

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE* BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES
FOTOSINTESIS**

OLEH

I PUTU AGUS ANDIKA PUTRA

NIM 2111031538

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME PUZZLE*
BERBASIS *BOOKWIDGETS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SEKOIAH DASAR PADA MATERI PROSES
FOTOSINTESIS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Pendidikan Ganesha Untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru
Sekolah Dasar**

OLEH

I Putu Agus Andika Putra

NIM 2111031545

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR
SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. Basilius Redan Werang, S.S.,
S.Sos., JCL.

NIP. 196606142003121002

Pembimbing II,

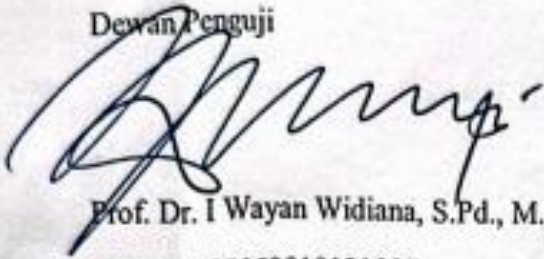


Ketut Herya Darma Utami, S.Pd.
M.Pd.

NIP. 198706112023212058

Skripsi oleh I Putu Agus Andika Putra
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 27-05-2025

Dewan Penguji



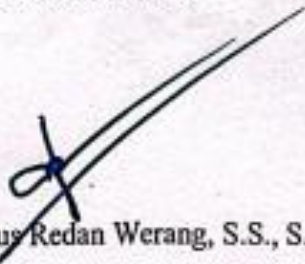
Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP 198507052010121007



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP 198410082013050113



Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.

NIP 196606142003121002



Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP 198706112023212058

Diterima oleh panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Pada,

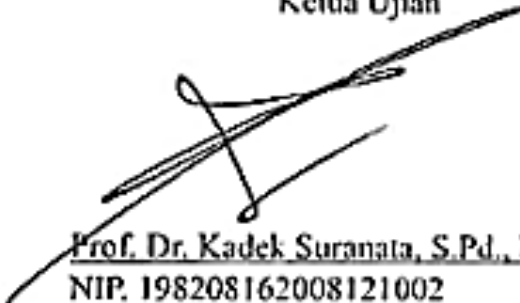
Hari: Selasa

Tanggal: 27 Mei 2025

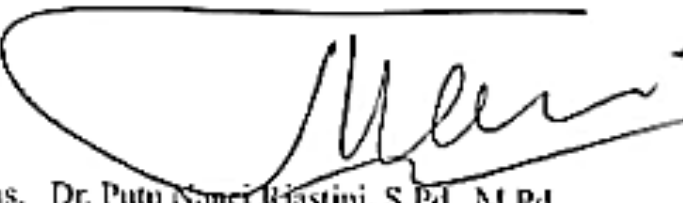
Mengetahui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Berbasis *Bookwidgets* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi *Proses Fotosintesis*”** dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, tentu mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini ucapan terima kasih disampaikan kepada:

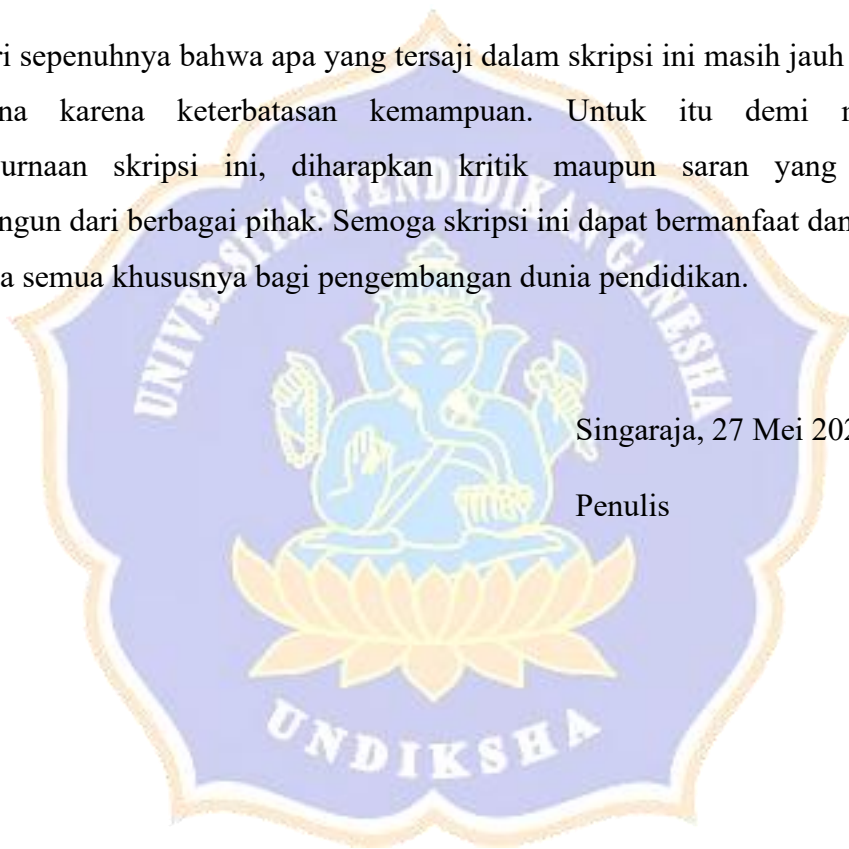
1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
5. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
6. Kepala SD Negeri 2 Sukawana yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.

7. Wali Kelas V SD Negeri 2 Sukawana yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.
8. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya teman-teman Kelas C PGSD Angkatan 2021 atas kebersamaan, kerja sama dan motivasi selama melaksanakan perkuliahan.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan. Untuk itu demi mencapai kesempurnaan skripsi ini, diharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 27 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Pengembangan.....	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1.10 Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
2.1 Kajian Teori	16
3.7.1. Media Pembelajaran	16
3.7.2. Pengembangan media pembelajaran	18
3.7.3. Media <i>Game Puzzle</i> Berbasis Bookwidgets.....	19
3.7.4. Pengertian Hasil Belajar Materi Proses Fotosintesis.....	21
3.7.5. Materi Proses Fotosintesis.....	23
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Pikir.....	33
2.4 Perumusan Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Model Penelitian Pengembangan	38
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	39
3.4 Uji Coba Produk.....	43
3.4.1 Subjek dan Objek Uji Coba.....	43

3.4.2	Desain Uji Coba Produk.....	44
3.5	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	45
3.6.1.	Jenis Data	45
3.6.2.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
3.5.3	Kisi-Kisi Instrumen	47
3.6	Validitas Instrumen.....	51
3.6.1.	Uji Validitas Isi Instrumen	51
3.6.2.	Uji Validitas Butir	52
3.6.3.	Reliabilitas Instrumen.....	53
3.6.4.	Tingkat Kesukaran Soal	54
3.6.5.	Daya Pembeda.....	55
3.7	Metode dan Teknik Analisis Data	56
3.7.1.	Analisis Deskriptif Kuantitatif	56
3.7.2.	Uji validitas media.....	56
3.7.3.	Uji kepraktisan media.....	57
3.7.4.	Analisis Efektifitas Media (Uji-t).....	58
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Hasil Penelitian.....	60
4.1.1.	Prototype Atau Rancang Bangun Media Pembelajaran Game Puzzle Berbasis <i>Bookwidgets</i>	62
4.1.2.	Analisis Validasi Media	64
4.1.3.	Analisis Kepraktisan Media	66
4.1.4.	Analisis Efektivitas Media	66
4.1.5.	Revisi Produk	69
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
4.3	Implikasi Penelitian	74
BAB V	PENUTUP	76
5.1	Rangkuman.....	76
5.2	Simpulan.....	77
5.3	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	34
Gambar 4.1 Dokuemntasi Permlasahan	57
Gambar 4.2 Dokuemntasi Permlasahan ADDIE	57



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai siswa semester 1 kelas V tahun 2023 SD Negeri 2 Sukawana	...5
Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Ahli Media	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Ahli Materi	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Respon Praktisi	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda	46
Tabel 3.6 Tabulasi Silang	47
Tabel 3.7 Kriteria Validitas Isi Instrumen	48
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Reliabilitas	49
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes	50
Tabel 3.10 Kriteria Daya Pembeda	51
Tabel 3.11 Pedoman Konversi Skala Lima	53
Tabel 3.12 Pedoman Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala Lima	54
Tabel 4.1 Rancang Bangun Media	59
Tabel 4.2 Ringkasan Penilaian Ahli Media	60
Tabel 4.3 Ringkasan Penilaian Ahli Materi	60
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan	61
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	63
Tabel 4.7 Hasil Uji-t Berkorelasi	64
Tabel 4.8 Masukan Saran dan Komentar Ahli Media	65
Tabel 4.9 Masukan Saran dan Komentar Ahli Materi	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat-Surat Penelitian	80
Lampiran 02. Instrumen Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 03. Instrumen Validasi Ahli Materi	89
Lampiran 04. Instrumen Respon Siswa.....	92
Lampiran 05. Instrumen Respon Guru	94
Lampiran 06. Instrumen Efektivitas	96
Lampiran 07. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan dan Efektivitas Judges I.....	102
Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan dan Efektivitas Judges II	111
Lampiran 09. Perhitungan Validitas Instrumen	120
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Ahli Media	125
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	129
Lampiran 12. Hasil Respon Guru.....	134
Lampiran 13. Hasil Respon Siswa	136
Lampiran 14. Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas 5	137
Lampiran 15. Respon Praktisi	144
Lampiran 16. Respon siswa	147
Lampiran 17. <i>Lembar Pengesahan</i>	168
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian	138

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Gmae Puzzle berbasis Book Widgets Untuk meningkatkan Hasil belajar Siwa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi proses Fotosintesis ” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 27 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



I Putu Agu Andika Putra

NIM. 2111031538