

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS ANDROID  
PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
TERHADAP HASIL PEMAHAMAN PESERTA DIDIK  
KELAS V SD/MI**

**SKRIPSI**

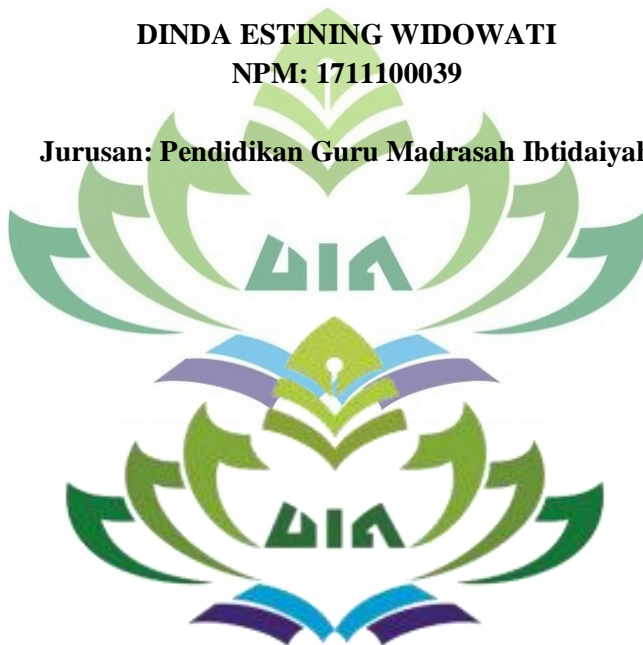
Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

Disusun Oleh:

**DINDA ESTINING WIDOWATI**

**NPM: 1711100039**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS ANDROID  
PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
TERHADAP HASIL PEMAHAMAN PESERTA DIDIK  
KELAS V SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

Disusun Oleh:

**DINDA ESTINING WIDOWATI  
NPM: 1711100039**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd**

**Pembimbing II : Nurhaida Widiani, M.Biotech**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini, merupakan penelitian pengembangan puzzle berbasis aplikasi *android* pada materi sistem peredaran darah manusia terhadap hasil pemahaman peserta didik kelas V SD/MI. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media dan materi, untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media puzzle berbasis *android* ini. Serta berupaya untuk memperoleh hasil pemahaman sistem peredaran darah manusia kelas V SD/MI.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode *Reseach and Development (R&D)* dengan mengacu pada tahapan model Borg and Gall yang kemudian dibatasi menjadi tujuh langkah dari sepuluh langkah, yang mencakup potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media puzzle berbasis *android* pada materi sistem peredaran darah manusia sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan dengan memperoleh rata-rata ahli media sebelum direvisi mencapai 60 % dikategorikan cukup, setelah direvisi mencapai peningkatan 86% dengan kategori “sangat baik”. Penilaian oleh ahli materi mencapai 90,7% dengan kategori “sangat baik”. Respon pendidik dari SD N 1 Sumberagung dan SD N 3 Kresnomulyo mencapai persentase 94% dikategorikan “sangat baik”. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh peserta didik dalam uji coba skala kecil mencapai 90,9% dan uji coba skala besar mencapai 93,9% dengan dikategorikan “sangat baik”. Adapun penilaian mengenai pemahaman peserta didik sebelum menggunakan dalam uji skala kecil dengan jumlah tujuh belas mendapat peningkatan mulai 74,1 menjadi rata-rata nilai 78,1 dan uji skala besar dengan dua puluh peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata 72,7 menjadi 78,7. Maka dapat dikatakan bahwa media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Puzzle, Hasil Pemahaman*

## **ABSTRACT**

This research is research into the development of an Android application-based puzzle on the human circulatory system material on the understanding results of class V SD/MI students. This research aims to find out the level of suitability of the media and materials, to find out the response of educators and students after using this Android-based puzzle media. As well as trying to obtain results of understanding the human circulatory system for class V SD/MI.

The research carried out by the author used the Research and Development (R&D) method by referring to the stages of the Borg and Gall model which was then limited to seven steps out of ten, which include potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, testing. try the product, and revise the product.

The results of this research indicate that the Android-based puzzle media product on human circulatory system material is very good and suitable for use as learning media. This is based on obtaining an average of media experts before the revision reached 60% categorized as sufficient, after the revision reached an increase of 86% in the "very good" category. The assessment by material experts reached 90.7% in the "very good" category. The response from educators from SD N 1 Sumberagung and SD N 3 Kresnomulyo reached a percentage of 94% which was categorized as "very good". Meanwhile, the assessment given by students in small-scale trials reached 90.9% and large-scale trials reached 93.9%, categorized as "very good". As for the assessment regarding students' understanding before using it, the small-scale test with a total of seventeen received an increase from 74.1 to an average score of 78.1 and the large-scale test with twenty students experienced an increase from an average of 72.7 to 78. .7. So it can be said that media can increase students' understanding.

***Keywords: Learning Media, Puzzle, Comprehension Results***

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinda Estining Widowati  
NPM : 1711100039  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA TERHADAP HASIL PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.



Bandar Lampung,



**Dinda Estining Widowati**  
**NPM. 1711100039**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suramin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp (071) 703 260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle Berbasis Android Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Terhadap Hasil Pemahaman Peserta Didik Kelas V SD/MI  
Nama : Dinda Estining Widowati  
NPM : 1714100039  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Disidangkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd.

NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Nurhaida Widiyani, M. Biotech.

NIP. 198405192011012007

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Anriyhan, M.Pd.

NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Surabhin Sukarane 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)709260

PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul: **"PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA TERHADAP HASIL PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VSD/MI, yang disusun oleh: DINDA ESTINING WIDOWATI NPM: 1711100039, Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah pada Hari/tanggal: Jum at 13 Oktober 2023 Pukul: 09.30-11.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang PGMI**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

Dr. Chairul Amriyah, M. Pd

Sekretaris

M. Muchsin Afriyadi, M. Pd

Penguji Utama

Deri Firmansah, M. Pd

Penguji Pendamping I

Nurul Hidayah, M. Pd

Penguji Pendamping II

Nurhaida Widiani, M. Biotech

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Mirya Diana, M. Pd

NIP. 126408281988632002



## MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Artinya: “Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (Q.S Al Najm: 39)<sup>1</sup>



---

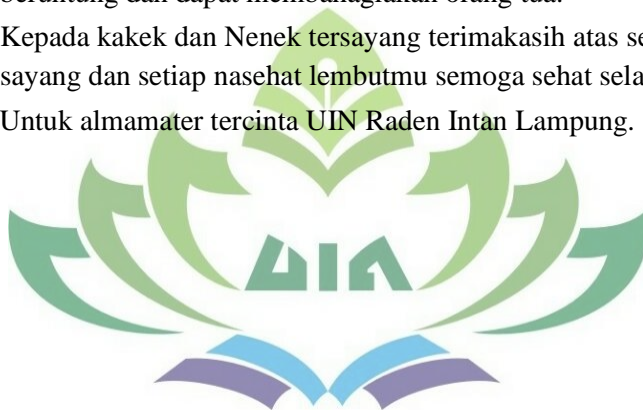
<sup>1</sup> Quran Kemenag, (<http://quran.kemenag.go.id/surah/2> diakses 10 oktober 2021,2021)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segalapuji syukur kepada Allah SWT yang memberikan barakah dan karunia-Nya. Dengan sepuh hati penulis persembahkan karya ini sebagai tanda bukti dan cinta kasih yang tulus kepada :

1. Ibuku Yuniati yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, menyayangi, mendoakan sepanjang waktu, memberikan semangat dan membiayaiku selama menuntut studi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kakakku Pandu Aji Maulana, adikku ku Nandisa Wahana Murti, dan Aryadhita Hayom Prasarti Jaler yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan menjadi pengingat terbaik dihidupku, Semoga kita berada di antara orang-orang yang beruntung dan dapat membahagiakan orang tua.
3. Kepada kakek dan Nenek tersayang terimakasih atas semua kasih sayang dan setiap nasehat lembutmu semoga sehat selalu.
4. Untuk almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dinda Estining Widowati lahir di Ambarawa, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu 06 Juli 1999. Peneliti putri dari Bapak Hermawan Muharto dan Ibu Yuniati yang merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Memiliki satu kakak laki laki bernama Pandu Aji Maulana, satu adik perempuan bernama Nandisa Wahana Murti dan satu adik laki laki bernama

Aryadhita Hayom Prasarti Jaler

Pendidikan penulis berawal di TK Aisyiah Bustanul Atfal pada tahun 2004 sampai dengan 2005, dilanjutkan di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumberagung pada tahun 2005 sampai dengan 2011, dilanjutkan MTsN 1 Pringsewu pada tahun 2011 sampai dengan 2014, dilanjutkan di SMA Negeri 1 Ambarawa pada tahun 2014 yang diselesaikan pada tahun 2017.

Kemudian tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Tahun 2020, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumberagung Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu, kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di MI Mathla'ul Anwar Sinar Gading. Pada tahun 2020.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Android Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Terhadap Hasil Pemahaman Peserta Didik Kelas V SD/MI”.

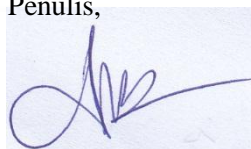
Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansyah, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus
4. Nurul Hidayah, M. Pd Pembimbing I, yang dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Nurhaida Widiani, M. Biotech Pembimbing II, yang dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak memberi wawasan dan menyumbangkan ilmunya selama penulis di bangku perkuliahan.

7. Teruntuk sahabat tercinta yang selalu memberi semangat dan motivasi serta menemani sepanjang perjuangan Cindi Nur Putri Utami, Deny Kurniawati, Reni Ayu Lestari, Fegy Syafaat, dan Sarpendi yang telah memberikan motivasi hingga skripsi ini selesai.
8. Bapak Kuswoto, S. Pd selaku kepala SD Negeri 1 Sumberagung dan Ibu Murniati, S.Pd.I selaku kepala SD Negeri 3 Kresnomulyo. Terima kasih telah mengizinkan saya melakukan penelitian.
9. Bapak Hendry Setiawan, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 1 Sumberagung, dan ibu Rieka Sariani, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 3 Kresnomulyo.
10. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga pencapaian ini menjadi amal soleh.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang setimpal atas segala bantuan yang diberikan dan semoga tulisan ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung,  
Penulis,



Dinda Estining Widowati  
1711100039

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN AWAL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	Error!
Bookmark not defined.	
<b>PENGESAHAN</b> .....	Error!
Bookmark not defined.	
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>18</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>18</b>
A.Penegasan Judul .....	18
B.Latar Belakang Masalah .....	19
C.Identifikasi dan Batasan Masalah.....	23
D.Rumusan Masalah .....	24
E.Tujuan Penelitian .....	24
F.Manfaat Penelitian .....	24
G.Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	25
<b>BAB II</b> .....	<b>28</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>28</b>

A.Penelitian Pengembangan .....	28
B.Media Pembelajaran .....	29
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	29
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	31
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	32
4. Tujuan Media Pembelajaran .....	33
5. Manfaat Media Pembelajaran .....	33
C.Media Pembelajaran Puzzle .....	34
1. Media Puzzle .....	34
2. Manfaat Media Puzzle .....	35
3. Tujuan Permainan Puzzle .....	36
D.Multimedia Interaktif Game Edukasi .....	37
1. Aplikasi Multimedia .....	37
2. Aplikasi Construct 3 .....	38
E.Sistem Peredaran Darah Manusia.....	39
1. Sistem Peredaran Darah Manusia .....	39
2. Mekanisme peredaran darah .....	40
3. Gangguan Penyakit Sistem Peredaran Darah .....	40
F.Pemahaman Peserta Didik .....	41
1. Definisi Pemahaman Peserta Didik .....	41
2. Tujuan Pemahaman Peserta Didik .....	42
3. Tipe-tipe Tingkat Pemahaman .....	43
G.Kerangka Berfikir .....	44
<b>BAB III.....</b>	<b>45</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A.Waktu dan Tempat Penelitian .....	45
B.Desain Penelitian Pengembangan .....	45
C.Prosedur Penelitian Pengembangan .....	48
D.Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	51
E.Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan .....	61

F.Instrumen Penelitian Pengembangan.....	61
G.Uji Coba Produk.....	62
H.Teknik Analisis Data .....	62
<b>BAB IV .....</b>	<b>65</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
A.Pengembangan Model.....	65
1. <i>Analysis</i> .....	65
2. <i>Design</i> .....	65
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	67
4. Implementasi .....	68
5. Evaluasi .....	68
B.Pembahasan .....	81
1. Validasi Desain Produk .....	82
2. Hasil Penilaian Pendidik.....	84
3. Hasil Uji Coba.....	84
4. Hasil Pemahaman Siswa.....	85
5. Kelebihan dan Kelemahan.....	85
<b>BAB V .....</b>	<b>86</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>86</b>
A.Kesimpulan.....	86
B.Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Intepretasi Kuisisoner Analisis Validasi Ahli .....	63
Tabel 3.2 Pedoman Skor Respon Peserta Didik .....	63
Tabel 3.3 Intepretasi Skor Kuisisioner Peserta Didik.....	64
Tabel 4.4 Game Puzzle Berbasis Aplikasi Android.....	66
Tabel 4.5 Kriteria Intepretasi Hasil Validasi .....	68
Tabel 4.6 Hasil validasi ahli materi pada produk tahap awal.....	69
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Pada Produk Tahap Awal.....	70
Tabel 4.8 Data Penilaian dan Revisi Ahli Materi .....	71
Tabel 4.9 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 4.10 Data Penilaian dan Revisi Ahli Media.....	74
Tabel 4.11 Hasil Revisi Validasi Ahli Media .....	74
Tabel 4.12 Kriteria Intepretasi Jawaban Angket.....	76
Tabel 4.13 Hasil Penelitian Uji Coba Skala Kecil .....	76
Tabel 4.14 Hasil Penelitian Uji Coba Skala Besar.....	78
Tabel 4.15 Data Hasil Analisis Pendidik Kelas V .....	80
Tabel 4.16 Perubahan Revisi Produk Oleh Validasi Ahli Media.....	83





## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Perubahan Dari Kerangka Piker Asli Ke Revisi.....	40
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> ....	43
Gambar 3.3 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.....	47
Gambar 3.4 Prosedur Penelitian .....	49
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Awal Game <i>Puzzle</i> .....	51
Gambar 3.6 Rancangan Susunan Dalam Game <i>Puzzle</i> .....	53
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Akhir <i>Puzzle</i> .....	55
Gambar 3.8 Tampilan Awal Pembuatan Menggunakan Aplikasi Construct 3.....	55
Gambar 3.9 Tampilan Awal Game .....	56
Gambar 3.10 Tampilan Menu Permainan.....	57
Gambar 3.11 Tampilan Menu Kompetensi.....	57
Gambar 3.12 Tampilan Rangkuman Materi .....	58
Gambar 3.13 Tampilan Profil Permainan .....	58
Gambar 3.14 Tampilan Aturan Permainan .....	58
Gambar 3.15 Tampilan Papan Peringkat .....	59
Gambar 3.16 Tampilan Menu Mulai .....	59
Gambar 3.17 Tampilan Permainan <i>Puzzle</i> .....	59
Gambar 3.18 Tampilan Menu Pertanyaan .....	60
Gambar 3.19 Tampilan Jawaban Benar Dan Salah.....	60
Gambar 3.20 Tampilan Menu Selesai Permainan.....	60
Gambar 4.21 Aplikasi Yang Sudah Jadi.....	67
Gambar 4.22 Diagram Hasil Ahli Materi .....	73
Gambar 4.23 Diagram Hasil Ahli Media.....	75
Gambar 4.24 Hasil Diagram Uji Coba Produk .....	79
Gambar 4.25 Hasil Diagram Penilaian Pemdidik .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	92
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian.....	95
Lampiran 3 Wawancara dan Data Pendidik.....	97
Lampiran 4 Validasi Ahli Media Dan Materi .....	100
Lampiran 5 Lembar Penilaian Respon Pendidik .....	113
Lampiran 6 Bagian Kuesioner dan Respon Peserta Didik .....	119
Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik .....	122
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian .....	126



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Penegasan Judul**

Sebagai langkah awal untuk memahami judul proposal ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul proposal ini. Adapun judul proposal yang dimaksudkan adalah **PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS ANDROID PADA MATRI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA TERHADAP HASIL PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V SD/MI**. Adapun beberapa istilah yang terdapat dalam judul proposal ini, yaitu sebagai berikut:

Pengembangan adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk tersebut.<sup>2</sup> Sedangkan yang dimaksud pengembangan dalam judul ini adalah memperbaiki atau menciptakan suatu produk pengajaran yang telah diuji kelayakannya agar produk digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas mutu yang terbaik.

Media pembelajaran adalah alat, bahan, metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan intensitas interaksi yang komunikatif dan edukatif guru-peserta didik berlangsung secara berdayaguna dan tepat guna.<sup>3</sup>

Media puzzle adalah adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu media *puzzle* juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan. Dalam penyusunan media puzzle dibutuhkan konsentrasi pikiran, mata, dan tangan untuk menyusun gambar yang telah dipotong-potong menjadi gambar yang telah utuh.<sup>4</sup>

Sistem peredaran darah ialah sistem tertutup yang mengarahkan dan mengedarkan darah di dalam tubuh. Ini disebut kerangka tertutup karena dalam keadaan umum tidak ada darah di luar pembuluh darah. Pemegangnya dalam bentuk jalur suplai, vena, kapiler atau rongga (sinus) di dalam individu. Ada dua sistem yang bekerja sama dalam sistem sirkulasi darah, lebih tepatnya: sistem kardiovaskular dan sistem limfatik. Kerangka kardiovaskular

---

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : PT. Alfabet, 2019), h.396.

<sup>3</sup> Nurul Husna, Sri Adelila Sari, A. Halim, "Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No.01, 2017, h.67

<sup>4</sup> Nur Rumakhit, "Jurnal Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan", Vol.01 No.02, (2017), h.6.

menggabungkan jantung, darah dan semua pembuluh darah. Sistem limfatik adalah kumpulan pembuluh darah yang mengangkut cairan berlebih, yang disebut limpa, dari jaringan tubuh kembali ke sistem peredaran darah.<sup>5</sup>

Jadi yang penulis maksud dari judul proposal tentang **PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA TERHADAP HASIL PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V SD/MI** adalah untuk melakukan pengembangan menggunakan media puzzle pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan pemahaman siswa.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Secara bahasa definisi pendidikan mengandung arti bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak-anak, untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih intelektual.<sup>6</sup> Dan juga pendidikan adalah sesuatu yang tidak pernah ada habisnya sejak manusia ada dan terus berkembang sampai akhir zaman nanti. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pengajaran. pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran.<sup>7</sup>

Belajar merupakan bagian dari proses pendidikan yang mencakup totalitas keunggulan kemanusiaan sebagai hamba (*'abd*) dan pemakmur alam (*khalifah*) agar senantiasa bersahabat dan memberikan kemanfaatan untuk kehidupan bersama.<sup>8</sup> Kualitas belajar anak akan meningkat apabila anak merasa senang dan antusias dalam belajar. atau interaksi dengan lingkunganpengetahuan tersebut akan bertahan lama dalam ingatan peserta

---

<sup>5</sup> Sutana, *Anatomi Fisiologi Manusia*, (Yogyakarta: Tim Thema Publishing, 2019), h.105.

<sup>6</sup> Aas Siti Sholichah, *Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an*, (Jurnal Pendidikan Islam vol.07, no.1.2018). h. 25

<sup>7</sup> Dasopang Muhammad Darwis, "*Belajar Dan Pembelajaran*", ( Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 Desember 2017), hlm.333-334.

<sup>8</sup> Moh. Roqib, "*Ilmu Pendidikan Islam*", (Yogyakarta: Printing Cemerlang, 2017), h. 13

didik karena peserta didik sendiri yang mengalaminya. Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan.<sup>9</sup>

Belajar merupakan keperluan bagi setiap orang, karena dengan belajar semua orang akan mendapatkan banyak pengetahuan dan hal baru yang belum pernah mereka ketahui. Dalam agama islam juga mengajarkan kepada manusia untuk menimba ilmu selagi masih ada waktu dan kesempatan. Seperti yang telah tertuang dalam Q.S. Al-hajj ayat 54 yaitu:

وَلْيَعْلَمَ الَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ أَنَّهُ الْحَقُّ مِنْ رَبِّكَ فَيُؤْمِنُوا بِهِ، فَتُخْبِتَ لَهُ قُلُوبُهُمْ وَإِنَّ اللَّهَ لَهَادٍ لِلَّذِينَ ءَامَنُوا إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya:

Dan agar orang-orang yang telah diberi ilmu, meyakini bahwasannya Al-qur'an itulah yang hak dari Tuhan-mu lalu mereka beriman dan tunduk hati mereka kepadanya sesungguhnya Allah adalah pemberi petunjuk bagi orang-orang yang beriman kepada jalan yang lurus.

Dalam potongan ayat tersebut menerangkan kepada manusia bahwa belajar itu wajib, sehingga manusia mampu mengetahui perbedaan antara yang haq dan yang bathil, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak berpengetahuan menjadi tambah tahu tentang sesuatu, untuk mendapatkan ilmu tersebut manusia dapat mengikuti proses belajar melalui jenjang pendidikan, tidak hanya sekolah saja, tetapi juga harus belajar di rumah, masyarakat dan lingkungan. Proses belajar bisa di bilang berhasil apabila anak didik telah mencapai tujuan yang di harapkan serta perubahan diri yang dapat diamati, diukur dan di nilai secara konkret.

Saat ini, proses belajar mengajar masih sering terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Dengan begitu harus menciptakan model dan metode yang menarik agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan membuat peserta didik tidak merasa bosan.<sup>10</sup> Pembelajaran yang menarik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan. Susanto menyatakan bahwa permainan adalah media untuk melakukan aktivitas bermain. Selain itu, Marfuatum dan Kun juga menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat bantu atau benda yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dalam bentuk

<sup>9</sup>Dr. esti ismawati, Dr. Faraz, belajar bahasa di kelas awal (Yogyakarta : ombak, 2017), hal 1

<sup>10</sup>Widya Hastuti, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup", Jurnal Penelitian dan Penalaran ISSN 2355-3766 Volume 4 Nomor 1, (2017), h.680.

materi sehingga dapat diterima dengan menggunakan salah satu atau gabungan alat indra.<sup>11</sup> Menggunakan permainan sebagai alat untuk menyampaikan materi memiliki banyak keuntungan seperti pembelajaran akan lebih menyenangkan. Mengingat bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar, maka pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya seperti media puzzle.

Apalagi apabila peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar seperti saat ini yang lebih banyak dilakukan dari rumah dimana apabila setiap ada tugas yang diberikan guru siswa tidak sepenuhnya mengerti tentang isi dari pembelajaran yang diberikan, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Dan juga siswa lebih tertarik dengan permainan game android daripada pembelajaran.

Pada observasi pertama pada SDN 1 Sumberagung dan observasi kedua di SDN 3 Kresnomulyo kelas 5. Observasi Pertama di SDN 1 Sumberagung pada guru kelas 5 yang bernama Bapak Hendry bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa gambar dan juga LCD dengan alat peraga yang ada, itupun sangat jarang digunakan karena tidak semua alat peraganya bisa digunakan dengan kondisi baik. Begitu juga pada observasi kedua di SDN 3 Kresnomulyo dengan guru kelas 5 yang bernama Ibu Rika yang masih menggunakan gambar juga akan tetapi sering juga menggunakan permainan untuk membuat siswa aktif lagi dan tidak merasa bosan.<sup>12</sup>

Pemilihan media pembelajaran untuk menyampaikan materi sistem peredaran darah manusia yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik.<sup>13</sup> Menggunakan media permainan sebagai alat untuk menyampaikan materi memiliki banyak keuntungan seperti pembelajaran akan lebih menyenangkan. Mengingat bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar, maka pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya seperti media puzzle.

---

<sup>11</sup> Nurul Husna, dkk, "Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan", (Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 05, No.01, 2017), h.67

<sup>12</sup> Sri dan Rika, Wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Sumberagung dan SDN 3 Kresnomulyo, Februari 8, 2021.

<sup>13</sup> Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol 3 No 1 (Juni 2017), h. 20

Pada proses kegiatan belajar mengajar masih jarang penggunaan media pembelajaran. Dampaknya, peserta didik merasa bosan dan jenuh ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang secara otomatis akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang masih belum mencapai hasil yang diinginkan. Untuk dapat mengelola dan menyampaikan materi belajar guru bisa menggunakan bahan ajar apa saja yang mudah dipahami siswa. Dengan adanya pengembangan media yang kreatif maka akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.<sup>14</sup> Maka dari itu dengan adanya media yang menarik maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi disaat pembelajaran sedang berlangsung.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar dan mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Secara tidak langsung media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah yang dapat meningkatkan mutu pendidikan, Media menjadi sumber belajar yang dapat membantu guru dan memperkaya wawasan siswa. Dan media juga bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar dan mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah.<sup>15</sup> Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang dan melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik.<sup>16</sup> Dengan itu apabila pendidik lebih banyak berinteraksi kepada siswa tidak hanya secara verbal tapi juga dengan bantuan media pembelajaran yang menarik maka proses pembelajaran tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam setiap materi yang diajarkan..

Media pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dengan mengombinasikan komunikasi langsung dari pendidik dengan media sehingga membuat peserta didik tidak bosan serta membuat peserta didik lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>17</sup> Sehingga dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran

---

<sup>14</sup> Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Konteksual." *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2. (Desember 2018), h. 185-186

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h.2

<sup>16</sup> Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam minat belajar mahasiswa*, (*Jurnal Komunikasi pendidikan*, Vol.2 No.2 Juli 2018), h. 103

<sup>17</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, "*Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.14

dibutuhkan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik.

Teknologi di era modernisasi ini semakin pesat, berbagai macam teknologi tidak terhitung jumlahnya. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah smartphone/gadget. Smartphone ini dapat ditemui dimanapun serta juga dapat membantu proses pembelajaran yang diharapkan dapat memecahkan masalah akses terhadap sumber-sumber belajar pada masa mendatang. Sistem operasi mobile yang paling populer saat ini adalah android dengan menggunakan smartphone android yang berisikan aplikasi/ perangkat lunak pembelajaran untuk anak usia 6-8 tahun berbasis android yang akan diimplementasikan/disosialisasikan pada anak-anak Sekolah Dasar, diharapkan dapat dijadikan salah satu cara alternatif dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan serta minat belajar anak-anak pada Sekolah Dasar tersebut<sup>18</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka solusi yang ditawarkan peneliti yaitu dikembangkannya media Puzzle berdasarkan referensi penelitian relevan dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran jika karakteristik peserta didik pada tingkatan yang sama, seperti penelitian yang dilakukan oleh Widya Hastuti Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, Sehingga penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil pemahaman kelas IV SD dengan menggunakan media puzzle pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan pretest (tanpa menggunakan media), terdapat 14 siswa atau sebesar 63,64 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau 36,36 % yang mengalami ketuntasan. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (treatment). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.<sup>19</sup>

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas skripsi yang berjudul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA TERHADAP HASIL PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 5 SD/MI”**

### C. Identifikasi dan Batasan Masalah

---

<sup>18</sup> Sam'ani, dkk. Implementasi Plikasi Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Volume 2 Nomor 2 Tahun 2019. h. 107

<sup>19</sup> Widya Hastuti, Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas Iv Sdn Nomor 25 Panaikang, (*Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, Volume 4 nomor 1 ISSN 2355-3766, 2017), h. 679.



berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman pada materi sistem peredaran darah manusia peserta didik kelas V SD/MI.
2. Peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi, pendidik lebih sering menggunakan media yang sederhana yaitu berupa gambar.
3. Diperlukan pengembangan media yang praktis dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran.

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran pada penelitian ini, makan ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran *puzzle* adalah media pembelajaran berupa *puzzle* dilengkapi dengan gambar yang dipotong-potong dengan pola untuk disusun sehingga membentuk gambar utuh.
2. Materi sistem peredaran darah manusia pada penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas V.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media *puzzle* pada materi sistem peredaran darah manusia terhadap hasil pemahaman peserta didik kelas 5 SD/MI?
2. Bagaimana respon peserta didik kelas V SD/MI mengenai media *Puzzle* terhadap materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan hasil pemahaman?
3. Bagaimana hasil pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *Puzzle* berbasis android pada materi sistem peredaran darah manusia?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, sehingga penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui cara mengembangkan media *puzzle*
2. Mengetahui kelayakan media *puzzle* yang telah disusun
3. Mengetahui perbedaan hasil pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

- a. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi atau sebagai bahan pustaka dalam menganalisis kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran berbantuan media *puzzle* berbasis android.

b. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran tematik disekolah.

1. Bagi peneliti, memberikan pengalaman mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada materi sistem peredaran darah manusia.
2. Bagi pendidik, yaitu dapat menjadi masukan dan memberi solusi sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
3. Bagi siswa, membantu menumbuhkan semangat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa.

### G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh penelitian Ika Mulyanti “Pengembangan Media *Woody Puzzle* Pada Materi *Archaeobacteria* Dan *Eubacteria*” pada penelitian ini perolehan uji lapangan kecil yang terdiri dari 15 peserta didik kelas X didapatkan presentase rerata 90% dengan pernyataan “Sangat Layak”, hal ini berarti menunjukkan bahwasannya media *Woody Puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti digolongkan dalam kategori layak untuk digunakan sebagai media ajar pada materi *Archaeobacteria* dan *Eubacteria* untuk kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung<sup>20</sup>.

Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Lulu Alzanah dan Happy Indira pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku materi Pancasila. Hasil evaluasi pembelajaran sebelum menggunakan media *puzzle* kreatif, rata-rata hasil belajar 64,08 dan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif 78,28, adanya peningkatan 22,16%. Hasil uji perbedaan menggunakan uji t-test dengan bantuan SPSS 24, diperoleh hasil signifikansi antara hasil pembelajaran pretest dan posttest yaitu  $0,000 < 0,05$ .<sup>21</sup>

Pada penelitian yang dilakukan Ni Komang dan Made Putra penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan validitas pengembangan media *puzzle*. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Impelemtation, Evaluation). Uji produk dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan. Jenis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner/angket. Adapun hasil validasi produk media *puzzle* pada pembelajaran IPA yang diperoleh dari beberapa ahli diantaranya yaitu hasil

---

<sup>20</sup> Ika Mulyanti, “Pengembangan Media *Woody Puzzle* Pada Materi *Archaeobacteria* Dan *Eubacteria*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), h. 65.

<sup>21</sup> Alzanah Lulu dan Dewi Happy I, “Pengembangan *Puzzle* Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar”, (Jurnal Ikraith-Humaniora, Vol.6 no.2, Juli 2022), h.133.

persentase ahli materi sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, hasil persentase ahli desain pembelajaran adalah sebesar 83,33% dengan kualifikasi baik, hasil persentase dari ahli media pembelajaran sebesar 82,5% dengan kualifikasi baik, dan hasil persentase dari uji coba perorangan sebesar 92,48% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media puzzle layak digunakan oleh guru pada materi struktur dan bagian-bagian tumbuhan pada muatan IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar.<sup>22</sup>

Hasil penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Widiana, Ndara Tanggu Rendra, dan Ni Wayan Wulantari media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. Tingkat efektivitas media pembelajaran puzzle dapat diketahui dengan memberikan instrumen tes pilihan ganda kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Bengkala sebanyak 14 orang siswa. Sebelum media pembelajaran puzzle diterapkan terlebih dahulu diberikan pretest. Selanjutnya setelah media pembelajaran permainan puzzle diterapkan maka seluruh siswa kelas IV diberikan posttest. Nilai rata-rata pretest sebesar 14 dan nilai rata-rata posttest sebesar 19,93. Berdasarkan nilai pretest dan posttest tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 26$  diperoleh nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 9,240. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu 2,056. Dengan demikian,  $t_{hitung}$  yaitu 9,240 lebih besar dari  $t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berarti terdapat efektivitas media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bengkala Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng.<sup>23</sup>

## H. Sistematika Penulisan

### a. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, dan sistematika penulisan.

### b. Bab II Kajian Pustaka

---

<sup>22</sup> Manuarta Ni Komang Sri A, Putra Made, "Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar", (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol.5 no.1 2021), h.129.

<sup>23</sup> Widiana I Wayan. dkk, "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA", (Indonesian Journal Of Educational Research and Review, Vol.2 no.3 2019), h.360.

Bab ini membahas tentang teori yang peneliti kembangkan, teori tentang media pembelajaran, teori tentang puzzle, teori tentang sistem peredaran darah manusia.

**c. Bab III Metode Penelitian**

Bab ini peneliti membahas tentang waktu dan tempat penelitian, desain, prosedur, spesifikasi produk, subjek penelitian, instrument penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.

**d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Bab ini peneliti membahas tentang deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.

**e. Bab V Penutup**

Bab ini peneliti membahas tentang simpulan dan rekomendasi tentang penelitian yang dilakukan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Prosedur penelitian ini ialah media pembelajaran *Puzzle* sudah selesai dikembangkan dan dibahas sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan, hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi sistem peredaran darah manusia kelas V SD/MI dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Puzzle* yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model *ADDIE*, yang memuat lima tahapan, yakni tahapan yang pertama analisis yang dilakukan untuk memperoleh data dari dua sekolah yang diteliti, tahapan kedua desain yang dibuat sebelum dilakukannya pengembangan media, yang ketiga pengembangan dilakukannya tahap pengembangan berupa aplikasi *android* yang sudah jadi dan dapat dimainkan secara offline, yang keempat menerapkan yang dilakukan di dua sekolah yakni SD Negeri 3 Kresnomulyo dan SD Negeri 1 Sumberagung, yang terakhir tahap evaluasi atau penilaian mengenai media yang telah diterapkan.
2. Media Pembelajaran pada materi sistem peredaran darah manusia kelas V SD/MI yang dikembangkan “Sangat Baik atau Sangat disetujui” untuk dijadikan bahan ajar, penilaian tersebut diperoleh dari berdasarkan pada ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari dosen ahli materi mencapai kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 90,7%. Hasil penilaian dari dosen ahli media memperoleh kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 86%.
3. Respon pendidik terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti mendapat respon yang sangat baik yaitu dengan persentase 94% dengan kriteria sangat layak, dan memperoleh hasil penilaian oleh peserta didik dengan persentase 90,9% dan dalam uji coba skala kecil yang terdiri dari 17 peserta pendidik dengan persentase penilaian mencapai 93,9% dan uji coba skala besar dengan melibatkan 21 peserta didik dengan persentase 89,1% mendapat kriteria penilaian “Sangat Baik”.

## B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle* untuk pengembangan produk lebih lanjut, yaitu:

1. Media yang dikembangkan masih perlu di maksimalkan lagi.
2. Media pembelajaran yang sejenis dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan materi yang berbeda.
3. Para peneliti yang ingin melakukan penelitian pengembangan perlu memperhatikan sumber daya manusia, waktu pengembangan, tenaga dan fasilitas yang mendukung selama prses penelitian.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aas Siti Sholichah, *Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an*, Jurnal Pendidikan Islam vol.07, no.1.2018.
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, “Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik”, Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol 3 No 1 Juni 2017.
- Andi Pramoto, “Media Interaktif Berbasis Android,” Yogyakarta: POLIBAN PRESS, 2019.
- Amir Hamzah, “Metode Penelitian & Pengembangan”, Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Anis Isnawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D pada Materi Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9, No. 1, (2021), <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpa>.
- Asep Kurniawan, “Metode Penelitian Pendidikan”, Bandung, Rosdakarya: 2018.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, “Pengembangan Media Pembelajaran”, Jakarta: Kencana, 2020.
- Dasopang Muhammad Darwis, “*Belajar Dan Pembelajaran*”, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 Desember 2017.
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. “Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Konteksual.” Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. Vol 5 No 2. Desember 2018.
- Esti ismawati, Faraz, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, Yogyakarta : ombak, 2017.
- Fachrizar Rian Pratama, “Simulasi dan Pemodelan Fisika dengan Unity 3D”, Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2020.
- Ginalita Rahmayanti, “Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle”, Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021.
- Heriansyah Syamsuddin, Brain Game Untuk Balita, Yogyakarta : Media Perssindo.

- Ika Mulyanti, “*Pengembangan Media Woody Puzzle Pada Materi Archaeobacteria Dan Eubacteria*”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Kementrian Agama Republik Indonesia, “Lajinah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an”, Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017.
- Kustandi cecep, Daddy darmawan, (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Demangan Yogyakarta, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2/2, p- ISSN: 2301-7562, 2017.
- Moh. Roqib, “*Ilmu Pendidikan Islam*”, Yogyakarta: Printing Cemerlang, 2017.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, “Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nuraini, *Penerapan Alat permainan Edukatif Puzzle Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun*, Skripsi, Universitas Islam negeri raden Intan Lampung, 2019.
- Nur Rumakhit, “*Jurnal Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan*”, Vol.01 No.02, 2017.
- Nurul Husna, dkk, (2017) “*Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan*”, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 05, No.01.
- Rahmat Kurniawan, Setiawan Assegaff, dan Eni Rohaini, “Perancangan Game RPG “Mari mengenal Provinsi di Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. 2, No. 1, 2020.
- Ropiatun dan Rika, *Wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Sumberagung dan SDN 3 Kresnomulyo*, Febuari 8, 2021
- Sam’ani, dkk. Implementasi Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Volume 2 Nomor 2 Tahun 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : PT. Alfabet, 2019.
- Sutana, *Anatomi Fisiologi Manusia*, Yogyakarta: Tim Thema Publishing. 2019.



Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam minat belajar mahasiswa*,  
Jurnal Komunikasi pendidikan, Vol.2 No.2 Juli 2018.

Tonni Tobing dan Janner Simarmata, “Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik,” Yayasan Kita Menulis, 2020.

Widiana I Wayan. dkk, “*Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA*”, Indonesian Journal Of Educational Research and Review, Vol.2 no.3 2019

Widya Hastuti, “*Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhhluk Hidup*”, Jurnal Penelitian dan Penalaran ISSN 2355-3766 Volume 4 Nomor 1, 2017.

Yabiati, Gilar Gandana, “Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini”, Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019.

Yusi Puspitasari, Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI Materi sistem Peredaran Darah Manusia Mengpakai Media Interaktif, *Jurnal Proceeding of Biology Education*, 10.21009/pbe.3-1.11: 2019

