

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

Oleh

I Putu Agus Andika Putra

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurang adanya media yang mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game puzzle berbasis BookWidgets guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada materi proses fotosintesis. Media dikembangkan berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, kurikulum, dan kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 2 Sukawana. Desain media menekankan elemen visual yang menarik untuk mempermudah pemahaman konsep fotosintesis. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kepraktisan dan efektivitas oleh guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat baik. Media ini dinilai praktis, dengan tingkat kepraktisan mencapai 100% dari guru dan 86,25% dari siswa. Uji efektivitas menggunakan uji berkorelasi menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data juga terbukti homogen dan berdistribusi normal, sehingga hasil uji dapat dipertanggungjawabkan secara statistik. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, handphone, dan Chromebook, serta memungkinkan pembelajaran mandiri dan pengulangan materi melalui tautan dari guru. Dengan demikian, media ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi siswa, tetapi juga mendukung guru dalam pemanfaatan teknologi digital secara efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Pengembangan, Game Puzzle, *Bookwidgets*, Hasil Belajar

DEVELOPMENT OF PUZZLE GAME LEARNING MEDIA BASED ON BOOKWIDGETS TO IMPROVE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING OUTCOMES ON PHOTOSYNTHESIS PROCESS MATERIAL

By

I Putu Agus Andika Putra

Elementary School Teacher Education Study Program

Elementary Education Department

ABSTRACT

The problem in this study is the low learning outcomes of students due to the lack of media that supports learning. This study aims to develop learning media in the form of puzzle games based on BookWidgets to improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students on the material of the photosynthesis process. The media was developed based on an analysis of student characteristics, curriculum, and learning needs at SD Negeri 2 Sukawana. The media design emphasizes attractive visual elements to facilitate understanding of the concept of photosynthesis. Validation was carried out by media experts and material experts, as well as practicality and effectiveness tests by teachers and students. The validation results showed a very good level of validity. This media is considered practical, with a practicality level reaching 100% from teachers and 86.25% from students. The effectiveness test using a correlated t-test showed a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), which means that this media is effective in improving student learning outcomes. The data was also proven to be homogeneous and normally distributed, so that the test results can be accounted for statistically. This media can be accessed through various digital devices such as laptops, mobile phones, and Chromebooks, and allows independent learning and repetition of materials through links from teachers. Thus, this media not only has a positive impact on students, but also supports teachers in utilizing digital technology effectively and enjoyably.

Keywords: Development, Puzzle Games, Bookwidgets, Learning Outcomes