guru menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan pada permainan media *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia yaitu peserta didik dibagi menjadi lima kelompok terdiri dari lima atau enam orang.

Selanjutnya, peneliti menugaskan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada media pembelajaran *game puzzle* setelah peserta didik selesai menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut. Kegiatan tes hasil belajar (THB) ini dilakukan untuk menguji pemahaman peserta didik pada media *game puzzle* yang sudah dibuat. Berikut adalah nilai dari hasil THB peserta didik:

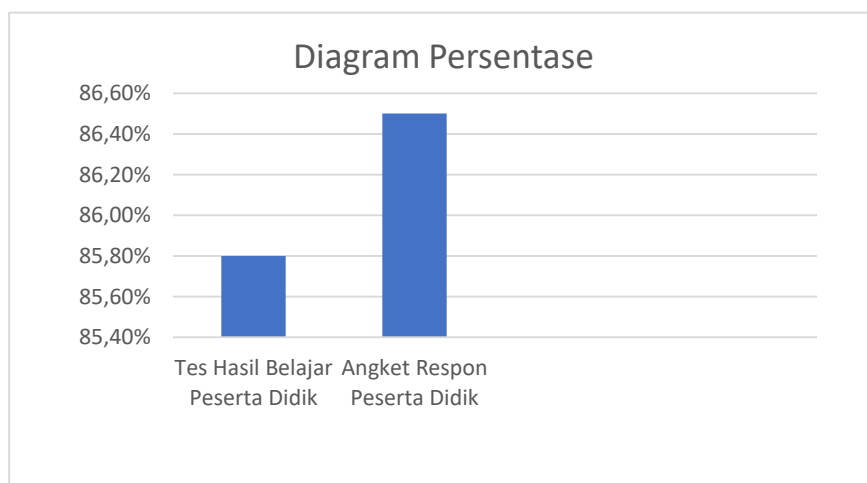
Tabel 4.5 Hasil Persentasi THB Peserta Didik

Kelompok	KKM	Nilai	keterangan
1 (Satu)	75	85	TUNTAS
2 (Dua)	75	92	TUNTAS
3 (Tiga)	75	80	TUNTAS
4 (Empat)	75	90	TUNTAS
5 (Lima)	75	82	TUNTAS
Rata-rata			85,8
Presentasi Ketuntasan			85,8%
Kategori			Valid

Data yang diperoleh melalui Tes Hasil Belajar (THB) pada peserta didik UPT SDN 068475 Medan berjumlah 26 siswa. Satu kelompok dinyatakan tidak memenuhi KKM yaitu pada kelompok tiga. Untuk rata-rata yang diperoleh adalah 85,8. Dilihat dari tabel persentasi ketuntasan tes hasil (THB) peserta didik yaitu 85,8%, hal ini memperlihatkan bahwa media *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia dinyatakan **Valid/Praktis**.

Selanjutnya, peserta didik dibagikan angket respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran *Game Puzzle* yang sudah mereka kerjakan. Tujuan dari angket respon siswa ini untuk menguji kepraktisan dari Media Pembelajaran *Game Puzzle* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari respon peserta didik Terhadap Media Pembelajaran *Game Puzzle* yang telah mereka gunakan. Hasil nilai rata-rata respon peserta didik adalah 86,5%, hal ini memperlihatkan bahwa media *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia dinyatakan **Valid/Praktis**.

Dari hasil rata-rata uji coba peserta didik, bisa dilihat dari diagram persentase bahwasannya hasil persentasi Kegiatan Tes Hasil Belajar peserta didik dan hasil angket respon peserta didik memiliki peningkatan. Berikut ini diagram persentasi dari Tes Hasil Belajar dan Angket Respon Peserta Didik:

Gambar 4.5 Diagram Persentase Peserta Didik

Kesimpulan dari hasil analisis uji coba peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Tes hasil belajar terhadap pembelajaran sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media pembelajaran *game puzzle* menunjukkan respon positif.
2. Ketercapaian tujuan penelitian dilihat dengan hasil respon peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media pembelajaran *game puzzle* dinyatakan berhasil.

b. Respon Guru

Respon guru bertujuan untuk menilai keberhasilan pembelajaran media *game puzzle*. Hasil penilaian respon guru diperoleh hasil sebagaimana yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Respon Guru

No	Nama Validator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Ulvah Sundari, S.Pd	96	Sangat Praktis

memberikan penilaian rata-rata 96, apabila diubah menjadi bentuk persen maka akan menjadi 96% yaitu dengan kategori “Sangat Praktis”. Atau dapat disimpulkan bahwa kriteria respon guru adalah “Sangat Layak”. Data skor dan lembar penilaian respon guru dalam pembelajaran *game puzzle* oleh guru kelas V dapat dilihat pada lampiran.

4.3 Pembahasan

Pada bagian ini adalah jawaban peneliti tentang rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan penjabaran dari hasil penelitian yang telah dijelaskan, pengembangan media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia memiliki tiga tujuan, yaitu: Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia, Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia, Mengetahui pengembangan media pembelajaran *game puzzle*.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia menggunakan metode pengembangan 4D yang diadaptasi dari Thiagaraja, yaitu pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penyebaran (*Disseminate*).

Pada tahap Pendefinisian (*Define*), kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Kesimpulan yang dapat diambil pada tahap ini adalah pemilihan bahan ajar yang dapat memberikan pemahaman konsep kepada peserta didik, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

Pada tahap Perencanaan (*Design*), kegiatan yang dilakukan meliputi menyusun desain produk. Kesimpulan yang dapat diambil dari tahap ini adalah agar desain media pembelajaran *game puzzle* yang dikembangkan nanti sesuai pada materi sistem pencernaan manusia di SD kelas V.

Pada tahap Pengembangan (*Development*), kegiatan yang dilakukan adalah pengembangan desain produk. Kesimpulan yang dapat diambil dari tahap ini adalah membuat pengembangan produk yang sesuai pada materi sistem pencernaan manusia di SD kelas V.

Tahap terakhir adalah tahap Penyebaran (*Disseminate*), kegiatan yang dilakukan adalah validasi oleh tim ahli untuk melihat kelayakan/kevalidan dan dapat melihat kekurangan pada media pembelajaran *game puzzle* yang sudah dikembangkan. Media pembelajaran *game puzzle* dengan kriteria tidak valid tersebut kemudian diperbaiki sesuai saran yang diberikan untuk menghasilkan kriteria produk yang layak/valid digunakan dan yang lebih baik lagi untuk selanjutnya diuji cobakan. Apabila dalam uji coba tersebut mengatakan media pembelajaran *game puzzle* praktis dan efektif digunakan, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *game puzzle* telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang berupa media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia.

Dari setiap validator memberikan saran perbaikan pada media pembelajaran *game puzzle* yang telah dikembangkan untuk mendapatkan produk yang lebih baik. Diperoleh skor rata-rata penilaian oleh ahli media yaitu 96 atau 96% dengan kategori sangat valid, skor rata-rata oleh ahli bahasa yaitu 100 atau 100% dengan kategori sangat valid, dan skor rata-rata dari ahli materi yaitu 97 atau 97% dengan kriteria sangat valid. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menurut ahli media, bahasa dan materi media pembelajaran *game puzzle* yang dikembangkan telah **Valid** yaitu sesuai dengan derajat validitas yang baik.

Setelah media dikatakan layak dan selesai dikembangkan, maka selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan skala kelas kecil yang melibatkan 26 orang peserta didik kelas V UPT SDN 068475 Medan. Setelah uji coba produk media, peserta didik akan diberikan angket respon peserta didik. Berdasarkan uji coba produk, diperoleh skor rata-rata 86,5% dengan kategori “Sangat Valid” atau “Sangat Praktis”. Berdasarkan interpretasi kepraktisan atau kevalidan tersebut, dengan demikian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan peneliti sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari studi yang dilakukan oleh (Nuryanti, Santi dan Wiguna, 2022) yang meneliti tentang media pembelajaran *Game Puzzle* yang menunjukkan bahwa *Game Puzzle* mampu meningkatkan fokus serta konsentrasi peserta didik. *Game Puzzle* pada penelitian saya memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

1. *Game Puzzle* dengan berbahan dasar kayu lebih tahan lama dibandingkan dengan berbahan dasar plastik.
2. *Game Puzzle* dengan berbahan dasar kayu tidak mengandung layar atau radiasi, sehingga tidak menyebabkan kelelahan mata pada peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran sistem pencernaan manusia menggunakan *game puzzle* untuk peserta didik SD kelas V di UPT SDN 068475 Medan yang dikembangkan menggunakan model 4D, yaitu pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penyebaran (*Disseminate*). Pengembangan media pembelajaran *game puzzle* ini sudah memiliki kriteria layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan terlihat dari hasil penilaian oleh ahli media yang memberikan skor rata-rata 96 atau 96% dengan kategori **Sangat Valid**. Hasil penilaian ahli bahasa dengan skor rata-rata 100 atau 100% dengan kategori **Sangat Valid**. Hasil penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 97 atau 97% dengan kategori **Sangat Valid**.

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia dengan respon **Sangat Praktis** atau **Menarik**. Hal ini dilihat dari uji coba kelompok kecil dengan skor rata-rata 86,5%.

Respon guru terhadap pembelajaran pada media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia dengan respon **Sangat Praktis** atau **Menarik**. Hal ini dilihat dari angket respon guru dengan skor rata-rata 96%.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran *game puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga penggunaan media pembelajaran *game puzzle* lebih bermanfaat.
2. Sebelum memulai menggunakan media pembelajaran *game puzzle* ini, petunjuk penggunaan *game puzzle* harus disampaikan secara jelas kepada peserta didik agar memudahkannya dalam mengerjakan setiap kegiatan.
3. Pengembangan media pembelajaran *game puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia perlu adanya tindak lanjut agar media *game puzzle* yang dikembangkan dapat digunakan dalam uji coba kelompok besar agar menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, U. D. dan Suci Perwita Sari (2022) “Pengembangan LKPD Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Website Canva.com Materi Alat Indra pada Manusia terhadap Literasi Sains Peserta Didik Kelas IV SDN 95/96 Binjai Tahun Ajaran 2021/2022,” *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), hal. 1–18. doi: 10.47766/ga.v3i2.743.
- Bashari, R. (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Teka-Teki pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD,” *Jpgsd*, 09(7), hal. 2928–2937.
- Berliana, D., Rusdiyani, I. dan Atikah, C. (2024) “Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), hal. 201–210. doi: 10.31004/obsesi.v8i1.5913.
- Fadilah, A. *et al.* (2023) “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), hal. 1–17.
- Laili, A. N., Prastowo, A. Y. dan Niam, F. (2021) “Pengembangan Media Puzzle pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar,” *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(2), hal. 45–58. doi: 10.28926/pej.v1i2.74.
- Lestari, W. M. dan Salsabila, A. (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo,” *Nusantara Educational Review*, 1(1), hal. 7–14. doi: 10.55732/ner.v1i1.995.
- Magdalena, I. *et al.* (2021) “Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III,” *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), hal. 377–386. Tersedia pada: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Makbul, M. (2021) “Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), hal. 6.
- Marfilinda, R. dan Akhiyar, M. (2024) “Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar,” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), hal. 4763–4776. doi: 10.54373/imeij.v5i4.1692.
- Masida, N. (2024) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Puzzle Dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi,” *Ayan*, 15(1), hal. 37–48.

- Miftah, M. (2022) “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Jurnal Kwangsan*, 1(2), hal. 95. doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7.
- Mohammad, M. *et al.* (2024) “Aplikasi Media Pembelajaran IPA Menggunakan Game Edukasi Dalam Pengenalan Organ Pencernaan Manusia,” 9(2), hal. 168–175.
- Muryaningsih, S. (2021) “Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor,” *Khazanah Pendidikan*, 15(1), hal. 84. doi: 10.30595/jkp.v15i1.10360.
- N.Calista, S.Kabib, S. L. S. (2024) “Pengembangan Media Magnetic Puzzle Muatan Sistem Pencernaan Siswa Kelas V SD Negeri 72 Palembang,” 09(September), hal. 243–255.
- Najuah, Ricu Sidiq, R. S. S. (2022) *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21, Yayasan Kita Menulis*. Tersedia pada: <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>.
- Nisem, N. (2020) “Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle,” *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), hal. 88–100. doi: 10.21831/jwuny.v2i1.30949.
- Nuryanti, N. *et al.* (2022) “Analyzed document : Nila Nuryanti fiks . docx Licensed to : Bagus Amirul Comparison Preset : Rewrite Detected language : Id Check type : Detailed document body analysis : Relation chart : Distribution graph : Processed resources details : Important notes ,” hal. 4–8.
- Nuryanti, N., Santi, N. N. dan Wiguna, F. A. (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Sipena Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri,” *InProsiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 5, hal. 674–680.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022) *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*.
- Pebrianti, L. (2023) “Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di SDN Kedep 01,” *Karimah Tauhid*, 2, hal. 347–351. Tersedia pada: <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7918%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7918/3607>.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020) “Pengembangan Puzzle Berbasis Augmented Reality untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Siswa Kelas 4 SD IT,” *Journal GEEJ*, 7(2).

- Sari, F. R. K. dan Utomo, A. C. (2024) “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar,” *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(1), hal. 109–121.
- Suasapha, A. H. (2020) “Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik,” *Jurnal Kepariwisata*, 19(1), hal. 26–37. doi: 10.52352/jpar.v19i1.407.
- Syarif, M. I. (2020) “Disrupsi Pendidikan IPA Sekolah Dasar dalam Menyikapi Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Menuju New Normal Pasca COVID-19,” *Jurnal Basicedu*, 4(4), hal. 927–937. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.487.
- Tri Wulandari dan Adam Mudinillah (2022) “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD,” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), hal. 102–118. doi: 10.32665/jurmia.v2i1.245.
- Ummah, M. S. (2019) “Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), hal. 1–14. Tersedia pada: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Utami, S., Sumardi, S. dan Giyartini, R. (2021) “Pengembangan Media Puzzle berbasis Make A Match pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), hal. 827–839. doi: 10.17509/pedadidaktika.v8i4.41749.
- Waruwu, M. (2024) “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), hal. 1220–1230. doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
Penyusun	Maulidhia Safitri
Institusi	UPT SDN 068475 Medan
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik	Mengapa Kita Perlu Makan Dan Minum
Materi Pokok	Sistem Pencernaan Manusia
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	C/5
Tahun Pelajaran	2024/2025
Semester	2
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit (2 JP)
Jumlah Pertemuan	1 Pertemuan
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	<i>Teams Games Turnament (TGT)</i>
Strategi Pembelajaran	<i>Student Actuve Learning</i>
Target Peserta Didik	Peserta Didik Reguler
Karakteristik Peserta Didik	- Religius - Nasionalis - Mandiri - Gotong Royong - Integritas
Jumlah Peserta Didik	26
Kompetensi Awal	1. Mengetahui tentang sistem pencernaan manusia 2. Menjabarkan tentang
Profil Pelajar Pancasila	1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang

	Maha Esa 2. Berkebhinekaan 3. Bergotong-royong 4. Mandiri 5. Bernalar Kritis 6. Kreatif
Sarana & Prasarana	1. Ruang kelas 2. Alat peraga sistem pencernaan manusia
B. KOMPETENSI INTI	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	
Di akhir fase c ini, peserta didik mampu melakukan simulasi dengan menggunakan media sederhana tentang sistem pencernaan manusia dengan benar. Berdasarkan pemahamannya terhadap sistem pencernaan manusia setiap siswa mampu menyusun puzzle dan menjelaskan fungsi dari masing-masing sistem pencernaan dengan benar.	
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	
1. Memahami sistem pencernaan manusia. 2. Menyimpulkan fungsi organ-organ pencernaan pada manusia. 3. Menjelaskan proses pencernaan pada manusia.	
3. Tujuan Pembelajaran	
1. Peserta didik mampu memahami sistem pencernaan manusia dengan tepat. 2. Peserta didik mampu menganalisis sistem pencernaan manusia dengan tepat. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan fungsi dari setiap sistem pencernaan manusia dengan tepat. 4. Peserta didik dapat menjelaskan proses pencernaan manusia dengan tepat.	
4. Pemahaman Bermakna	
Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat memahami proses	

pencernaan manusia.
5. Pertanyaan Pemantik
1. Mengapa kita perlu makan dan minum? 2. Bagaimana makan dan minum membantu kita tetap hidup dan beraktivitas? 3. Bagaimana sistem pencernaan manusia bekerja mengolah makanan dan minuman?
6. Persiapan Pembelajaran
A. Kegiatan Awal (10 Menit)
1. Guru menyapa peserta didik dengan salam dan mengecek kehadiran peserta didik 2. Peserta didik dan guru berdoa bersama. 3. Guru melakukan apersepsi seputar dengan materi yang akan disampaikan. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.
B. Kegiatan Inti (50 Menit)
Tahap 1: Menyampaikan Tujuan dan Menyajikan Materi Pembelajaran 1. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru: a. Mengapa kita perlu makan dan minum? b. Bagaimana makan dan minum membantu kita tetap hidup dan beraktivitas? c. Bagaimana sistem pencernaan manusia bekerja mengolah makanan dan minuman yang kita konsumsi? 2. Peserta didik mendapatkan penjelasan dari guru terkait materi tersebut. 3. Peserta didik mendapatkan penjelasan dari guru tentang proses pencernaan manusia. 4. Peserta didik menyanyikan lagu tentang sistem pencernaan manusia. Tahap 2: Pembentukan Kelompok Heterogen 1. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok secara heterogen.

2. Setiap kelompok mewakili salah satu sistem pencernaan manusia.
3. Guru mempersiapkan soal-soal untuk permainan yang dilakukan oleh peserta didik.

Tahap 3: Turnamen

1. Turnamen atau permainan yang dilakukan adalah menyusun puzzle yang bergambar salah satu sistem pencernaan manusia dengan waktu 2 menit.
2. Peraturan dalam turnamen adalah sebagai berikut:
 1. Setiap kelompok menyusun kepingan puzzle dengan tepat.
 2. Untuk menyusun setiap kepingan puzzle, setiap kelompok diberi waktu hanya 2 menit saja.
 3. Jika kepingan puzzle sudah disusun dengan benar, maka salah satu dari anggota kelompok menjelaskan fungsi dari gambar puzzle tersebut.
 4. Kelompok yang menang akan mendapatkan poin tertinggi.

Tahap 4: Penghargaan Kelompok

1. Kelompok dengan poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah.

C. Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
3. Guru melakukan penilaian hasil belajar.
4. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
5. Guru memberikan soal.
6. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pembelajaran selanjutnya.
7. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

7. Asesmen

a. Jenis Asesmen

1. Asesmen Formatif

b. Bentuk Asesmen

1. Asesmen Formatif

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila): observasi (Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Berkebhinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri).
- Keterampilan: Menjelaskan fungsi dari sistem pencernaan manusia didepan kelas.
- Pengetahuan: Menuliskan fungsi dari sistem pencernaan manusia.

8. Pengayaan dan Remedial

a. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.

b. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pembelajaran.

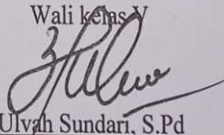
Medan, 24 April 2025

Mengetahui,

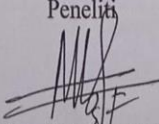
Kepala Sekolah


Imsar S.Pd
NIP: 19840606 2014 1 1 002

Wali kelas X


Ulvah Sundari, S.Pd
NIP: 19891121 202221 2 010

Peneliti


Maulidhia Safitri
NPM: 2102090006

Lampiran 2: Uraian Materi

Kita memerlukan makanan untuk melakukan proses kehidupan. Begitu pula setiap makhluk hidup memerlukan makanan untuk proses kehidupannya. Bagaimanakah makanan itu dicerna oleh tubuh kita?



SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Sistem pencernaan pada tubuh manusia berfungsi untuk menghancurkan makanan yang masuk ke dalam tubuh. makanan yang semula dalam bentuk kasar dapat berubah menjadi bentuk yang lebih halus dengan bantuan gigi dan enzim. Dalam hal ini, enzim pencernaan dapat mempermudah proses penyerapan sari makanan.

Selain itu, sistem pencernaan juga berfungsi untuk membuang sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan tubuh. Keberadaan zat-zat sisa tersebut dapat menjadi racun tubuh manusia jika tidak dikeluarkan. Oleh karena itu, ada beberapa proses dari sistem pencernaan manusia yang harus diketahui, yaitu sebagai berikut:

1. Proses memasukkan makanan ke mulut.
2. proses mengunyah makanan dengan menggunakan gigi.
3. Proses menelan makanan dikerongkongan.
4. Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul-molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim yang ada di lambung.
5. proses penyerapan sari-sari makanan yang terjadi di usus halus.

6. Proses pengeluaran sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.

Fungsi dari organ pencernaan manusia, yaitu sebagai berikut:

1. Rongga Mulut



Didalam rongga mulut terdapat gigi, lidah, dan kelenjar ludah. Gigi manusia ada tiga macam, yaitu gigi geraham, gigi taring, dan gigi seri. Makanan yang masuk ke rongga mulut dipotong oleh gigi seri, sedangkan makanan yang alot dan berserat dirobek dan dikoyak oleh gigi taring. Adapun gigi geraham berguna untuk menggilas makanan.

2. Kerongkongan



Kerongkongan merupakan saluran pencernaan yang menghubungkan rongga mulut dengan lambung. Makanan yang masuk ke kerongkongan melaju dengan gerakan peristaltik. Gerakan peristaltik adalah gerakan berkontraksi berupa menekan-nekan dan meremas-remas yang dilakukan kerongkongan secara bergantian sehingga makanan terdorong dan masuk ke lambung. Makanan yang melewati kerongkongan memerlukan waktu selama 6 detik untuk sampai ke lambung. Didalam kerongkongan tidak terjadi proses pencernaan.

3. Lambung



Lambung terletak di dalam rongga perut sebelah kiri atas. Akibat adanya kontraksi otot-otot lambung maka makanan akan di remas, diaduk dan bercampur dengan getah lambung. makanan yang keluar dari lambung sudah berupa bubur.

4. Usus Halus



Di dalam usus halus terjadi proses pencernaan secara kimiawi dengan bantuan getah-getah usus menjadi sari makanan. Proses penyerapan sari makanan terjadi di usus halus. alat ini merupakan usus terpanjang dari saluran pencernaan makanan. selain panjang bentuk usus ini berlipat-lipat dengan memiliki jonjot usus sehingga memudahkan terjadinya penyerapan sari-sari makanan. sari makanan yang diedarkan melalui jonjot-jonjot usus halus masuk ke dalam darah untuk diedarkan ke seluruh tubuh.

5. Usus Besar



Di dalam usus besar tidak terjadi proses pencernaan makanan dan penyerapan sari-sari makanan. sisa makanan yang tidak bisa dicerna dari usus halus disalurkan ke usus besar. selama di dalam usus besar terjadi proses pengendapan dan

pembusukan sisa makanan oleh bakteri pembusuk. Apabila sisa makanan masih banyak mengandung air, penyerapan akan dilakukan di dinding besar.

Dalam sistem pencernaan manusia memiliki beberapa gangguan, yaitu sebagai berikut:

- a. Maag : Maag adalah gangguan sistem pencernaan manusia yang menyerang lambung.
- b. Gastritis : Peradangan pada dinding lambung.
- c. Diare : Gangguan organ pencernaan dimana feses penderita menjadi encer dan perut terasa mulas.
- d. Sembelit : Sembelit adalah gangguan pada organ pencernaan dimana feses penderita akan menjadi keras.

Lampiran 3: Angket Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI (AHLI MATERI) (*Game Puzzle*)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

Penyusun : Maulidhia Safitri

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya media pembelajaran *Game Puzzle*, maka melalui instrumen ini kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian materi pada media pembelajaran *game puzzle*. Pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak / Ibu akan sangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas *Game Puzzle* ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan dalam pelaksanaan bahan ajar. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen aspek kemenarikan fisik, aspek tampilan, aspek pembelajaran.

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang Anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar.
- 2) Berikan tanda *check list* (✓) pada salah satu alternatif jawaban di kolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- 3) Jika Anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* (✓) pada alternatif jawaban yang Anda inginkan.

B. Identitas

Nama : ULWAN SUHARJI, S.Pd
 NIP/NIDN : 19891121 202221 2 010
 Instansi : UPT SDN 060475 MEDAN

C. Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aspek isi/materi	1. Kesesuaian materi dengan CP	✓				
		2. Materi sesuai dengan indikator	✓				
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
		4. Gambar dapat memperjelas isi materi	✓				
		5. Keakuratan gambar dan materi	✓				
2	Kelayakan penyajian	6. Keruntutan konsep		✓			
		7. Kemudahan mengakses materi	✓				

D. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

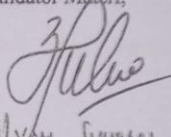
Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Game Puzzle* ini.

E. Kesimpulan

Modul belum dapat digunakan	
Modul dapat digunakan dengan revisi	
Modul dapat digunakan tanpa revisi	✓

Medan, 24 April 2025

Validator Materi,


Ulfah Sutrisna, S.Pd
NIP: 19891121 20221 3 010

Lampiran 4: Angket Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI (AHLI MEDIA) (Game Puzzle)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

Penyusun : Maulidhia Safitri

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya bahan ajar *Game Puzzle*, maka melalui instrumen ini kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran *game puzzle*. Pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak / Ibu akan sangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas *Game Puzzle* ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan dalam pelaksanaan bahan ajar. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen aspek kemenarikan fisik, aspek tampilan, aspek pembelajaran.

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang Anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar.
- 2) Berikan tanda *check list* (✓) pada salah satu alternatif jawaban di kolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- 3) Jika Anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* (✓) pada alternatif jawaban yang Anda inginkan.

B. Identitas

Nama : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

NIP/NIDN : 0126067704

Instansi : UMSU

A. Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan media	1. Desain media <i>Game Puzzle</i>	✓				
2	Kelayakan pengujian	2. Kejelasan pada media <i>Game Puzzle</i>	✓				
		3. Memudahkan siswa untuk menggunakan <i>Game Puzzle</i>	✓				
		4. Penggunaan font yang sesuai		✓			
		5. Penggunaan warna yang kontras	✓				
		6. Menjadi inovasi dalam permainan maupun media pembelajaran	✓				
3	Komponen pembelajaran berbasis kemampuan pemecahan masalah	7. Membuat siswa untuk berfikir	✓				
		8. Membuat siswa berfikir kritis	✓				
		9. Kesesuaian materi untuk sd kelas v		✓			
4	Bahasa yang Digunakan	10. Penggunaan bahasa yang sesuai akidah	✓				

D. Komentar dan saran perbaikan

* Modul Pembelajaran Asah Kemampuan Puzzle sebaiknya
di dalam ada bentuknya kelas VSD.

* Modul Pembelajaran harus dilengkapi Bk
Peta (Alokasi Peta).

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Game Puzzle* ini.

E. Kesimpulan

Modul belum dapat digunakan	
Modul dapat digunakan dengan revisi	
Modul dapat digunakan tanpa revisi	✓

Medan, 22 April 2025
Validator Media,

Dr. Muhammad Rifa'i, M.Pd

NIP 01 26 06 3754

Lampiran 5: Angket Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN VALIDASI (AHLI BAHASA) (*Game Puzzle*)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

Penyusun : Maulidhia Safitri

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya media pembelajaran *Game Puzzle*, maka melalui instrumen ini kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian bahasa pada media pembelajaran *game puzzle*. Pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak / Ibu akan sangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas *Game Puzzle* ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan dalam pelaksanaan bahan ajar. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen aspek kemenarikan fisik, aspek tampilan, aspek pembelajaran.

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang Anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar.
- 2) Berikan tanda *check list* (✓) pada salah satu alternatif jawaban di kolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- 3) Jika Anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* (✓) pada alternatif jawaban yang Anda inginkan.

B. Identitas

Nama : Amin Basri

NIP/NIDN : 0110098803

Instansi : PGSD

C. Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Komunikatif	1. Efektif menyampaikan pesan	✓				
		2. Bahasa mudah dipahami	✓				
2	Lugas	3. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	✓				
		4. Menggunakan kalimat efektif	✓				
		5. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	✓				
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
		7. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	✓				
4	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	8. Ketepatan ejaan	✓				
		9. Ketepatan tata bahasa	✓				

D. Komentar dan saran perbaikan

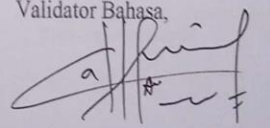
Cara digunakan untuk Bahan Pustaka:
 Dengan Revisi Sedikit

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Game Puzzle* ini.

F. Kesimpulan

Modul belum dapat digunakan	
Modul dapat digunakan dengan revisi	✓
Modul dapat digunakan tanpa revisi	

Medan, 22 April 2025
 Validator Bahasa,


 Amin Basri

NIP

Lampiran 6: Angket Respon Guru

Angket Respon Guru

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Judul Media : Media Pembelajaran *Game Puzzle*
 Sasaran : Kelas V UPT SDN 068475 Medan
 Penyusun : Maulidhia Safitri
 Materi Pokok : Sistem Pencernaan Manusia
 Nama Guru : Ulvah Sundari, S.Pd
 Hari/Tanggal : Kamis/ 24 April 2025

Petunjuk:

- Lembar penilaian ini diisi oleh peserta didik
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
 - 2 = Kurang (K)
 - 3 = Cukup (C)
 - 4 = Baik (B)
 - 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai.

No	Butir Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Media ini sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan					✓	
2.	Materi dalam media sesuai					✓	

	dengan kebutuhan pembelajaran siswa						
3.	Penjelasan materi dalam media ini disampaikan dengan jelas					✓	
4.	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan kemampuan siswa di sd					✓	
5.	Media ini telah sesuai dengan tuntutan kurikulum					✓	
6.	Media mendukung pencapaian indikator					✓	
7.	Tampilan media sangat menarik bagi siswa					✓	
8.	Desain dan warna dalam media relevan dengan materi yang diajarkan					✓	
9.	Media ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar					✓	
10.	Media ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses				✓		

	pembelajaran						
11.	Media ini mudah diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas					✓	
12.	Guru tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media ini				✓		
13.	Media <i>Game Puzzle</i> ini membantu memahami konsep sistem pencernaan manusia dengan lebih baik					✓	
14.	Media ini dapat memperkuat pengetahuan siswa tentang proses pencernaan manusia					✓	
15.	Media ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar				✓		
16.	Media ini meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran IPAS					✓	
17.	<i>Game Puzzle</i> ini menarik					✓	

	perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung						
18.	Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa				✓		
19.	Media ini layak digunakan untuk pembelajaran sistem pencernaan manusia				✓		
20.	Saya akan merekomendasikan media ini untuk digunakan oleh guru lain				✓		
Jumlah		96					
Presentase Skor		$\frac{96}{100} \times 100\% = 96\%$					

Lampiran 7: Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta Didik

Nama : Mutia Putri A2-Zahra

Kelas : √/C

Hari/Tanggal : Kamis / 24 April 2025

Petunjuk:

- Lembar penilaian ini diisi oleh peserta didik
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
 - 2 = Kurang (K)
 - 3 = Cukup (C)
 - 4 = Baik (B) ✓
 - 5 = Sangat Baik (SB) ✓
- Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai.

No	Butir pertanyaan	Pilihan Jawaban					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Saya dengan mudah menggunakan media belajar berbasis <i>Game Puzzle</i> .					✓	
2.	Saya sangat senang menggunakan media berbasis <i>Game Puzzle</i> .					✓	
3.	Saya dengan cepat dapat memahami materi sistem					✓	

	pencernaan manusia.						
4.	Saya mudah dalam menyelesaikan pertanyaan.					✓	
5.	Saya menyukai desain dari media belajar yang berbasis <i>Game Puzzle</i>					✓	
6.	Saya merasa lebih berminat untuk belajar ketika menggunakan media yang berupa permainan <i>Game Puzzle</i> .					✓	
7.	Saya sangat bersemangat mempelajari materi sistem pencernaan manusia menggunakan media <i>Gaame Puzzle</i> .					✓	
8.	Saya dengan serius mengikuti pembelajaran menggunakan media belajar yang berbentuk <i>Game Puzzle</i> .					✓	
9.	Saya tidak cepat merasa jenuh saat saya menggunakan media pembelajaran berupa <i>Game Puzzle</i> .					✓	
10.	Saya dapat menyusun setiap potongan <i>Game Puzzle</i> dengan benar.					✓	

11.	Komposisi warna dalam <i>Game Puzzle</i> ini menarik					✓	
12.	Simulasi yang disajikan dapat membuat saya lebih aktif dalam belajar					✓	
13.	<i>Game Puzzle</i> ini membuat saya lebih memahami fungsi masing-masing organ dalam sistem pencernaan					✓	
14.	<i>Game Puzzle</i> ini membuat saya ingin terus belajar dan bermain untuk meningkatkan pemahaman saya					✓	
15.	Saya merasa lebih mudah bekerja sama dengan teman teman saya saat bermain <i>Game Puzzle</i> ini					✓	
16.	<i>Game Puzzle</i> ini memperkenalkan cara baru yang menyenangkan untuk belajar					✓	
17.	Tantangan dalam <i>Game Puzzle</i> ini membuat saya ingin terus menyelesaikannya					✓	

18.	<i>Game Puzzle</i> ini nyaman digunakan pada waktu luang					✓	
19.	<i>Game Puzzle</i> memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan saya					✓	
20.	Saya tidak merasa bosan meskipun bermain <i>Game Puzzle</i> dalam waktu yang lama					✓	
Jumlah		100					
Persentase Skor		$\frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$					

Angket Respon Peserta Didik

Nama : Nuraini

Kelas : VC

Hari/Tanggal : Thursday / 24th / 4 April 2025

Petunjuk:

- Lembar penilaian ini diisi oleh peserta didik
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
 - 2 = Kurang (K)
 - 3 = Cukup (C)
 - 4 = Baik (B)
 - 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai.

No	Butir pertanyaan	Pilihan Jawaban					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Saya dengan mudah menggunakan media belajar berbasis <i>Game Puzzle</i> .					✓	
2.	Saya sangat senang menggunakan media berbasis <i>Game Puzzle</i> .					✓	
3.	Saya dengan cepat dapat memahami materi sistem					✓	

Handwritten signature

	pencernaan manusia.	1	2	3	4	5	
4.	Saya mudah dalam menyelesaikan pertanyaan.					✓	
5.	Saya menyukai desain dari media belajar yang berbasis <i>Game Puzzle</i>					✓	
6.	Saya merasa lebih berminat untuk belajar ketika menggunakan media yang berupa permainan <i>Game Puzzle</i> .					✓	
7.	Saya sangat bersemangat mempelajari materi sistem pencernaan manusia menggunakan media <i>Game Puzzle</i> .					✓	
8.	Saya dengan serius mengikuti pembelajaran menggunakan media belajar yang berbentuk <i>Game Puzzle</i> .					✓	
9.	Saya tidak cepat merasa jenuh saat saya menggunakan media pembelajaran berupa <i>Game Puzzle</i> .					✓	
10.	Saya dapat menyusun setiap potongan <i>Game Puzzle</i> dengan benar.					✓	

11.	Komposisi warna dalam <i>Game Puzzle</i> ini menarik	1	2	3	4	5	
12.	Simulasi yang disajikan dapat membuat saya lebih aktif dalam belajar					✓	
13.	<i>Game Puzzle</i> ini membuat saya lebih memahami fungsi masing-masing organ dalam sistem pencernaan					✓	
14.	<i>Game Puzzle</i> ini membuat saya ingin terus belajar dan bermain untuk meningkatkan pemahaman saya					✓	
15.	Saya merasa lebih mudah bekerja sama dengan teman teman saya saat bermain <i>Game Puzzle</i> ini					✓	
16.	<i>Game Puzzle</i> ini memperkenalkan cara baru yang menyenangkan untuk belajar					✓	
17.	Tantangan dalam <i>Game Puzzle</i> ini membuat saya ingin terus menyelesaikannya					✓	

18.	Game Puzzle ini nyaman digunakan pada waktu luang					✓	
19.	Game Puzzle memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan saya					✓	
20.	Saya tidak merasa bosan meskipun bermain Game Puzzle dalam waktu yang lama					✓	
Jumlah		95					
Persentase Skor		$\frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$					

Angket Respon Peserta Didik

Nama : Naheh S. Sitorus

Kelas : V C

Hari/Tanggal : Kamis / April 2025

Petunjuk:

- Lembar penilaian ini diisi oleh peserta didik
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang (SK)
 - 2 = Kurang (K)
 - 3 = Cukup (C)
 - 4 = Baik (B)
 - 5 = Sangat Baik (SB) ✓
- Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai.

No	Butir pertanyaan	Pilihan Jawaban					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Saya dengan mudah menggunakan media belajar berbasis <i>Game Puzzle</i> .	✓					
2.	Saya sangat senang menggunakan media berbasis <i>Game Puzzle</i> .				✓		
3.	Saya dengan cepat dapat memahami materi sistem				✓		

	pencernaan manusia.						
4.	Saya mudah dalam menyelesaikan pertanyaan.				✓		
5.	Saya menyukai desain dari media belajar yang berbasis <i>Game Puzzle</i>				✓		
6.	Saya merasa lebih berminat untuk belajar ketika menggunakan media yang berupa permainan <i>Game Puzzle</i> .				✓		
7.	Saya sangat bersemangat mempelajari materi sistem pencernaan manusia menggunakan media <i>Game Puzzle</i> .				✓		
8.	Saya dengan serius mengikuti pembelajaran menggunakan media belajar yang berbentuk <i>Game Puzzle</i> .	✓					
9.	Saya tidak cepat merasa jenuh saat saya menggunakan media pembelajaran berupa <i>Game Puzzle</i> .	✓					
10.	Saya dapat menyusun setiap potongan <i>Game Puzzle</i> dengan benar.				✓		

11.	Komposisi warna dalam <i>Game Puzzle</i> ini menarik					✓	
12.	Simulasi yang disajikan dapat membuat saya lebih aktif dalam belajar					✓	
13.	<i>Game Puzzle</i> ini membuat saya lebih memahami fungsi masing-masing organ dalam sistem pencernaan					✓	
14.	<i>Game Puzzle</i> ini membuat saya ingin terus belajar dan bermain untuk meningkatkan pemahaman saya					✓	
15.	Saya merasa lebih mudah bekerja sama dengan teman-teman saya saat bermain <i>Game Puzzle</i> ini					✓	
16.	<i>Game Puzzle</i> ini memperkenalkan cara baru yang menyenangkan untuk belajar					✓	
17.	Tantangan dalam <i>Game Puzzle</i> ini membuat saya ingin terus menyelesaikannya					✓	

18.	Game Puzzle ini nyaman digunakan pada waktu luang					✓	
19.	Game Puzzle memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan saya					✓	
20.	Saya tidak merasa bosan meskipun bermain Game Puzzle dalam waktu yang lama					✓	
Jumlah		88					
Persentase Skor		$\frac{88}{100} \times 100\% = 88\%$					

Lampiran 8: Data Mentah Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan Ke																				Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Citra Aura	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
2	Yohanah Felicia G.	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	2	4	5	4	3	4	4	3	4	70
3	Ivan Gultom	1	3	2	4	5	3	4	2	2	1	5	5	4	3	4	4	3	5	3	4	67
4	Aqifah Nalla Raiza	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	92
5	Niken Anjani	5	5	4	4	5	5	5	5	3	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	83
6	Aqilah Syafirah	5	4	4	3	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	78
7	Sumayyah	5	5	4	3	5	5	5	3	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	3	5	83
8	Didan Pratama	1	2	2	2	5	2	5	4	1	2	5	1	4	5	4	4	5	4	4	5	67
9	Alexa	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	93
10	Faiz Zhafran	1	1	1	1	5	1	1	4	4	4	1	1	3	5	5	3	5	5	5	5	61
11	Samson	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	2	4	5	5	5	5	90
12	Goodman	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	2	4	5	5	5	5	90
13	Rehan S. Sitorus	1	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88
14	Marcelo	1	4	3	4	5	3	4	2	2	3	5	5	4	5	5	4	5	5	3	4	76
15	Krisopras	1	2	1	3	4	2	4	3	5	2	3	2	5	3	1	4	1	1	2	3	52
16	Geovano	1	5	3	1	5	5	5	5	4	1	5	5	5	5	1	3	5	5	5	5	79
17	Marsya Sopiya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	-	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
18	Appriilyan M.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	-	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
19	Nuraini	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	-	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
20	Khairi Fadillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
21	Daniel	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
22	Ulfah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
23	Mutiara Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
24	Jihan Cantikah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
25	Nadzla Kharani L.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
26	Zaki Almer	-	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
		Jumlah																				2.249
		Rata-rata Kepraktisan																				86,5%

$$P = \frac{2.249}{2.600} \times 100\%$$

$$P = 86,5\%$$

Lampiran 9: Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas

Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas

Nama Guru : Ulvah Sundari, S.Pd

Kelas Yang Diampu : V

Nama Sekolah : UPT SDN 068475 Medan

Hari/Tanggal : Senin, 06 Januari 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah dikelas ini tersedia seperti media pelajaran?	Ada
2	Berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran?	Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran yaitu 26 siswa
3.	Berapa jumlah siswa yang sering merasa bosan dalam proses pembelajaran?	Hampir seluruh siswa sering merasa bosan dalam proses pembelajaran, bahkan yang pintar sekalipun sering merasa bosan
4.	Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran?	Ada banyak, salah satunya yaitu media pembelajaran gunung meletus menggunakan kerak lilin
5.	Kendala apa yang terjadi ketika menghadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas?	Banyak kendala yang terjadi, salah satunya yaitu pada saat hujan
6.	Pada saat pembelajaran, apakah pernah menggunakan media pembelajaran seperti <i>Game</i>	Sejauh ini belum pernah menggunakan media pembelajaran <i>game puzzle</i> untuk

	<i>Puzzle?</i>	pembelajaran
--	----------------	--------------

Medan, 06 Januari 2025

Guru Kelas V

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'Ulvah Sundari', written in a cursive style.

Ulvah Sundari, S.Pd
NIP: 19891121 202221 2 010

Lampiran 10: Dokumentasi



Dokumentasi 1: Wawancara Wali Kelas V



Dokumentasi 2: Observasi Peserta Didik



Dokumentasi 3: Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah



Dokumentasi 3: Penjelasan Materi



Dokumentasi 4: Pengaplikasian *game puzzle*



Dokumentasi 5: Pembagian Angket Respon Peserta Didik



Dokumentasi 6: Wali Kelas V



Lampiran 11: Form K1 Sampai K3

FORM K 1



UMSU
Unggul, Cerdas, Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

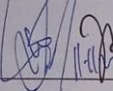
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Maulidhia Safitri
 N P M : 2102090006
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Kredit Kumulatif : 120

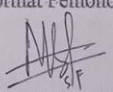
IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475 Medan	
	Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Lapisan Atmosfer Bumi Siswa Kelas V UPT SDN 068475 Medan	
	Pengembangan Media Pembelajaran WordWall Berbasis Game Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V UPT SDN 068475 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 November 2024

Hormat Pemohon,


 Maulidhia Safitri

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maulidhia Safitri
NPM : 2102090006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi/Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V UPT SDN 068475 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 November 2024

Hormat Pemohon,

Maulidhia Safitri

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3745/IL.3-AU/UMSU-02/F/2024
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Maulidhia Safitri**
 N P M : 2102090006
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SD Negeri 068475 Medan**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **23 November 2025**

Medan, 21 Jumadil Awwal 1446 H
 23 November 2024 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 12: Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

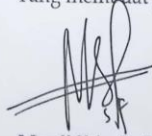
Nama : Maulidhia Safitri
 NPM : 2102090006
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

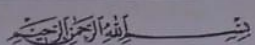
Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2025
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,


Maulidhia Safitri

Lampiran 13: Lembar Pengesahan Proposal


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Maulidhia Safitri

NPM : 2102090006

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

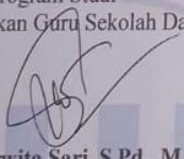
Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

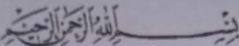
UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 14: Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

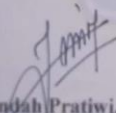
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Maulidhia Safitri
NPM	: 2102090006
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

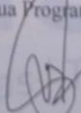
Pada hari Selasa, Tanggal 11 Bulan Februari Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  Indah Pratiwi, M.Pd.	Dosen Pembimbing  Chairunnisa Amelia, M.Pd.
--	---

Diketahui oleh
Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 15: Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

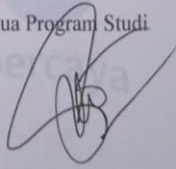
Nama : Maulidhia Safitri
 NPM : 2102090006
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, Tanggal 11 Bulan Februari Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2025

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 16: Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Maulidhia Safitri
 NPM : 2102090006
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

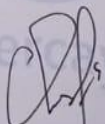
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
11/11/2024	ACC Judul	
4/12/2024	BAB I Pendahuluan	
10/12/2024	BAB II Tinjauan Pustaka	
20/12/2024	BAB III Instrumen Penelitian	
23/01/25	ACC Proposal	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Januari 2025
Dosen Pembimbing



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17: Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Bulan Februari Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Maulidhia Safitri
 NPM : 2102090006
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SDN 068475 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

☒ Disetujui
☐ Disetujui dengan adanya perbaikan
☐ Ditolak

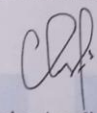
Disetujui oleh:

Dosen Pembahas



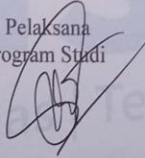
Indah Pratiwi, M.Pd.

Dosen Pembimbing



Chairunnisa Amelia, M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 18: Surat Permohonan Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 509/IL.3-AU/UMSU-02/F/2025 Lamp : Hal : Permohonan Izin Riset	Medan, 20 Sya'ban 1446 H 19 Februari 2025 M
---	--

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah UPT SD Negeri 068475 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Maulidhia Safitri
 N P M : 2102090006
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SD Negeri 068475 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum




Dra. H. Syamsu Yurnita, M.Pd.
 NIDN/0004066701

Pertinggal





Lampiran 19: Surat Balasan Izin Riset


PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 068475
 KECAMATAN MEDAN LABUHAN
 NPSN:10258529 -- NSS:101076011047
Jalan Tuar Raya Blok IX Griya Martubung – POS 20251

SURAT PERNYATAAN
 Nomor : 422-356/SD.75/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: IMSAR, S.Pd.I
NIP	: 19840606 201411 1 002
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: UPT SD Negeri 068475

Menyatakan

Nama	: MAULIDHIA SAFITRI
N P M	: 2102090006
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzel Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V UPT SD Negeri 068475 Medan

Mahasiswa diatas benar telah melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan di UPT SD Negeri 068475 Kec. Medan Labuhan Kel. Besar Prov. SUMUT.

Demikian surat ini kami sampaikan, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 24 April 2025
 Plt.Kepala Sekolah UPT SDN 068475


 IMSAR, S.Pd.I
 NIP. 19840606 201411 1 002

Lampiran 20: Turnitin

Skripsi Maulidhia Safitri.pdf			
ORIGINALITY REPORT			
9%	5%	1%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%	
2	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%	
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%	
4	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1%	
5	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1%	
6	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%	
7	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%	
8	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1%	
Submitted to Universitas Negeri Medan			

9

Student Paper

<1 %

10

Submitted to College of the Canyons

Student Paper

<1 %

11

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

12

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

13

Submitted to Universitas Jambi

Student Paper

<1 %

14

Submitted to Universitas Nasional

Student Paper

<1 %

15

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

<1 %

16

Submitted to Syiah Kuala University

Student Paper

<1 %

17

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

18

unars.ac.id

Internet Source

<1 %

19

Submitted to Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara

Student Paper

<1 %

20

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

21 Submitted to North South University
Student Paper

<1 %

22 Submitted to Universitas Jenderal Soedirman
Student Paper

<1 %

23 Submitted to Bellevue Public School
Student Paper

<1 %

24 Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium
Part II
Student Paper

<1 %

25 Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang
Student Paper

<1 %

26 Submitted to Universitas Islam Riau
Student Paper

<1 %

27 Submitted to Universitas Sebelas Maret
Student Paper

<1 %

28 perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id
Internet Source

<1 %

29 Risya Agustiani, Rusi Rusmiati Aliyyah, Annisa
Mawardini. "Implementasi Entrepreneurship
sebagai Pilar Pendidikan Sekolah Alam
melalui Kegiatan Bisnis Challenge di SD Islam
Ibnu Hajar", Karimah Tauhid, 2024
Publication

<1 %

30

Submitted to Universitas Sains Alquran

Student Paper

<1 %

31

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

<1 %

32

Depri Mahendra, Hifni Septina Carolina.
"Pengembangan E-LKPD Berbasis STEM Pada
Materi Ekosistem di SMA Negeri 1
Batanghari", EDU-BIO: Jurnal Pendidikan
Biologi, 2024

Publication

<1 %

33

Surti Surti, Octavian Dwitanto, Wening Sekar
Kusuma. "PENINGKATAN KEMANDIRIAN ANAK
USIA DINI MELALUI MEDIA BIG BOOK PADA
ANAK KELOMPOK B DI TK PUTRA PERTIWI XXI
SUMBERARUM", Jurnal Kajian Anak (J-Sanak),
2023

Publication

<1 %

34

Submitted to St. Petersburg High School

Student Paper

<1 %

35

rama.binahusada.ac.id:81

Internet Source

<1 %

36

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

<1 %

37

repository.unibos.ac.id

Internet Source

<1 %

Lampiran 21: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA DIRI

Nama Lengkap : **MAULIDHIA SAFITRI**
 Tempat Lahir : Medan
 Tanggal Lahir : 22 September 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kebangsaan : Indonesia
 Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara
 Alamat Sekarang : Jalan Rawe IV Lingkungan VI Lorong Tengah

ORANG TUA

Nama Ayah : Subambang
 Nama Ibu : Yuni Isnaini

PENDIDIKAN

1. Tahun 2009-2015 : MIS An-Nur Medan
2. Tahun 2015-2018 : MTs. Proyek Kandepag Medan
3. Tahun 2018-2021 : SMAS Laksamana Martadinata
4. Tahun 2021-2025 : Tercatat Sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebesar-besarnya dan dapat dipertanggung jawabkan.