



**PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN CERDAS  
BERBASIS PERMAINAN DENGAN MODEL ADDIE PADA  
TEMA EKOSISTEM**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**Juwina Syahfitri  
NIM 1052019012**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
LANGSA  
2023 M/1444 H**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Kementerian Agama Republik Indonesia  
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah Satu Beban Studi  
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan  
Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

**Diajukan oleh**

**JUWINA SYAHFITRI**

**NIM. 1052019012**

**Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Disetujui oleh:**

**Pembimbing I**



**Chery Julida Panjaitan, M.Pd**

**NIDN. 2024078301**

**Pembimbing II**



**Fenny Anggreni, M.Pd**

**NIDN. 2004018801**

**PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN CERDAS BERBASIS  
PERMAINAN DENGAN MODEL ADDIE  
PADA TEMA EKOSISTEM**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Kementerian Agama Republik Indonesia  
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah satu Beban Studi  
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan  
Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

**Pada Hari/Tanggal:  
Jum'at, 03 Februari 2023**

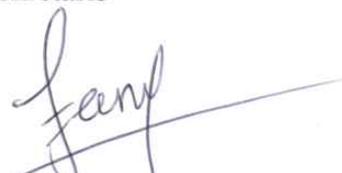
**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**

Ketua



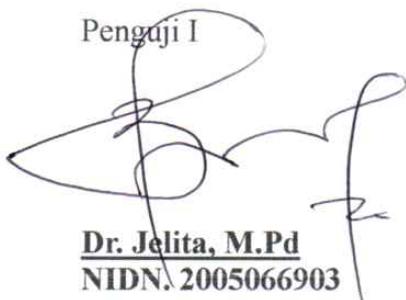
**Chery Julida Panjaitan, M.Pd**  
NIDN. 2024078301

Sekretaris



**Fenny Anggreni, M.Pd**  
NIDN. 2004018801

Penguji I



**Dr. Jelita, M.Pd**  
NIDN. 2005066903

Penguji II



**Rita Sari, M.Pd**  
NIDN. 2017108201

**Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa**



**Dr. Zainal Abidin, MA**  
NIP. 19750603 200801 1 009

**SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Juwina Syahfitri  
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 07 Januari 2002  
NIM : 1052019012  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Dusun Bahagia III, Desa Meurandeh Teungoh, Kec.  
Langsa Lama, Kota Langsa, Provinsi Aceh

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan dengan Model ADDIE pada Tema Ekosistem”** adalah benar hasil usaha saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata terbukti hasil karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 17 Januari 2023

Tertanda,



**Juwina Syahfitri**

**NIM. 1052019012**

## ABSTRAK

**Nama : Juwina Syahfitri. NIM : 1052019012. Judul : Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan Dengan Model ADDIE Pada Tema Ekosistem**

Latar belakang penelitian ini yaitu kurangnya antusias belajar siswa di kelas karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan berdampak buruk pada hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media Petualangan Cerdas dengan model ADDIE, menguji kelayakan media, menganalisis respon guru dan respon siswa, dan meninjau hasil belajar dengan menggunakan media yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan di kelas V-A MIS Al-Ashriyah Langsa. Jenis penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi ketiga ahli. Validasi ahli materi mendapat hasil 86% “Sangat Layak”. Validasi media tahap I mendapat hasil 77,5% “Layak” dan validasi media tahap II mendapat hasil 86,2% “Sangat Layak”. Validasi bahasa tahap I mendapat hasil 78% “Layak” dan validasi bahasa tahap II mendapat hasil 100% “Sangat Layak”. Adapun respon guru terhadap media Petualangan Cerdas mendapat hasil 96,6% “Sangat Menarik”. Respon siswa uji coba skala terbatas mendapat hasil 93,6% “Sangat Menarik”. Respon siswa uji coba skala luas mendapat hasil 95,6% “Sangat Menarik”. Pada perhitungan perbedaan hasil belajar mendapatkan hasil *Asymp.sign (2-tailed) 0,00 0,05* dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan keputusan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis permainan. Kesimpulannya yaitu bahwa media Petualangan Cerdas berbasis permainan dilakukan dengan melalui 5 tahapan yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Media yang dikembangkan mendapat kriteria Sangat Layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Respon positif dari guru terhadap media Petualangan Cerdas dan respon siswa bahwa media ini Sangat Menarik. dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan.

**Kata Kunci:** *Media Permainan, Petualangan Cerdas, Model ADDIE, Tema ekosistem*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya. Shalawat beserta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan dengan Model ADDIE pada Tema Ekosistem.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Tanpa mengurangi rasa hormat dan terimakasih, secara khusus penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan atas terselesaikannya skripsi ini, yaitu kepada:

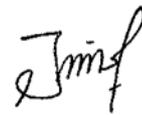
1. Kepada Rektor IAIN Langsa Bapak Dr. H. Basri, MA.
2. Kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa Bapak Dr. Zainal Abidin, MA.
3. Kepada Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Langsa Ibu Rita Sari M.Pd, sekaligus sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan banyak arahan kepada penulis selama perkuliahan.
4. Kepada Dosen pembimbing I Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Kepada Dosen pembimbing II Ibu Fenny Anggreni, M.Pd yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Kepada Ibu Nina Rahayu, M.Pd dan Ibu Nur Balqis Mutia, M.Pd yang telah memberikan saran dalam penelitian dan pengembangan media dalam skripsi ini.
7. Kepada Kepala MIS Al-Ashriyah Langsa Bapak Khalis Hasan, S.Pd.I yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MIS Al-Ashriyah Langsa.
8. Kepada guru kelas V MIS Al-Ashriyah Langsa yaitu Ibu Natasya Ayuningtia Chaniago, S.Mat dan Ibu Nurmasiyah, S.Pd.I yang telah banyak membantu dan memberikan ruang dan waktu kepada penulis untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Terimakasih yang istimewa kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta M. Saleh dan Siti Hadijah yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, dan dukungan berupa tenaga, moril maupun materil kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam meraih gelar S-1.
10. Terimakasih yang istimewa juga kepada Abang, Kakak, dan para Ponakan tercinta. Abang Ramadhani dan Kakak Weny Widha Kusuma Wardani, S.Pd, Kakak Mayang Sari, S.Pd.I dan Abang Eka Priasa, Kakak Yuli Purnama, S.Pd dan Abang Syafrizal, S.Pd yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis. Aqila Orlin Ramadhani, Syafa Athifatul Ulya, dan Uwais Zayyan Al-Farabi yang selalu memberikan warna dalam kehidupan penulis.

11. Kepada sahabat terdekat Hikmah Dewi Sapitri dan Tiwi Anggraini yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga terus semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada anggota grup CumCloud Aida Marisa, Eva Irmala, Hafifah Putri, Husnawita Syahfitri, Kesuma Pramadhani, Nia Safira, dan Sakila Safanikah yang telah menemani penulis selama 3,5 tahun dalam perkuliahan.
13. Kepada teman-teman seperjuangan PGMI 2019 Unit 1 yang telah berjuang bersama-sama dalam menempuh Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian ini. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi pembaca dan dunia Pendidikan pada umumnya. Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin.

Langsa, Februari 2023



Juwina Syahfitri

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>              | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>                | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                          | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                    | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                        | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                     | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                     | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                  | <b>xii</b>  |
| <b>BAB I.....</b>                             | <b>1</b>    |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                       | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....                       | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                 | 5           |
| C. Batasan Masalah.....                       | 6           |
| D. Rumusan Masalah .....                      | 6           |
| E. Tujuan Penelitian .....                    | 7           |
| F. Manfaat Penelitian .....                   | 7           |
| G. Definisi Operasional.....                  | 8           |
| <b>BAB II .....</b>                           | <b>10</b>   |
| <b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>                   | <b>10</b>   |
| A. Media Pembelajaran Berbasis Permainan..... | 10          |
| 1. Media Pembelajaran .....                   | 10          |
| 2. Teori Bermain.....                         | 15          |
| 3. Media Permainan.....                       | 26          |
| B. Model Pengembangan ADDIE .....             | 27          |
| C. Tema Ekosistem .....                       | 29          |
| 1. Jenis ekosistem .....                      | 30          |
| 2. Jenis hewan berdasarkan makanannya .....   | 31          |
| 3. Daur hidup hewan .....                     | 32          |
| D. Penelitian Relevan.....                    | 33          |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>BAB III</b> .....                            | <b>37</b> |
| <b>METODE PENELITIAN</b> .....                  | <b>37</b> |
| A. Jenis Penelitian.....                        | 37        |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....            | 39        |
| C. Teknik Pengumpulan Data.....                 | 40        |
| D. Intrumen Penelitian .....                    | 42        |
| E. Teknik Analisis Data.....                    | 46        |
| <b>BAB IV</b> .....                             | <b>50</b> |
| <b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....    | <b>50</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                       | 50        |
| 1. Pengembangan Produk Dengan Model ADDIE.....  | 50        |
| 2. Kelayakan Produk .....                       | 59        |
| 3. Respon Guru dan Siswa Terhadap Produk.....   | 65        |
| 4. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Produk ..... | 67        |
| B. Pembahasan.....                              | 69        |
| <b>BAB V</b> .....                              | <b>75</b> |
| <b>PENUTUP</b> .....                            | <b>75</b> |
| A. Kesimpulan .....                             | 75        |
| B. Saran.....                                   | 76        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                     | <b>77</b> |

**DAFTAR TABEL**

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Materi media Petualangan Cerdas          | 30 |
| Tabel 3.1 Waktu penelitian dan pengembangan        | 40 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen validasi ahli media  | 42 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen validasi ahli materi | 43 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen validasi ahli bahasa | 44 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen angket respon guru   | 45 |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen angket respon siswa  | 45 |
| Tabel 3.7 Skor penilaian angket                    | 47 |
| Tabel 3.8 Skala kelayakan media                    | 47 |
| Tabel 3.9 Skala respon guru dan siswa              | 48 |
| Tabel 4.1 Materi media Petualangan Cerdas          | 52 |
| Tabel 4.2 Perbaikan validasi materi                | 61 |
| Tabel 4.3 Tes normalitas                           | 68 |
| Tabel 4.4 Tes statistik                            | 69 |

**DAFTAR GAMBAR**

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.1 Tahapan model pengembangan ADDIE | 38 |
| Gambar 4.1 Stiker kotak pengemasan          | 54 |
| Gambar 4.2 Banner (papan permainan)         | 55 |
| Gambar 4.3 Kartu soal                       | 56 |
| Gambar 4.4 Sampul buku panduan              | 57 |
| Gambar 4.5 Komentar/saran dari ahli materi  | 60 |
| Gambar 4.6 Komentar/saran dari ahli media   | 62 |
| Gambar 4.7 Banner sebelum di revisi         | 64 |
| Gambar 4.8 Banner setelah direvisi          | 64 |

**DAFTAR LAMPIRAN**

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1. Lembar validasi ahli materi                      | 81  |
| Lampiran 2. Lembar validasi ahli media                       | 82  |
| Lampiran 3. Lembar validasi ahli bahasa                      | 84  |
| Lampiran 4. Lembar respon guru                               | 85  |
| Lampiran 5. Lembar respon siswa                              | 86  |
| Lampiran 6. Instrumen pretes dan postes                      | 87  |
| Lampiran 7. Kunci jawaban instrumen pretes dan postes        | 89  |
| Lampiran 8. Hasil validasi ahli materi                       | 90  |
| Lampiran 9. Perhitungan hasil validasi ahli materi           | 93  |
| Lampiran 10. Hasil validasi ahli media tahap I               | 94  |
| Lampiran 11. Perhitungan hasil validasi ahli media tahap I   | 97  |
| Lampiran 12. Hasil validasi ahli media tahap II              | 98  |
| Lampiran 13. Perhitungan hasil validasi ahli media tahap II  | 101 |
| Lampiran 14. Hasil validasi ahli bahasa tahap I              | 102 |
| Lampiran 15. Perhitungan hasil validasi ahli bahasa tahap I  | 105 |
| Lampiran 16. Hasil Validasi ahli bahasa tahap II             | 106 |
| Lampiran 17. Perhitungan hasil validasi ahli bahasa tahap II | 109 |
| Lampiran 18. Hasil respon guru                               | 110 |
| Lampiran 19. Perhitungan hasil respon guru                   | 113 |
| Lampiran 20. Hasil respon siswa skala terbatas               | 114 |
| Lampiran 21. Perhitungan hasil respon siswa skala terbatas   | 115 |
| Lampiran 22. Hasil angket respon siswa skala luas            | 116 |
| Lampiran 23. Perhitungan hasil respon siswa uji coba luas    | 117 |
| Lampiran 24. Rencana Rancangan Pembelajaran (RPP)            | 118 |
| Lampiran 25. Hasil belajar siswa                             | 121 |
| Lampiran 26. Uji Normalitas data hasil belajar siswa         | 122 |
| Lampiran 27. Uji hipotesis Wilcoxon                          | 124 |
| Lampiran 28. Surat izin penelitian                           | 125 |
| Lampiran 29. Foto dokumentasi penelitian                     | 126 |
| Lampiran 30. Riwayat hidup                                   | 130 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan ialah kegiatan yang membentuk generasi penerus agar siap dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan ialah proses, yaitu proses pertumbuhan dan proses sosial anak untuk mengembangkan dirinya ke tingkat yang sempurna. Dengan begitu pendidikan mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan manusia.<sup>1</sup> Pendidikan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, kualitas sumber daya manusia tergantung dengan kualitas pendidikan, itu berarti kualitas pendidikan sangat menentukan keunggulan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan sangatlah penting bagi manusia dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sebagai bekal hidup di kemudian hari.

Pendidikan menjadi sarana untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang untuk bekal di masa depan. Hal tersebut sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

---

<sup>1</sup> Evi Datun Nisa and H Bachtiar Syaiful Bachri, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Menenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Sdn Gesikan 1 Grabagan Tuban,” *Universitas Negeri Surabaya*, n.d., 1–8.

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Maka dari itu perlu adanya pendidikan berkualitas yang dimulai dari usia dini salah satunya dari Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dan pengetahuannya agar lebih baik lagi. Berdasarkan hal tersebut pemerintah selalu berupaya melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem pendidikan di Indonesia. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran tematik untuk tingkat SD/MI pertama kali pada tahun 2013.

Pembelajaran tema atau tematik berupa model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran ke dalam suatu tema. Fungsi pembelajaran tematik yaitu untuk memberi kemudahan bagi peserta didik untuk memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata/kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Saat mengajarkan pembelajaran tematik guru diharapkan dapat melakukannya dengan kreatif dan inovatif sehingga siswa tetap bersemangat dan antusias dalam belajar. Akan tetapi masih banyak guru yang kesulitan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga siswa merasa bosan dengan suasana dan proses belajar yang kerap sama setiap harinya di kelas.

Banyak sumber belajar kreatif yang dapat diterapkan sehingga menjadi daya tarik untuk peserta didik. Berdasarkan komponen yang dapat mendukung kegiatan belajar di kelas dapat digunakan suatu alat bantu dalam proses

pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran ialah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang digunakan untuk keperluan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Salah satunya dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didik terutama untuk anak SD/MI. Penerapan media adalah suatu hal penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media yang digunakan sangat membantu guru dalam melaksanakan pengajaran kepada siswa dengan maksimal, efisien dan efektif sehingga bisa mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran setidaknya dapat mengalihkan perhatian dan fokus peserta didik sehingga mereka menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Selain dari pada itu peserta didik juga butuh proses belajar yang menyenangkan, menghibur dengan menggunakan media yang menarik.<sup>2</sup> Maka dari itu diperlukan penggunaan media yang kreatif dan inovatif sehingga membuat siswa tertarik dan semangat untuk belajar. Media yang kreatif dengan tampilan yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik.

Tema ekosistem merupakan tema kelima pada pembelajaran tematik di kelas V, yang terdiri dari 3 subtema. Materi ekosistem yang diajarkan kepada siswa kerap dianggap sulit dipahami apabila pembelajarannya monoton karena

---

<sup>2</sup> Kurniawan Surya Prayoga, Farida Nur Kumala, and Arnelia Dwi Yasa, "Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Sukolilo 01 Kecamatan Wajak," *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 3, no. 1 (2019): 229–37.

kurangnya inovasi dari guru.<sup>3</sup> Antusias dan semangat belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan memanfaatkan berbagai alat bantu dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas V di MIS Al-Ashriyah Langsa bahwa guru membutuhkan suatu alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik untuk mendukung para siswa lebih bersemangat saat pembelajaran tematik. Beliau sudah memanfaatkan media pembelajaran, tapi hanya menggunakan media yang disediakan sekolah saja berupa buku paket dan sesekali menggunakan infokus untuk menampilkan gambar, video, dan penjelasan terkait materi pembelajaran tematik yang sedang diajarkan. Namun itu masih dirasa kurang karena jika menggunakan media seperti itu saja siswa akan merasa bosan saat belajar dan hanya ada beberapa siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya duduk diam dan juga mengobrol dengan teman sebangkunya saat pembelajaran berlangsung. Jika rendahnya antusias belajar siswa terus menerus tanpa adanya upaya untuk memperbaiki antusias belajar maka akan berdampak buruk pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru tersebut serta mempertimbangkan karakter siswa kelas V MIS Al-Ashriyah yang dominan menyukai proses belajar yang menyenangkan terlebih lagi jika belajar dengan metode permainan. Maka dari itu penulis berinovasi untuk melakukan

---

<sup>3</sup> Lestari, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar," *JPGSD* 3, no. 11 (2016): 14–23.

pengembangan media untuk menunjang proses pembelajaran tematik di sekolah dengan judul “Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan dengan Model ADDIE pada Tema Ekosistem”. Penulis memilih mengembangkan media berbasis permainan karena mengingat bahwa kegiatan sehari-hari anak tidak jauh dengan bermain.<sup>4</sup> Jadi media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI yang masih gemar bermain dan menyukai hal hal yang menyenangkan, sehingga dirasa cocok untuk mengembangkan media Petualangan Cerdas berbasis permainan ini. Adapun kelebihan dari media permainan Petualangan Cerdas ini yaitu memiliki tampilan ceria dan berwarna warni yang dapat menarik antusias siswa untuk belajar. Media ini dilengkapi dengan kartu soal yang membantu siswa dalam memahami dan mengingat lagi materi yang telah dipelajari yang berdampak baik pada hasil belajar. Penggunaan media ini yang dilakukan berkelompok bisa melatih sikap kerjasama dan kemampuan berkomunikasi antar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran tematik yang menuntut guru agar mengajar dengan menggunakan metode yang kreatif.
2. Rendahnya antusias belajar yang berdampak buruk pada hasil belajar siswa.
3. Karakteristik siswa SD/MI yang gemar bermain.

---

<sup>4</sup> Nina Harwini and Khaerudin, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di Tpq Bani Almasyhuriyah,” *Jurnal Al-Miskawaih* 1, no. 2 (2020): 193–214.

4. Perlunya media pembelajaran yang melibatkan semua siswa dengan cara menyenangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak meluas seperti yang tidak diharapkan maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran bernama Petualangan Cerdas.
2. Media ini berbentuk permainan yang dimodifikasi dari sistem permainan ular tangga, tetapi namanya diubah menjadi Petualangan Cerdas karena mengubah beberapa aspek di dalamnya seperti tidak menampilkan ular dan mengganti dadu dengan *spinner*.
3. Media ini berisi materi Tema 5 Subtema 1 mata pelajaran IPA dengan materi pokok ekosistem.
4. Media ini diterapkan kepada siswa kelas V di MIS Al-Asriyah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem?
2. Bagaimana kelayakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem?

4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem?

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

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem.
2. Untuk mengetahui kelayakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem.
4. Untuk mengetahui terdapat peningkatan hasil belajar siswa atau tidak dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem.

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

Adapun manfaat dari penelitian ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk menjadi bahan pertimbangan atau referensi penelitian lebih lanjut sebagai acuan dan pedoman.
  - b. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dan penggunaannya.

b. Bagi siswa

Untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar agar tidak merasa bosan dengan materi yang dipelajari.

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti secara teori maupun praktik tentang pengembangan media pembelajaran.

## **G. Definisi Operasional**

### 1. Pengembangan media

Pengembangan berarti penyusunan, pelaksanaan, penilaian, dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengembangan media yang bernama Petualangan Cerdas, dengan harapan adanya media ini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum diujicobakan media di validasi untuk melihat kelayakannya yang diukur dengan angket.

### 2. Model ADDIE

Model pengembangan ADDIE adalah model penelitian dan pengembangan yang didalamnya berisi lima tahapan kegiatan yaitu *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi).

### 3. Media Petualangan Cerdas

Media pembelajaran bernama Petualangan Cerdas, media ini berbentuk permainan yang dimodifikasi dari sistem permainan monopoli yang berisi *Banner* permainan, pion, *Spinner*, buku panduan permainan, kartu soal dan kunci jawaban soal.

#### 4. Tema ekosistem

Tema ekosistem merupakan salah satu tema yang terdapat pada buku tematik. Tema ekosistem terdapat pada kelas V tema 5 dengan 3 subtema dan 18 pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran Berbasis Permainan**

##### **1. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Arsyad dalam Rahina media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap<sup>5</sup>. Dalam pengertian ini guru, buku, teks dan lingkungan ialah media. Media berfungsi untuk menciptakan pemahaman siswa yang baik akan materi yang dipelajari.

Media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran yang memuat informasi yang dapat berupa pengetahuan maupun sarana bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar seperti membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, dan menjawab pertanyaan. Media pembelajaran bukan hanya sekedar benda fisik, namun segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, sehingga memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh

---

<sup>5</sup> Rahina Nugrahani and Jurusan Seni Rupa, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2017): 35–44.

pengetahuan, keterampilan atau perubahan sikap. Sehingga peranan media adalah sebagai sarana dalam proses pembelajaran yang sangat penting saat ini, karena dengan media pembelajaran dapat memudahkan dalam menyalurkan pesan berupa pengetahuan dari guru kepada peserta didik dan membantu peserta didik memahami apa yang hendak disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan sarana seperti ini akan membentuk komunikasi guru dengan peserta didik yang lebih mantap dan hidup serta terbentuknya interaksi banyak arah. Media mengandung perangsang belajar sehingga peserta didik tidak bosan dalam meraih tujuan tujuannya.<sup>6</sup>

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkit motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses dan memudahkan dalam penyampaian pesan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat. Secara umum Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

---

<sup>6</sup> Reni Widyastuti and Listia Sari Puspita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan," *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 22, no. 1 (2020): 95–100, <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan belajar.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penjelasan dari guru, sehingga membantu guru dalam memberi pembelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan dalam belajar. Sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Menurut Kemp & Dayton dalam Rodhatul Jennah<sup>7</sup> mengemukakan manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian menjadi lebih baku, dengan media materi yang diterima oleh peserta didik menjadi lebih seragam walaupun para guru menyampaikan materi dengan cara yang berbeda.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik, media menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa tetap fokus dalam belajar. Penggunaan media memunculkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka bisa lebih termotivasi untuk belajar.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, membuat siswa menjadi lebih bisa berinteraksi dengan sesama siswa ataupun dengan guru sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

---

<sup>7</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Cetakan I (Yogyakarta: Antasari Press, 2009).

- d. Dapat mempersingkat waktu belajar, dengan media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan banyak materi dalam waktu yang bersamaan sehingga pembelajaran mejadi lebih efisien.
- e. Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar,
- f. Pembelajaran menjadi lebih fleksibel
- g. Sikap siswa menjadi lebih baik dalam belajar.

Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu<sup>8</sup>:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Materi akan lebih jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi shingga siswa tidak merasa bosan.
- d. Lebih banyak kegiatan belajar yang dilakukan karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tapi juga melakukan berbagai kegiatan seperti mengamati, mendemonstarsikan, memerankan dan lainnya.

Menurut Daryanto dalam Nurdyansyah<sup>9</sup> menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi menjadi pembawa pesan atau kabar dari guru ke siswa.

Fungsi media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran.

---

<sup>8</sup> Jennah.

<sup>9</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Cetakan I (Sidoarjo: UMSIDA PRESS, 2019).

- b. Meningkatkan gairah belajar siswa.
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- d. Membuat siswa mampu berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- e. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam.
- f. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Bretz dalam Nurdyansyah<sup>10</sup> pembagian jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media cetak, unsur utamanya berupa simbol verbal.
- b. Medi audio, unsur utamanya berupa suara.
- c. Media semi gerak, unsur utamanya berupa garis, simbol verbal dan gerak.
- d. Media visual diam, unsur utamanya garis, simbol verbal dan gambar.
- e. Media visual gerak, unsur utamanya gambar, garis, simbol verbal dan gerak.
- f. Media audio, unsur utamanya suara dan simbol verbal.
- g. Media audio visual diam, unsur utamanya suara, gambar, garis, dan simbol verbal.
- h. Media audio visual gerak, mencakup kelima unsur utama yaitu suara, gambar, garis, simbol verbal dan gerak.

---

<sup>10</sup> Nurdyansyah.

## 2. Teori Bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak yang harus terpenuhi dan menjadi faktor penting dalam perkembangan kepridiannya. Bagi anak bermain bukan hanya sekedar mengisi waktu luang tetapi juga untuk belajar. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Bermain bukan hanya dilakukan untuk mendapatkan kesenangan, melainkan ada sasaran yang hendak dicapai seperti prestasi, uang, pengakuan ataupun penghargaan.

Menurut Freud, bermain adalah fantasi atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Menurut Sudono, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut Singer, bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi, dan mengembangkan kretaitas anak.

Bermain memiliki beberapa tahapan sesuai dengan perkembangan anak. Tahapan-tahapan ini merupakan hasil penelitian dari beberapa ahli perkembangan anak, diantaranya:

### a. Tahapan perkembangan bermain menurut Jean Piaget

#### 1) *Sensory Motor Play* (3/4 bulan – 2 tahun)

Pada tahap ini anak menikmati aktivitas bermain melalui sensor-sensor otot yang terdapat di dalam tubuh terutama yang terdapat dalam panca indera. Contoh anak suka memasukkan mainan ke

dalam mulut. Piaget mendasari tahapan tersebut berdasarkan tahapan perkembangan kognitif anak 0-2 tahun melalui sensori motor karena anak usia tersebut berusaha mengenali lingkungan dan memperoleh informasi melalui sensor-sensor otot.

2) *Symbolic/make Believe Play* (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak sudah masuk pada masa pra operasional konkret, yaitu tahap pemahaman informasi melalui benda-benda konkret. Pada tahap ini kemampuan anak berimajinasi berkembang dengan pesat, dengan demikian pada tahap ini anak masuk pada masa bermain pura-pura atau *Symbolic/make Believe Play*.

3) *Social Play Games With Rules* (8-11 tahun)

Pada tahap ini, perkembangan social anak sudah semakin baik. Anak sudah mulai senang bermain dengan teman sebaya. Selain itu pada masa ini anak sangat mematuhi sebuah aturan yang dibuat sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut pada tahap ini Piaget mengklasifikasikan bahwa usia 8-11 tahun adalah tahap bermain sosial dengan aturan.

4) *Games With Rules And Sports* (11 tahun keatas)

pada usia 11 tahun keatas, anak sudah masuk dalam tahap perkembangan kognitif formal operasional. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak seperti orang dewasa. Dengan demikian pada masa ini anak sudah mampu bermain menggunakan aturan dan juga olahraga.

b. Tahapan perkembangan bermain menurut Parten

1) *Unoccupied Play*

Pada tahap ini anak tidak benar-benar terlibat dalam permainan. Anak hanya mengamati permainan, jika anak tertarik dengan permainan yang diamati, anak akan masuk dalam permainan. Namun jika tidak anak akan melanjutkan aktivitas lainnya.

2) *Solitary Play*

ada tahap ini anak hanya bermain sendiri. Anak mengabaikan kegiatan berinteraksi. Hal ini biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 2 atau 3 tahun. Hal ini karena pada masa ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dan baru mengenal dirinya sendiri. Sehingga tahap berpikir anak masih terpusat pada diri anak sendiri atau egosentris. Dengan demikian anak sangat menikmati kegiatan bermain sendiri sampai ketika terdapat anak lain yang mulai mengganggu atau mengambil alat permainan yang anak gunakan.

3) *Onlooker Play*

Tahap ini adalah tahap bermain melalui pengamatan. Tahap ini adalah tahap anak sebelum ikut dalam kegiatan permainan dalam sebuah lingkungan baru. Anak lebih dulu mengamati anak lain yang sedang bermain, setelah itu anak akan ikut bergabung dalam permainan dengan kelompok anak yang diamati sebelumnya.

4) *Parallel Paly*

Parallel Play adalah kegiatan bermain bersama dalam sebuah kelompok, namun anggota dalam kelompok tersebut tidak melakukan interaksi. Sekelompok anak melakukan kegiatan bermain dalam sebuah lingkungan yang sama namun antar individu tidak melakukan interaksi satu sama lain. Kegiatan bermain ini biasa dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun.

5) *Assosiative Play*

Pada tahap ini anak sudah terlibat sedikit komunikasi seperti bertukar alat permainan. Namun, anak masih belum memiliki kerja sama dalam melakukan kegiatan bermain

6) *Cooperative Play*

Tahap ini adalah tahap bermain bersama. Pada kegiatan bermain cooperative anak sudah berbagi tugas dan membuat aturan ketika bermain. Kegiatan bermain ini biasanya sudah tampak pada anak usia 5 tahun. Namun hal ini tetap tergantung pada peran pendidik atau orang tua menstimulasi perkembangan bermain anak.

Adapun teori bermain dapat kita lihat sebagai berikut:

a. *Teori Information Processing Model*

Teori information processing model adalah teori dasar bermain kemudian anak akan memperoleh pengetahuan. Teori information processing model yaitu teori tentang model pemrosesan informasi pada memori manusia. Teori ini memandang memori manusia yang bekerja seperti memori computer. Kegiatan memproses informasi meliputi

mengumpulkan dan menghadirkan informasi (*encoding*). menyimpan informasi (*storage*), mendapatkan informasi, dan menggali kembali ketika dibutuhkan (*retrieval*). Seluruh sistem pemrosesan informasi tersebut dibimbing oleh proses-proses pengendali (*control processes*), yang menentukan cara dan waktu informasi melalui sistem. *Information processing* adalah sebuah pendekatan dalam belajar yang mengutamakan fungsi memori.

*Sensory memory* atau *sensory register* merupakan komponen pertama dalam sistem memori. *Sensory memory* menerima informasi dari lingkungan seperti, suara, bau dan lain sebagainya melalui alat-alat indera. Informasi yang diterima tersebut untuk beberapa saat disimpan dalam *sensory memory* kurang lebih satu sampai tiga detik.

Keberadaan *sensory memory* memiliki dua implikasi dalam proses belajar. Pertama, orang harus memberikan perhatian atau perception pada informasi yang ingin diingatnya. Kedua, ketika menerima informasi harus dalam keadaan sadar. Memberi perhatian atau perception terhadap informasi dilakukan oleh otak dengan memberikan makna terhadap informasi yang ditangkap oleh *sensory memory*. Persepsi diterima berdasarkan pengetahuan sebelumnya yang pernah diterima mengenai informasi tersebut.

Dalam proses belajar, menurut Gagne dalam Smith. memberikan perhatian merupakan langkah pertama yang harus dilakukan. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memfokuskan perhatian anak menurut

Bahrrudin dan Wahyuni adalah dengan menghadirkan sesuatu yang tidak biasa ketika menjelaskan materi misalnya sambil melakukan percobaan-percobaan ilmiah atau bermain. Pengalaman menyenangkan ketika belajar akan memudahkan anak merekam informasi ke dalam memori.

Menurut Given, berdasarkan fungsinya memori dibagi menjadi dua, yaitu memori jangka pendek (*short term memory*) dan memori jangka panjang (*long term memory*). *short term memory* adalah sistem penyimpanan yang dapat menyimpan sejumlah informasi yang terbatas untuk beberapa detik. Informasi yang masuk dalam *short term memory* bisa berasal dari *sensory memory* atau *long term memory*, sebagai contoh, ketika melihat seekor burung kakaktua Informasi yang diterima oleh sensor kemudian dikirim ke *short term memory*, dan secara bersamaan tidak sadar mencari informasi yang sudah ada di dalam *long term memory* tentang jenis-jenis burung, sehingga akan mengetahui bahwa yang sudah dilihat adalah burung kakaktua.

*Long term memory* adalah bagian dari sistem memori manusia yang menyimpan informasi untuk waktu yang lama. *Long term memory* memiliki kapasitas yang sangat besar dan lama untuk menyimpan informasi. *Long term memory* memiliki tiga bagian, diantaranya: *episodic memory*, *semantic memory*, dan *procedural memory*

*Episodic memory* adalah memori pengalaman personal manusia yang memuat sebuah gambar secara mental tentang segala sesuatu yang manusia lihat atau dengar. Contohnya mengingat proses kelahiran anak.

*Semantic memory* adalah memori yang berisi ide-ide atau konsep-konsep yang berkaitan dengan skema atau schemata. Skema menurut Piaget adalah kerangka kerja kognitif individu yang berguna untuk mengorganisasikan persepsi dan pengalaman-pengalaman. *Procedural memory* adalah memori yang berkaitan dengan sesuatu yang bersifat procedural sehingga mampu untuk menghadirkan kembali cara segala sesuatu dikerjakan, khususnya yang berkaitan dengan tugas-tugas yang bersifat spesifik. Contohnya cara menggunakan kamera digital, maka memori akan menyimpan informasi cara menggunakan kamera sebagai ingatan procedural.

b. Teori *Arousal Modulation*

Teori *arrousal Modulation* dikembangkan oleh oleh Berlyn pada tahun 1960 dan dimodifikasi kembali oleh Ellis pada tahun 1973 (Tedjasaputra, 2001:13). Teori ini menekankan pada kegiatan bermain sendiri (soliter) atau anak yang suka melakukan eksplorasi terhadap objek bermain serta menjelajah lingkungan bermainnya.

Menurut teori ini, bermain disebabkan adanya kebutuhan atau dorongan agar sistem syaraf pusat tetap berada dalam keadaan terjaga. Bila terlalu banyak terstimulasi, arousal akan meningkat sampai batas yang kurang sesuai dan menyebabkan seseorang akan mengurangi aktivitasnya. Sebagai contoh: ketika anak memperoleh mainan baru, maka arousal akan meningkat. Kemudian anak akan melakukan eksplorasi terhadap mainan tersebut. seiring berjalannya waktu arousal akan menurun karena anak sudah merasa terbiasa dengan mainan tersebut. Sebaliknya jika anak kurang

mendapat kan stimulasi arousal akan langsung menurun dengan sangat tajam sehingga timbul rasa bosan pada diri anak.

Ellis menganggap bermain sebagai aktivitas mencari stimulus yang dapat meningkatkan arousal secara optimal. Arousal akan terstimulus melalui objek dan tindakan baru yang tidak biasa. Sebagai contoh: ketika anak bermain perosotan dan menaikinya secara terbalik dari papan luncurnya. Dan melakukannya dari bawah ke atas. Jadi bermain adalah sebuah stimulation producing activity yang disebabkan oleh tingkat arousal yang rendah.

#### c. Teori kebutuhan

Anak adalah individu yang memiliki minat yang unik, pengalaman, keterampilan, serta kebutuhan. Agar dapat memberikan pembelajaran yang efektif maka guru perlu memperhatikan kebutuhan anak. Salah satu tingkatan kebutuhan menurut Maslow adalah kebutuhan kognitif anak yaitu untuk memperoleh pengetahuan dan anak memperoleh pengetahuan itu melalui bermain. Dengan demikian bermain merupakan kebutuhan setiap anak untuk memperoleh pengetahuan.

*Physiological need* atau kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan dasar fisik manusia. Seperti kebutuhan akan makanan ketika lapar, kebutuhan akan air ketika haus, dan kebutuhan fisik lainnya. kebutuhan ini harus dipenuhi agar perkembangan anak dapat optimal. Jika nutrisi tidak terpenuhi maka aspek perkembangan lain akan sulit untuk berkembang dengan optimal.

Tingkatan kebutuhan kedua adalah *safety need* atau rasa aman. Jika rasa aman terpenuhi dalam diri anak maka anak akan percaya diri dan kemandirian akan tumbuh dalam diri anak. selanjutnya adalah *belongingness and love* atau kebutuhan akan rasa dimiliki dan cinta. Setelah anak terpenuhi kebutuhan akan rasa cinta ini maka akan meningkat pada kebutuhan atau harga diri. Penghargaan terhadap diri anak ini akan mengoptimalkan kebutuhan akan cognitive anak untuk memperoleh pengetahuan. yang diperoleh melalui bermain. Anak akan percaya diri, dan dengan mudah menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya. Setelah berada pada tingkatan pengetahuan maka kebutuhan manusia akan semakin meningkat agar terpenuhinya kebutuhan akan keindahan dan kemudian mengaktualisasikan diri melalui karya-karya nyata pada tahap selanjutnya

#### d. Teori *Zone of Proximal Development*

Teori *zone of proximal development* dikembangkan oleh vygotsky dan sering disingkat ZPD. Zona perkembangan proximal adalah jarak antara tahap actual dan potensial anak. Menurut Vygotsky dalam Crain, belajar dimulai ketika seorang anak berada pada zone perkembangan proximal (*The zone of proximal development (ZPD)*). ZPD adalah kisaran tugas yang terlalu sulit dikuasai anak secara mandiri, tetapi dapat dipelajari dengan bimbingan dan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil sesuai dengan. Bimbingan dan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil disebut *scaffolding*. Upaya *scaffolding* dilakukan agar anak dapat mencapai kemampuan potensialnya untuk memecahkan masalah. Hal ini seperti yang

dikemukakan oleh Santoso, bahwa orang dewasa khususnya orang tua memiliki peran penting dalam mendidik, membimbing dan memberi pengaruh (lingkungan) yang positif supaya kepribadian anak terbentuk.

Menurut Vygotsky, bermain merupakan *selfhelp tool* tanpa disadari melalui bermain, dengan sendirinya anak akan mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Vygotsky memandang bermain sebagai kaca pembesar yang dapat menelaah kemampuan baru anak yang merupakan hidden potency sebelum teraktualisasi menjadi actual potency. Selain itu, ketika bermain pura-pura kemampuan kognitif, sosial, dan emosi anak akan berkembang.

Kegiatan bermain memiliki beberapa fungsi yaitu:<sup>11</sup>

- a. Memanfaatkan energi berlebih pada anak.
- b. Memulihkan tenaga setelah bekerja dan merasa jenuh.
- c. Melatih keterampilan tertentu, mengembangkan semua aspek perkembangan.
- d. Membantu anak mengenali lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya.
- e. Memberikan kesempatan proses berasosiasi pada anak untuk menambah pengetahuan.

Dalam kegiatan bermain memiliki beberapa manfaat, yaitu:<sup>12</sup>

- a. Menjadi salah satu cara bagi pendidik untuk mengamati dan melakukan penilaian terhadap anak.

---

<sup>11</sup> Pupung Puspa Ardini and Anik Lestaringrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Sebuah Kajian Teori Dan Praktek* (Gorontalo: CV Adji Media Nusantara, 2018).

<sup>12</sup> Ardini and Lestaringrum.

- b. Menjadi media terapi dan intervensi bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus.
- c. Pengembangan berbagai aspek perkembangan.
- d. Mengasah ketajaman panca indera.
- e. Pengembangan keterampilan fisik.

Berdasarkan isinya bermain dapat diklasifikasikan sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. *Sosial affective play*, permainan yang berupa hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dengan oranglain.
- b. *Sense of pleasure play*, permainan yang sifatnya memberikan kesenangan pada anak.
- c. *Skill play*, permainan yang sifatnya memberikan keterampilan pada anak.
- d. *Dramatic role play*, permainan yang melibatkan anak untuk bermain peran.
- e. *Games*, permainan yang menggunakan alat tertentu dengan adanya perhitungan dan skor.
- f. *Unoccupied behaviour*, permainan yang tidak menggunakan alat khusus namun hanya menggunakan alat atau benda yang ada di sekitar yang digunakan sebagai alat permainan.

---

<sup>13</sup> Ardini and Lestaringrum.

### 3. Media Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan berbagai kemampuan anak untuk mengeksplor apa yang ada dalam dirinya dan lingkungan sekitar dengan berbagai cara. Bermain sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan seluruh potensi kecerdasannya.<sup>14</sup>

Menurut Tedjasaputra permainan edukatif atau media permainan adalah permainan yang sengaja dibuat untuk kepentingan pendidikan yang multiguna, berfungsi mengembangkan seluruh atau sebagian aspek perkembangan anak dan bersifat konstruktif.<sup>15</sup> Media permainan ialah media pembelajaran yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu yang didalamnya terdapat materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran berbasis permainan dikemas untuk merangsang kemampuan berpikir dan salah satunya untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Smaldino dalam Anditasari menyebutkan bahwa permainan edukatif akan memberikan lingkungan yang kompetitif sehingga peserta didik mengikuti peraturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>16</sup> Media permainan dapat melatih rasa kompetitif siswa yang sehat. Media permainan yang diterapkan dalam pembelajaran biasanya bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Media yang diterapkan secara kelompok dapat membantu

---

<sup>14</sup> Tatik Ariyati, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan," *Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta*, 2013, hlm. 8.

<sup>15</sup> Sri Tatminingsih, "Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 183–90, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>.

<sup>16</sup> Restining Anditasari, Martutik, and Kusubakti Andajani, "Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 1 (2018): 107–14.

siswa mengembangkan kemampuan bekerjasama dan komunikasi yang lebih baik antar siswa dengan siswa maupun antar siswa dan guru. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu mempengaruhi konsentrasi dan motivasi peserta didik dalam menyerap pengetahuan yang diberikan. Selain itu, dalam pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik.

### **B. Model Pengembangan ADDIE**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan secara etimologi berasal dari kata *kembang* yang berarti menjadi tambah sempurna. Pengembangan berupa proses, cara maupun perbuatan. Pengembangan berarti penyusunan, pelaksanaan, penilaian, dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan. Hal ini merupakan tahapan dari kegiatan pengembangan yang diawali dengan penyusunan, dilanjutkan dengan penilaian lalu disempurnakan. Secara terminologi pengembangn adalah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang efektif untuk diterapkan di suatu lembaga bukan untuk menguji suatu teori. Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai pengkajian sistematis berupa pendesainan, pengembangan, evaluasi dan harus memenuhi kriteria validasi, kepraktisan dan efektivitas. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model proedural, konseptual dan teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif dan menunjukkan langkah langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual

adalah model yang bersifat analisis yang menyebutkan komponen-komponen produk dan menganalisis antarkomponen yang akan dikembangkan. Sedangkan model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik.<sup>17</sup>

Menurut Benny A. dalam ADDIE merupakan suatu model yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sekitar tahun 1990-an. Menurut Shelton dkk ADDIE ialah model desain pembelajaran generik yang berisi proses yang digunakan dalam membuat produk yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.<sup>18</sup> Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik.<sup>19</sup> Model pengembangan ADDIE adalah model penelitian dan pengembangan yang didalamnya berisi lima tahapan kegiatan yaitu *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi).<sup>20</sup>

- a. *Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisa terhadap situasi kerja lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu

---

<sup>17</sup> Risa Nur Sa'adah and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif* (Malang: Literasi Nusantara, 2020).

<sup>18</sup> Sa'adah and Wahyu.

<sup>19</sup> I Made Tegeh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," vol. 2, n.d.

<sup>20</sup> Nyoman Sugihartini and Kadek Yudiana, "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277-86.

dikembangkan. Tahap ini menganalisis masalah, karakter peserta didik, materi dan media yang akan dikembangkan.

- b. *Design*, perancangan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Perancangan desain media dengan menentukan bentuk dan tampilan media.
- c. *Development*, kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang dikembangkan. Pada tahap ini melakukan kegiatan validasi dari ahli media, materi dan bahasa serta respon guru.
- d. *Implementation*, kegiatan menerapkan dan menggunakan produk. Tahap ini menggunakan produk kepada peserta didik dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba besar serta melihat respon siswa yang menggunakan produk.
- e. *Evaluation*, kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum.

### **C. Tema Ekosistem**

Tema ekosistem merupakan tema kelima pada kelas V, tema ekosistem terbagi menjadi 3 subtema salah satunya yaitu subtema 1 (komponen ekosistem).<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Haidhar Reizal, Agustiningsih, and Fajar Surya Utama, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Infografis Pada Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2020): 54–65, <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2879>.

Tabel 2.1 Materi Media Petualangan Cerdas

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Tema 5</b>    | Ekosistem   |
| <b>Subtema 1</b> | Komponen ekosistem  |
| <b>KD</b>        | 3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring jaring makanan di lingkungan sekitar |
| <b>Indikator</b> | 3.5.1 mengidentifikasi ekosistem alami dan buatan   |
|                  | 3.5.2 menganalisis komponen ekosistem   |
|                  | 3.5.3 mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya   |
|                  | 3.5.4 menganalisis daur hidup hewan   |
| <b>Tujuan</b>    | Siswa mampu mengidentifikasi ekosistem alami dan buatan   |
|                  | Siswa mampu menganalisis komponen ekosistem   |
|                  | Siswa mampu mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya                                   |
|                  | Siswa mampu menganalisis daur hidup hewan   |

#### 1. Jenis ekosistem

Hubungan atau interaksi antara makhluk hidup dengan makhluk hidup lainnya, serta makhluk hidup dengan lingkungannya akan membentuk suatu ekosistem. Ekosistem berdasarkan proses terbentuknya terbagi menjadi dua yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami adalah ekosistem yang dapat terbentuk dengan sendirinya tanpa terpengaruh oleh manusia. Contoh ekosistem alami yaitu sungai, pantai, gunung, laut dan hutan. Sedangkan ekosistem buatan adalah ekosistem yang terbentuk dengan bantuan atau campur tangan manusia dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ekosistem buatan mencakup ekosistem yang terbentuk dari aktivitas

atau usaha manusia dalam pengelolaan atau untuk mengadakan perubahan terhadap lahan. Contoh ekosistem buatan yaitu sawah, kolam, empang, dan taman.

Dalam suatu ekosistem terdapat komponen ekosistem, komponen ekosistem mempunyai jenis dan fungsi yang berbeda beda. Terdapat sejumlah ekosistem yang membentuk suatu ekosistem yaitu komponen biotik dan komponen abiotik. Komponen biotik merupakan komponen dalam suatu ekosistem yang berupa makhluk hidup contohnya manusia, hewan, tumbuhan dan makhluk hidup lainnya. Sedangkan komponen abiotik merupakan komponen dalam suatu ekosistem yang berupa makhluk tak hidup (mati) contohnya air, tanah, cahaya matahari, udara dan lain sebagainya.

## 2. Jenis hewan berdasarkan makanannya

Berdasarkan makanannya hewan terbagi menjadi 3 jenis yaitu herbivora, karnovora dan omnivora. Herbivora adalah jenis hewan yang memakan tumbuhan berupa sayuran maupun rerumputan. Contoh hewannya seperti sapi, kambing, kelinci, kuda, jerapah dan gajah. Kemudian karnivora yaitu jenis hewan yang memakan daging. contoh hewannya seperti kucing, harimau, burung elang, buaya, dan singa. Omnivora adalah jenis hewan yang sumber makanannya meliputi tumbuhan, dan hewan lainnya. Omnivora adalah jenis hewan pemakan segalanya contoh hewan omnivore seperti kura kura, ikan paus, beruang, ayam dan sebagainya.

### 3. Daur hidup hewan

Setiap hewan mengalami daur hidup, daur hidup adalah suatu proses perubahan bentuk tubuh yang dialami hewan sepanjang hidupnya. Daur hidup hewan dimulai saat kelahiran hingga melewati masa pertumbuhan dan berkembang menjadi hewan dewasa. Semua hewan mengalami daur hidup, namun memiliki daur hidup yang berbeda beda. Berdasarkan perubahan bentuk tubuhnya, daur hidup hewan dibedakan menjadi dua, yaitu daur hidup dengan perubahan bentuk dan daur hidup tanpa mengalami perubahan bentuk. Perubahan bentuk dalam daur hidup hewan disebut metamorfosis. Daur hidup hewan yang mengalami metamorfosis terbagi lagi menjadi metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna dan ada juga hewan yang tidak mengalami metamorfosis.

Metamorfosis sempurna adalah perubahan bentuk dalam daur hidup hewan yang sangat berbeda dari waktu ke waktu sesuai dengan tahap perkembangannya. Hewan yang bermetamorfosis sempurna adalah hewan yang mengalami perubahan bentuk dan fungsi bagian tubuh dari telur menetas menjadi larva hingga menjadi individu dewasa. Ciri khasnya adalah terdapat tahap pupa (kepompong) pada serangga atau terdapat bentuk berudu pada katak. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, yaitu kupu kupu dan katak.

Metamorfosis tidak sempurna adalah perubahan bentuk dalam daur hidup hewan yang tidak selalu berbeda pada setiap perkembangannya. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah hewan yang mengalami

perubahan bentuk dan fungsi bagian tubuh yang tidak terlalu mencolok pada individu muda maupun individu dewasa. Ciri khasnya adalah adanya penambahan struktur tubuh, seperti sayap. Contoh hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna adalah kecoak dan belalang.

Ada juga hewan yang tidak mengalami metamorfosis, yaitu hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dan fungsi tubuh artinya bentuk dan fungsi tubuhnya tetap sama dari lahir hingga dewasa tanpa ada penambahan bagian tubuh. Contoh hewan yang tidak bermetamorfosis adalah kucing.

#### **D. Penelitian Relevan**

1. Penelitian Tiarawati dan Sukardi (2020) berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV”. Jenis penelitian ini ialah Research and Development dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data uji normalitas, uji-t, dan n-gain. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga berbantuan flashcard dapat dipakai dalam pembelajaran berdasarkan persentase ahli media dan ahli materi berurutan sebesar 94% dan 97% dengan kategori sangat layak.<sup>22</sup> Dalam penelitian ini memiliki persamaan berupa jenis penelitian dan teknik pengumpulan datanya. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini yaitu tidak menggunakan validasi ahli Bahasa serta objek penelitiannya siswa kelas IV.

---

<sup>22</sup> Tiarawati and Sukardi, “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV,” *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (2021).

2. Penelitian oleh Nur Asiah dkk (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI”. Jenis penelitian ini ialah Research and Development model ADDIE dengan teknik pengumpulan data melalui angket. Teknik analisis data presentase skala likert. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga pada pembelajaran tematik memperoleh presentase kelayakan ahli materi 90%, ahli media 75%, ahli Bahasa 80,55%, respon guru 86%, respon siswa skala kecil 88,85% dan respon siswa skala besar 91,57%.<sup>23</sup> Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, dan diterapkan untuk pembelajaran tematik mata pelajaran IPA kelas V. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu hanya menggunakan teknik pengumpulan data angket dan hanya melakukan pengembangan media pembelajaran tidak melihat perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan.
3. Moch Chabib, Ery Tri Djatmika dan Dedi Kuswandi (2017) berjudul “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk mengatasi masalah tentang menurunnya motivasi dan keefektifan siswa di kelas. Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi dan wawancara. Model penelitian yang

---

<sup>23</sup> Nur Asiah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI,” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, no. 1 (2021): 9–18.

digunakan adalah Model Dick and Carey. Hasil penelitian ini adalah pengembangan media permainan ular tangga menggunakan model dick and carey dengan 10 tahapan sangat efektif dilakukan. Keefektifan ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa pada saat post-test. Rata-rata siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebesar 75 yang kemudian dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa.<sup>24</sup> Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu adanya uji-t dan dilakukannya pretest dan postes. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu model yang digunakan dan tidak melakukan validasi ahli.

4. Lia Novita Sari (2021) berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”.<sup>25</sup> Jenis penelitian ini ialah Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data observasi dan angket. Teknik analisis data skala likert. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung memperoleh presentase kelayakan ahli materi 82,3% dan 83,3%%, ahli media 81% dan 84,5%, respon guru sebanyak 3 orang masing masing 83,3%, 85% dan 89%, respon siswa 89,4%. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu berupa penelitian Research and Development dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan dengan penelitian

---

<sup>24</sup> Moch Chahib, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi, “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD,” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 7 (2017).

<sup>25</sup> Lia Novita Sari, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” (Bandar Lampung, 2021).

ini yaitu tidak menggunakan validasi ahli Bahasa dan hanya menggunakan teknik pengumpulan data angket dimana hanya melakukan pengembangan media pembelajaran tidak melihat perbedaan hasil belajar setelah penggunaan media.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yaitu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk mencapai suatu tujuan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R & D (Research and Development)*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk software ataupun hardware seperti buku, modul, program pembelajaran, alat peraga maupun media pembelajaran. penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran saran untuk perbaikan, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.<sup>26</sup> Metode R&D adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.<sup>27</sup>

Menurut Borg dan Gall dalam penelitian *R&D* memiliki beberapa prosedur yang terdiri dari sepuluh langkah yaitu : 1) Pengumpulan informasi (*Research and Information Collecting*), 2) Perencanaan (*Planning*), 3) Penyusunan produk (*Develop preliminary form of product*), 4) Uji coba skala terbatas (*Preliminary field testing*), 5) Perbaikan tahap awal (*Main product*

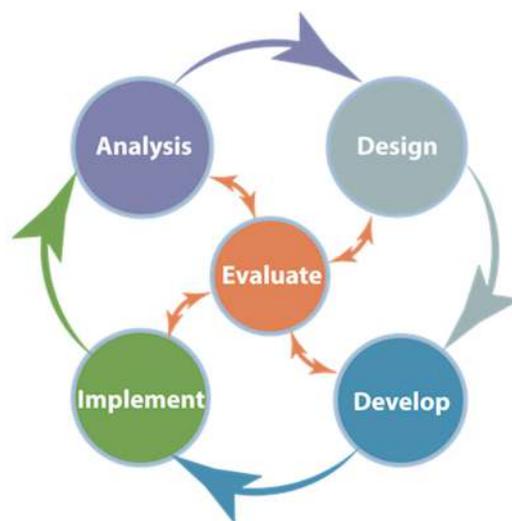
---

<sup>26</sup> Sri Haryati, "Research and Development (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan," *FKIP-UTM* 37, no. 1 (2012): 11–26.

<sup>27</sup> Saputro Budiyono, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development)* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017).

*revision*), 6) Uji coba skala besar (*Main field testing*), 7) Perbaikan dan penyempurnaan uji coba skala besar (*Operational product revision*), 8) Uji validasi (*Operational field tasting*), 9) Perbaikan akhir guna menghasilkan produk final (*Final product revision*) dan 10) Menyebarluaskan produk yang dikembangkan kepada masyarakat luas (*Dissemination and implementation*).<sup>28</sup>

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan tidak untuk diperbanyak tetapi dalam pengembangan ini hanya untuk mengetahui kelayakan dari produk media Petualangan Cerdas, sehingga peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model ADDIE dari Reiser dan Mollenda<sup>29</sup> yang terdiri dari 5 tahapan.



Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Sumber: <https://www.pngdownload.id/png-4b4wf/download.html>

<sup>28</sup> Haryati, "Research and Development (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan."

<sup>29</sup> Bintari Kartika Sari, "Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw," in *Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan* (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, n.d.), 87–102.

Tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. *Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisa terhadap situasi kerja lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahap ini menganalisis masalah, karakter peserta didik, materi dan media yang akan dikembangkan.
2. *Design*, perancangan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Perancangan desain media dengan menentukan bentuk dan tampilan media yang dikembangkan.
3. *Development*, kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang dikembangkan. Pada tahap ini melakukan kegiatan validasi dari ahli media, materi dan bahasa serta respon guru.
4. *Implementation*, kegiatan menerapkan dan menggunakan produk. Tahap ini menggunakan produk kepada peserta didik dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala luas serta melihat respon siswa yang menggunakan produk.
5. *Evaluation*, kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MIS Al-Asriyah. Sebuah sekolah yang terletak di Jalan Panglima Polem, Gampong Jawa, Langsa Kota Kota langsa.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di MIS Al-Ashriyah Langsa dari bulan September 2022 sampai bulan Januari 2023.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian dan Pengembangan

| No | Prosedur Pengembangan |   | Waktu Pelaksanaan      |
|----|-----------------------|---|------------------------|
| 1  | <i>Analysis</i>       | Analisis masalah  | September 2022         |
|    |                       | Analisis materi   |                        |
|    |                       | Analisis karakteristik siswa  |                        |
| 2  | <i>Design</i>         | Penyusunan desain media (banner, kartu soal, buku panduan dan pendukung lainnya)        | Oktober 2022           |
| 3  | <i>Development</i>    | Pembuatan banner  | November-Desember 2022 |
|    |                       | Pembuatan kartu soal  |                        |
|    |                       | Pembuatan buku panduan  |                        |
|    |                       | Pembuatan pendukung lainnya   |                        |
|    |                       | Validasi ahli (media, materi dan Bahasa)  |                        |
| 4  | <i>Implementation</i> | Uji coba produk skala kecil   | Januari 2023           |
|    |                       | Uji coba produk skala luas  |                        |
| 5  | <i>Evaluation</i>     | Menganalisa data yang diperoleh dari tahap <i>development</i> dan <i>implementation</i> | Januari 2023           |

## C. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Angket (Kuesioner)

Angket adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk

dijawabnya.<sup>30</sup> Angket yang digunakan ialah angket campuran yaitu tertutup dan terbuka. Angket tertutup ialah angket yang jawaban dari pertanyaan telah disediakan oleh peneliti (pembuat angket), responden hanya memilih salah satu dari pilihan jawaban dari pertanyaan yang tersedia<sup>31</sup>. Angket terbuka ialah angket yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menuliskan pendapat pribadinya terhadap pertanyaan yang tercantum. Angket digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yang dibuat dengan bentuk skala *likert*.

## 2. Tes

Tes adalah salah satu teknik pengumpulan data untuk mengetahui kemampuan subjek penelitian. Tes yang diberikan dua jenis yaitu *Postes* dan *Pretes*. *Postes* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan. *Pretes* dilakukan setelah diberi perlakuan. Tes yang diberikan untuk kedua kelas sampel harus sama untuk melihat perbedaan hasil tes yang terjadi antara kelas sebelum diberi perlakuan dan kelas setelah diberi perlakuan.

## 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah cara mencari data atau instrumen dari benda tertulis seperti buku, majalah, jurnal, dokumen dan lain sebagainya. Teknik ini sebagai pelengkap data yang tidak dapat

---

<sup>30</sup> Galuh Kartikasari, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia," *Jurnal Dinamika Penelitian* 16, no. 1 (2016): 63.

<sup>31</sup> M.Pd.I. Rahmadi, S.Ag., *Pengantar Metodologi Penelitian*, Antasari Press, 2011.

diperoleh dari teknik angket. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan dalam menetapkan KD, acuan rancangan rencana pembelajaran dan mencari instrument penelitian.

#### D. Intrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi yang menjadi bagian penting dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, pendidik dan peserta didik. Adapun kisi kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| Aspek Penilaian  | Jumlah Butir | Indikator  | Nomor Isian      |
|------------------|--------------|--|------------------|
| Efisiensi media  | 4            | 1. Mudah digunakan   | 1,2,3,4          |
|                  |              | 2. Mudah disimpan  |                  |
|                  |              | 3. Tidak perlu perlakuan khusus                                  |                  |
|                  |              | 4. Kemenarikan pengemasan  |                  |
| Keakuratan media | 3            | 5. Bahasa mudah dipahami   | 5,6,7            |
|                  |              | 6. Kesesuaian jenis huruf  |                  |
|                  |              | 7. Konsistentensi penulisan                                      |                  |
| Desain           | 6            | 8. Kombinasi warna yang digunakan                                | 9,10,11,12,13,14 |
|                  |              | 9. Kesesuaian gambar pada <i>banner</i> dengan tema yang diusung |                  |
|                  |              | 10. Kesesuaian penggunaan <i>spinner</i> pada <i>banner</i>      |                  |

| Aspek Penilaian             | Jumlah Butir | Indikator                                | Nomor Isian |
|-----------------------------|--------------|--|-------------|
|                             |              | 11. Kesesuaian tulisan pada kartu soal   |             |
|                             |              | 12. Kemenarikan kartu soal               |             |
|                             |              | 13. Kesesuaian tulisan pada buku panduan |             |
|                             |              | 14. Kemenarikan buku panduan             |             |
| Keamanan bagi peserta didik | 2            | 15. Keamanan bahan                       | 15,16       |
|                             |              | 16. Ketahanan bahan                      |             |
| <b>Jumlah Pertanyaan</b>    |              |  | <b>16</b>   |

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

| Aspek Penilaian | Indikator                          | Kriterian Penilaian                                     | Jumlah Butir | Nomor Isian |
|-----------------|------------------------------------|---|--------------|-------------|
| Kelayakan isi   | Kesesuaian materi dengan indikator | 1. Kelengkapan materi                                   | 2            | 1,2         |
|                 |                                    | 2. Keluasan materi                                      |              |             |
|                 | Keakuratan materi                  | 3. Keakuratan gambar dan ilustrasi                      | 2            | 3,4         |
|                 |                                    | 4. Gambar dan ilustrasi ada dalam kehidupan sehari-hari |              |             |
|                 | Mendorong rasa ingin tahu          | 5. Mendorong rasa ingin tahu                            | 4            | 5,6,7,8     |
|                 |                                    | 6. Menciptakan kemampuan bertanya dan menjawab          |              |             |
|                 |                                    | 7. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa            |              |             |
|                 |                                    | 8. Mampu meningkatkan pengetahuan siswa                 |              |             |

| <b>Aspek Penilaian</b>       | <b>Indikator</b>    | <b>Kriteria Penilaian</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>Nomor Isian</b> |
|------------------------------|---------------------|---|---------------------|--------------------|
| Aspek Penilaian Konteksstual | Hakikat kontekstual | 9. Relevansi materi dengan situasi dunia nyata  | 2                   | 9,10               |
|                              |                     | 10. Memberi dorongan siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari |                     |                    |
| <b>Jumlah Pertanyaan</b>     |                     |   | <b>10</b>           |                    |

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

| <b>Kriteria Penilaian</b>  | <b>Jumlah Butir</b> |
|--|---------------------|
| 1. Ketepatan struktur kalimat  | 1                   |
| 2. Keefektifan kalimat   | 1                   |
| 3. Kebakuan istilah  | 1                   |
| 4. Ketepatan Bahasa  | 1                   |
| 5. Ketepatan ejaan   | 1                   |
| 6. Konsistensi penggunaan symbol   | 1                   |
| 7. Konsistensi penggunaan istilah  | 1                   |
| 8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 1                   |
| 9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual sasaran produk | 1                   |
| 10. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif   | 1                   |
| <b>Jumlah Pertanyaan</b>   | <b>10</b>           |

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

| Aspek Penilaian          | Jumlah Butir | Indikator                                 | Butir Soal         |
|--------------------------|--------------|---|--------------------|
| Materi Pembelajaran      | 4            | 1. Materi sesuai capaian indikator        | 1,2,3,4            |
|                          |              | 2. Mempermudah guru                       |                    |
|                          |              | 3. Melatih pemahaman                      |                    |
|                          |              | 4. Memenuhi kriteria                      |                    |
| Kelayakan Media          | 8            | 5. Mudah digunakan                        | 5,6,7,8,9,10,11,12 |
|                          |              | 6. Dapat digunakan berulang               |                    |
|                          |              | 7. Media kuat dan tahan lama              |                    |
|                          |              | 8. Memudahkan siswa mendalami materi      |                    |
|                          |              | 9. Peraturan jelas                        |                    |
|                          |              | 10. Menciptakan kondisi yang menyenangkan |                    |
|                          |              | 11. Memfasilitasi komunikasi              |                    |
|                          |              | 12. Memotivasi untuk belajar              |                    |
| <b>Jumlah Pertanyaan</b> |              |   | <b>12</b>          |

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

| Kriteria  | Butir Soal |
|---|------------|
| Tampilan <i>Banner</i> media permainan menarik      | 1          |
| Media permainan ini mudah digunakan                 | 2          |
| Petunjuk permainan mudah dipahami                   | 3          |
| Bentuk dan warna media menarik                      | 4          |
| Kegiatan belajar lebih menyenangkan                 | 5          |
| Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar | 6          |

| <b>Kriteria</b>                                 | <b>Butir Soal</b> |
|---|-------------------|
| Media berisi materi yang menarik                | 7                 |
| Materinya mudah dipelajari                      | 8                 |
| Bahasanya mudah dipahami                        | 9                 |
| Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca | 10                |
| <b>Jumlah Soal</b>                              | <b>10</b>         |

### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

#### 1. Presentase skala likert

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala *Likert* yang berkriteria lima tingkat kemudian dihitung presentase data yang didapatkan untuk penilaian setiap aspek produk yang dikembangkan. Presentase untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan validasi dari ahli media dan materi serta untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus Skala *Likert*:

$$P = \frac{\sum s}{maks} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

$\sum S$  = Jumlah skor jawaban

$Maks$  = Jumlah skor maksimal

Dengan pedoman skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.7 Skor Penilaian Angket

| <b>Data Kualitatif</b> | <b>Skor</b> |
|------------------------|-------------|
| SB (sangat baik)       | 5           |
| B (baik)               | 4           |
| C (cukup)              | 3           |
| K (kurang)             | 2           |
| SK (sangat kurang)     | 1           |

Serta skala kelayakan produk yang dikembangkan untuk lembar validasi ahli media, materi dan bahasa dengan skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skala Kelayakan Media

| <b>Skor Kelayakan Produk</b> | <b>Kriteria</b>    |
|------------------------------|--------------------|
| $0\% \leq X \leq 20\%$       | Sangat Tidak Layak |
| $21\% \leq X \leq 40\%$      | Tidak Layak        |
| $41\% \leq X \leq 60\%$      | Cukup              |
| $61\% \leq X \leq 80\%$      | Layak              |
| $81\% \leq X \leq 100\%$     | Sangat Layak       |

Adapun angket respon guru dan siswa menggunakan skala kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Skala Respon Guru dan Siswa

| Skor Kelayakan Produk    | Kriteria             |
|--------------------------|----------------------|
| $0\% \leq X \leq 20\%$   | Sangat Tidak Menarik |
| $21\% \leq X \leq 40\%$  | Tidak Menarik        |
| $41\% \leq X \leq 60\%$  | Cukup                |
| $61\% \leq X \leq 80\%$  | Menarik              |
| $81\% \leq X \leq 100\%$ | Sangat Menarik       |

## 2. Uji-T

Uji-T dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical For Social Science 23* (SPSS). Uji-T dilakukan untuk menguji hipotesis terhadap penelitian. Peneliti menggunakan Uji Paired Sample T-Test, karena data yang diperoleh berasal dari dua sampel berpasangan. Dua sampel berpasangan maksudnya data didapatkan dari sampel dengan subjek yang sama namun mendapatkan perlakuan yang berbeda (sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media). Sebelum melakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

### a. Uji normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Jika Sig (P Value)  $\geq 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika Sig (P Value)  $\leq 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan uji hipotesis menggunakan parametrik test (Paired Sample T-Test), sebaliknya jika data tidak berdistribusi

normal maka uji hipotesis menggunakan non parametrik test (Wilcoxon Signed Rank Test)

b. Uji Hipotesis

Jika nilai *sign* < **0.05**, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika nilai *sign* > **0.05**, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Analisis data untuk uji-T, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem.

$H_a$  : Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem.

Keputusan:

- a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media Petualangan Cerdas.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media Petualangan Cerdas.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Pengembangan Produk Dengan Model ADDIE

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan bernama Petualangan Cerdas yang telah divalidasi oleh beberapa ahli, dilakukan perbaikan, dan telah diujicobakan. Media Petualangan Cerdas berupa media pembelajaran yang dimodifikasi dari sistem permainan ular tangga yang terdiri dari papan permainan, pion, kartu soal sehingga menjadi media permainan yang lebih komunikatif dan mudah dimengerti. Dengan warna yang menarik, di desain dengan penuh warna menjadikan media ini sangat menarik minat peserta didik dalam belajar.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dengan menerapkan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berikut hasil pengembangan media Petualangan Cerdas berbentuk permainan:

##### a. *Analysis*

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis yang dilakukan di MIS Al-Ashriyah Langsa. Hasil analisis ini menjadi acuan peneliti dalam melakukan pengembangan media

pembelajaran. Tahap analisis ini terbagi menjadi tiga yaitu analisis masalah, analisis materi dan analisis karakteristik siswa.

Analisis masalah dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah atau kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan informasi tersebut peneliti melakukan observasi langsung terhadap pembelajaran tematik di kelas. Dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti mendapati bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media seadanya yang disediakan sekolah seperti buku paket dan media gambar melalui infokus. Hal tersebut membuat siswa kurang antusias saat belajar dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya duduk diam dan juga mengobrol dengan teman sebangkunya saat pembelajaran berlangsung. Saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa hanya beberapa siswa yang berani menjawab. Dengan begitu hanya para siswa pintar saja yang aktif di dalam kelas.

Analisis materi dilakukan peneliti dengan menentukan materi pembelajaran, KI, dan KD berdasarkan dengan silabus kurikulum 2013 serta merumuskan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis materi yang sesuai untuk dijadikan bahan ajar. Materi yang dipilih peneliti adalah Tema Ekosistem Subtema komponen ekosistem muatan IPA. Adapun KD dan indikator pencapaian kompetensi ialah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Materi Media Petualangan Cerdas

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Tema 5</b>    | Ekosistem   |
| <b>Subtema 1</b> | Komponen ekosistem  |
| <b>KD</b>        | 3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring jaring makanan di lingkungan sekitar |
| <b>Indikator</b> | 3.5.1 Mengidentifikasi ekosistem alami dan buatan   |
|                  | 3.5.2 Menganalisis komponen ekosistem   |
|                  | 3.5.3 Mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya   |
|                  | 3.5.4 Menganalisis daur hidup hewan   |

Kemudian dilakukan analisis karakteristik siswa, ini merupakan hal yang sangat penting dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan menganalisis karakteristik siswa, maka akan dapat mengembangkan media yang sesuai dengan minat siswa dan tahap perkembangannya. Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa pada jenjang SD/MI masih gemar bermain dan menyukai hal hal yang menyenangkan. Sehingga dirasa cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan ini maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media Petualangan Cerdas berbasis permainan. Karena karakteristik siswa di SD/MI berada pada fase yang menyukai hal hal menyenangkan salah satunya permainan. Selain itu Penggunaan media ini yang dilakukan berkelompok dapat bisa melatih sikap kerjasama dan kemampuan berkomunikasi antar siswa. Sehingga para siswa dengan anggota kelompoknya dapat bertukar pendapat dan pemahaman saat

menjawab kartu soal, dengan begitu siswa yang belum paham mendapat pemahaman baru setelah berinteraksi dengan siswa yang lain.

b. *Design*

Pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan ini dalam proses pembuatannya menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft word untuk pembuatan banner, kartu soal, dan buku panduan. Adapun desain setiap komponen yang ada dalam media Petualangan Cerdas berbasis permainan ialah sebagai berikut:

1) Stiker kotak pengemasan

Stiker kotak pengemasan didesain menggunakan aplikasi Canva. Dicitak pada kertas *Sticker Glossy Papper*, kemudian ditempel pada kotak pengemasan media. Stiker ini didesain dengan tampilan yang menarik dengan nuansa lingkungan sekitar sesuai dengan tema ekosistem pada pembelajaran tematik. Stiker ini mewakili isi dari media yang ada didalamnya dengan menambahkan gambar dari setiap komponen media Petualangan Cerdas. Pada stiker juga dilengkapi informasi mengenai kelas, tema, materi, Kompetensi Dasar yang akan dicapai, dan contact person berupa email pengembang media.

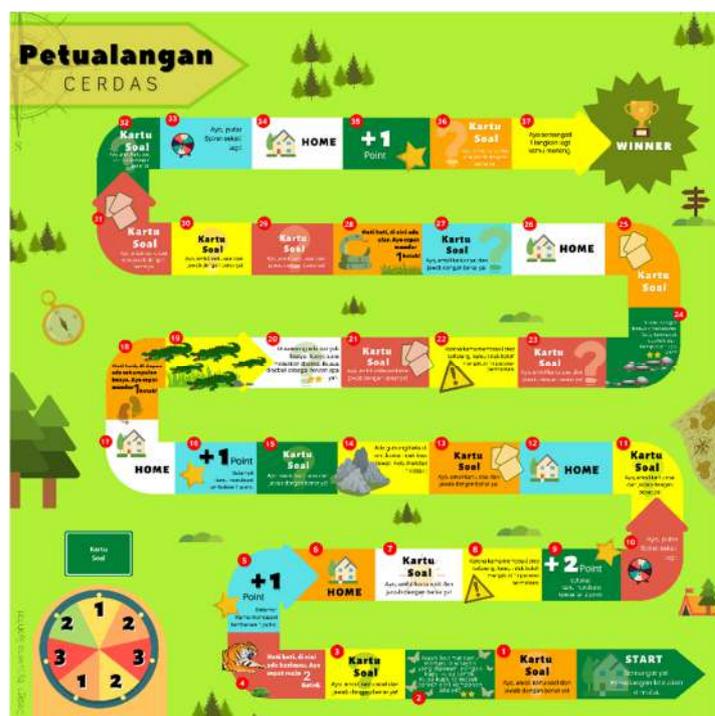


Gambar 4.1 Stiker Kotak Pengemasan

## 2) Banner (papan permainan)

Peneliti mendesain papan permainan menggunakan aplikasi canva, kemudian dicetak berbentuk banner/spanduk dengan ukuran 100x100 cm. Banner didesain dengan menampilkan gambar pohon, rumput, dan menggunakan warna dasar hijau untuk mendukung visualisasi tema ekosistem yang menggambarkan lingkungan sekitar. Pada banner juga terdapat gambar pelengkap seperti kompas, tenda kemah, dan rute permainan yang menyerupai suatu jejak petualangan sesuai dengan nama media ini. Dalam rute permainan ditambahkan gambar hewan seperti kupu-kupu, harimau, buaya, ular, dan gambar batu karena menyesuaikan dengan tema yang diusung dan juga disesuaikan dengan materi dan KD yang hendak dicapai. Selain itu dalam banner terdapat kotak untuk meletakkan kartu soal dan spinner untuk mengikuti alur rute permainan.

Pengembang menggunakan spinner bukan dadu agar memudahkan penyimpanan komponen media, karena jika menggunakan dadu dengan ukuran kecil akan mudah hilang dan jika menggunakan dadu ukuran besar akan sulit penyimpanannya. Banner didesain menggunakan warna beragam yang kontras sehingga dapat menarik minat siswa saat menggunakan media yang dikembangkan.



Gambar 4.2 Banner (Papan Permainan)

### 3) Kartu soal

Kartu soal terdapat bagian depan dan belakang. Bagian belakang kartu soal di desain menggunakan aplikasi Canva, dan bagian depan dibuat menggunakan Microsoft word dengan jenis font Calibri

ukuran 10-12. Kartu soal bagian dalam depan dicetak pada kertas hvs putih dan kartu soal bagian belakang dicetak pada kertas jeruk warna hijau. Kemudian kedua sisi kartu digabungkan menggunakan lem agar lebih tebal dan tidak mudah rusak. Setiap kartu soal terdapat bintang sesuai dengan kesukaran soal di dalamnya. Kartu soal memuat materi tentang ekosistem alami dan buatan, komponen ekosistem biotik dan abiotik, jenis hewan berdasarkan makanannya, dan daur hidup hewan (metamorfosis).

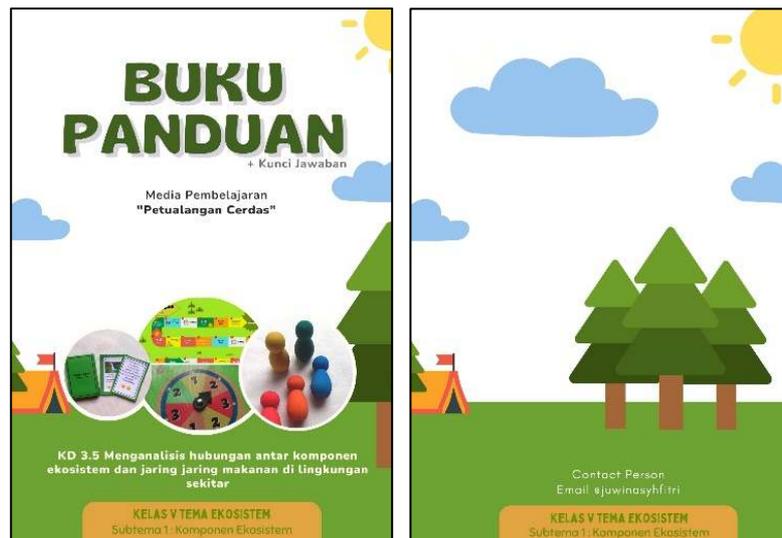


Gambar 4.3 Kartu Soal

#### 4) Buku panduan

Sampul buku panduan didesain menggunakan aplikasi Canva, kemudian di cetak pada kertas *glossy paper*. Desain sampul buku panduan tetap menampilkan visualisasi ekosistem sekitar. Pada desain sampul buku panduan ditambahkan informasi berupa kelas, tema, materi, Kompetensi dasar yang dicapai, dan kontak person penulis. Isi buku panduan dibuat menggunakan Microsoft word

dengan jenis font Calibri ukuran 12 dan font Homemade Sausage ukuran 20. Isi buku panduan berisi dekripsi media, komponen media, petunjuk penggunaan, kunci jawaban kartu soal, dan identitas penulis. Isi buku panduan ini dicetak pada kertas hvs.



Gambar 4.4 Sampul Buku Panduan

### c. *Development*

Produk awal yang telah didesain mendapat saran dan masukan dari Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Selanjutnya untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan perlu dilakukan tahap validasi menggunakan angket skala likert dengan 5 tingkatan skor penilaian. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh tiga orang validator. Validasi pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan divalidasi oleh tiga orang ahli untuk bidang media, materi dan bahasa. Peneliti meminta penilaian dari satu orang ahli media yaitu Ibu Nina

Rahayu, M.Pd dengan latar belakang Pendidikan S2 Pendidikan Dasar. Satu orang ahli materi yaitu Ibu Nur Balqis Mutia, M.Pd dengan latar belakang S2 Pendidikan IPA. Kemudian satu ahli bahasa yaitu Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd dengan latar belakang S2 Pendidikan Bahasa Indonesia.

Validasi materi dilakukan satu tahap karena hasil validasi materi sudah mencapai kriteria Sangat Layak. Validasi media dan bahasa dilakukan dua tahap. Hal ini disebabkan karena validasi tahap I belum mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan, sehingga peneliti merasa perlu dilakukannya validasi media dan bahasa tahap II.

d. *Implementation*

Tahap implementasi merupakan lanjutan dari tahap pengembangan. Media Petualangan Cerdas berbasis permainan yang sudah di desain, direvisi, serta divalidasi oleh validator selanjutnya diujicobakan pada siswa kelas V MIS Al-Ashriyah Langsa. Peneliti melakukan ujicoba dengan total 3 jam pelajaran IPA masing-masing 35 menit. Ujicoba dilakukan 2 tahap, yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba skala terbatas dilakukan kepada 5 siswa dari kelas V-A MIS Al-Ashriyah Langsa. Setelah melakukan uji coba skala terbatas, peneliti melakukan ujicoba skala luas kepada 24 siswa kelas V di MIS Al-Ashriyah Langsa.

e. *Evaluation*

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi berguna untuk memperbaiki empat tahap yang sebelumnya telah dilakukan yaitu tahap *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*.

Hasil evaluasi yang diperoleh adalah saran saran yang diberikan oleh para validator guna memperbaiki hasil akhir dari media Petualangan Cerdas yang dikembangkan.

## 2. Kelayakan Produk

Kelayakan produk dapat dilihat melalui hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Untuk mengetahui kelayakan dari media Petualangan Cerdas berbasis permainan peneliti telah menjabarkan hasil dari validasi ketiga ahli tersebut sebagai berikut:

### a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Nur Balqis Mutia, M.Pd. instrumen validasi berisi 2 aspek penilaian yaitu aspek kelayakan isi dan aspek penilaian kontekstual. Aspek kelayakan isi terdiri dari 3 indikator penilaian yaitu: 1) Kesesuaian materi dengan 2 kriteria penilaian yakni kelengkapan materi dan keluasan materi. 2) Keakuratan materi dengan 2 kriteria penilaian yakni keakuratan gambar dan ilustrasi, gambar dan ilustrasi terdapat dalam kehidupan sehari-hari. 3) Mendorong rasa ingin tahu dengan 4 kriteria penilaian yakni mendorong rasa ingin tahu, menciptakan kemampuan bertanya dan menjawab, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mampu meningkatkan pengetahuan siswa. Aspek penilaian kontekstual terdiri dari 1 indikator penilaian yaitu hakikat kontekstual dengan 2 kriteria penilaian relevansi materi dengan situasi dunia nyata dan memberi dorongan siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Total kriteria penilaian validasi ahli materi terdiri dari 10 butir penilaian.

Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 86%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 3.8 Skala Kelayakan bahwa materi yang termuat dalam media Petualangan Cerdas “Sangat Layak”. Adapun saran dari ahli materi yaitu untuk memperbaiki susunan kata pada soal tentang biotik dan abiotik. Kemudian mengganti soal tentang karnivora dan herbivora dengan menambahkan gambar di dalamnya. Berdasarkan penilaian dan saran tersebut, ahli materi menyatakan bahwa materi layak diuji coba. Berikut komentar/saran dari validator materi:

**B. Komentar/Saran**

Perbaiki susunan kata & kalimat pada biotik & abiotik  
Ganti soal karnivora & herbivora dgn gambar

**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Gambar 4.5 Komentar/Saran Dari Ahli Materi

Adapun revisi yang dilakukan dengan memperbaiki susunan kata pada soal tentang biotik dan abiotik, menambah gambar pada soal hewan karnivora dan herbivora agar bentuk soal lebih beragam. Berikut bentuk revisi soal berdasarkan saran dari ahli materi:

Tabel 4.2 Perbaikan validasi materi

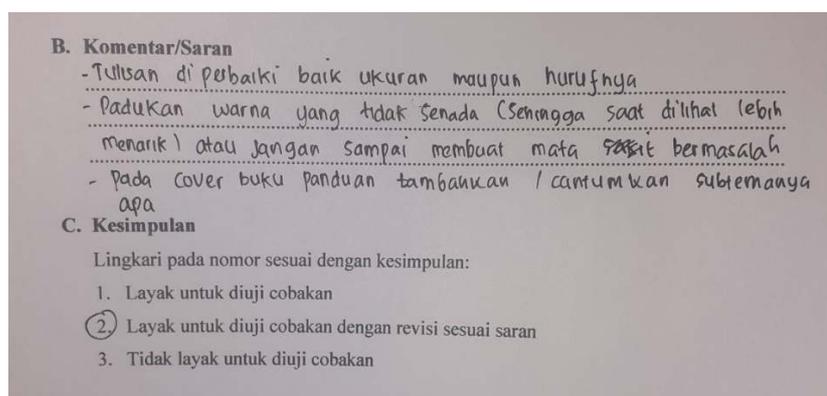
| Bagian Media                                    | Sebelum revisi  | Setelah revisi  |
|---|---|---|
| Soal tentang jenis hewan berdasarkan makanannya |  |  |

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Ibu Nina Rahayu, M.Pd. Instrument validasi materi berisi 4 aspek penilaian yaitu aspek efisiensi media, aspek keakuratan media, aspek desain, dan aspek keamanan media bagi peserta didik. 1) Aspek efisiensi media terdiri dari 4 kriteria penilaian yakni media mudah digunakan, media mudah disimpan, pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus, kemenarikan pengemasan media. 2) Aspek keakuratan media terdiri dari 3 kriteria penilaian yakni penggunaan bahasa yang mudah dipahami, kesesuaian jenis huruf yang digunakan, dan konsistensi huruf, gambar, spasi, dan pengetikan pada kartu soal. 3) Aspek desain terdiri dari 7 kriteria penilaian yakni kombinasi warna yang digunakan dalam banner, kesesuaian gambar pada banner dengan tema yang diusung, kesesuaian penggunaan spinner pada banner, kesesuaian tulisan pada kartu soal, kemenarikan kartu soal, kesesuaian tulisan pada buku panduan, dan

kemenarikan buku panduan. 4) Aspek keamanan bagi peserta didik terdiri dari 2 kriteria penilaian yakni memiliki bahan yang aman dan tidak mudah patah, lepas, dan hancur saat digunakan. Total kriteria penilaian validasi ahli media terdiri dari 16 butir penilaian.

Hasil validasi ahli media tahap I mendapatkan presentase 77,5%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 3.8 Skala Kelayakan bahwa media Petualangan Cerdas “Layak”. Adapun saran dari ahli media yaitu agar peneliti memperbaiki ukuran dan jenis tulisan pada buku panduan, menggunakan warna yang kontras dan tidak senada, serta mencantumkan subtema pada sampul buku panduan. Berikut komentar/saran dari validator media:



Gambar 4.6 Komentar/saran dari ahli media

Karena validasi media tahap I mendapatkan presentase 77,5% dengan kategori layak, dengan hasil tersebut peneliti merasa masih perlunya dilakukan validasi lanjutan. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran/komentar dari validator media. Peneliti melakukan validasi media tahap II. Pada validasi ahli media tahap II mendapatkan presentase 86,2% dengan Skala Kelayakan media

Petualangan Cerdas “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian validasi tahap II dinyatakan bahwa media Petualangan Cerdas layak digunakan tanpa revisi. Dari hasil validasi media tahap I dan validasi media tahap II terlihat adanya peningkatan presentase kelayakan terhadap media Petualangan Cerdas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media Petualangan Cerdas layak digunakan tanpa revisi.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd. Instrumen validasi bahasa terdiri dari 10 kriteria penilaian yaitu ketepatan struktur bahasa, keefektifan kalimat, kebakuan istilah, ketepatan bahasa, ketepatan ejaan, konsistensi penggunaan simbol, konsistensi penggunaan istilah, bahasa yang digunakan mudah dipahami, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual, dan bahasa yang digunakan bersifat komunikatif. Hasil validasi ahli bahasa tahap I mendapatkan presentase 78%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 3.7 Skala Kelayakan bahwa bahasa yang termuat dalam media Petualangan Cerdas “Layak”. Adapun saran dari ahli bahasa yaitu agar peneliti memperbaiki susunan kata dan kalimat di setiap komponen media baik pada banner, kartu soal, dan buku panduan. Dari penilaian ahli media menyatakan bahwa media Petualangan Cerdas layak digunakan dengan revisi sesuai saran.



Gambar 4.7 Banner Sebelum Direvisi



Gambar 4.8 Banner Setelah Direvisi

Karena validasi bahasa tahap I mendapatkan presentase 78% dengan kategori layak, dengan hasil tersebut peneliti merasa masih perlunya dilakukan validasi lanjutan. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran/komentar dari validator bahasa. Peneliti melakukan validasi bahasa tahap II. Pada validasi ahli media tahap II mendapatkan presentase 100% dengan Skala Kelayakan media Petualangan Cerdas “Sangat Layak”. Dari hasil validasi media tahap I dan validasi media tahap II terlihat adanya peningkatan presentase kelayakan terhadap media Petualangan Cerdas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media Petualangan Cerdas layak digunakan tanpa revisi.

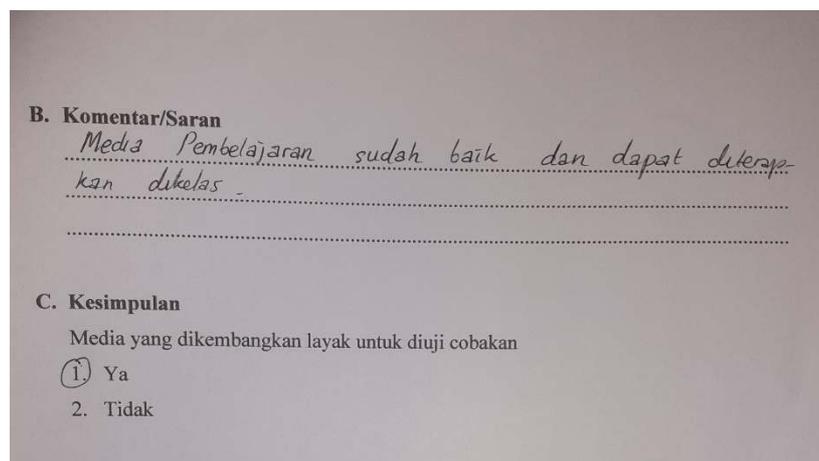
### 3. Respon Guru dan Siswa Terhadap Produk

#### a. Respon guru

Respon guru diberikan oleh Ibu Natasya Anuningtia C, S.Mat sebagai guru kelas V MIS Al-Ashriyah Langsa. Instrumen respon guru memuat 2 aspek penilaian yaitu aspek materi pembelajaran dan aspek kelayakan media. 1) Aspek materi terdiri dari 4 kriteria penilaian yakni media memuat materi yang sesuai dengan indikator yang dicapai, media memudahkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, media memuat materi yang melatih pemahaman siswa, dan media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran. 2) Aspek kelayakan media terdiri dari 8 kriteria penilaian yakni media mudah digunakan siswa, media dapat digunakan secara berulang, media kuat dan tahan lama, media memudahkan siswa mendalami materi tema ekosistem subtema 1, kejelasan peraturan media,

media berperan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi, dan membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran. Total kriteria penilaian validasi ahli media terdiri dari 12 butir penilaian.

Hasil respon guru terkait media Petualangan Cerdas mendapatkan presentase 96,6%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 3.9 Skala respon guru dan siswa bahwa media Petualangan Cerdas “Sangat Menarik”. Dari respon guru menyatakan bahwa media Petualangan Cerdas sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut respon guru kelas V terkait media Petualangan Cerdas:



**B. Komentar/Saran**  
 Media Pembelajaran sudah baik dan dapat diterapkan di kelas

**C. Kesimpulan**  
 Media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan  
 1. Ya  
 2. Tidak

Gambar 4.8 Komentar dari guru

Dalam angket yang diisi oleh guru kelas V, terlihat bahwa tanggapan guru sangat positif terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Guru tersebut juga menyatakan bahwa media Petualangan Cerdas sudah baik dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

#### b. Respon siswa

Respon siswa didapatkan setelah melakukan tahap *implementation* di kelas. Instrumen respon siswa terdiri dari 10 butir kriteria penilaian yaitu tampilan banner media permainan menarik, media permainan ini mudah digunakan, petunjuk permainan mudah dipahami, bentuk dan warna media menarik, kegiatan belajar lebih menyenangkan, media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, media berisi materi yang menarik, materinya mudah dipelajari, bahasanya mudah dipahami, dan huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.

Respon siswa terbagi menjadi dua yaitu respon siswa skala terbatas dan respon siswa skala luas. Adapun respon siswa pada uji coba skala terbatas mendapatkan hasil presentase 93,6%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 3.9 Skala respon guru dan siswa bahwa media Petualangan Cerdas mendapat kategori “Sangat Menarik” Kemudian respon siswa pada uji coba skala luas mendapatkan presentase 96,5%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 3.9 Skala respon guru dan siswa bahwa media Petualangan Cerdas mendapat kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan dari hasil angket respon siswa terlihat bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis Permainan.

#### 4. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Produk

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis permainan pada tema ekosistem, dilakukan pretes dan postes. Prestes diberikan sebelum siswa menggunakan media

Petualangan Cerdas dan postes diberikan setelah siswa menggunakan media Petualangan Cerdas. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan maka perlu dilakukan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Berikut hasil uji normalitas:

#### 4.3 Tes Normalitas

|                           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                           | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Sebelum Menggunakan Media | .149                            | 24 | .178 | .921         | 24 | .063 |
| Setelah Menggunakan Media | .198                            | 24 | .016 | .866         | 24 | .004 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat bahwa terdapat salah satu sig < dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data yang telag diperoleh tidak berdistribusi normal. Maka uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji non parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Adapun dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon sebagai berikut:

Jika nilai Asymp.sig (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jika nilai Asymp.sig (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## 4.4 Test Statistik

|                        | Postest -<br>Pretest |
|------------------------|----------------------|
| Z                      | -4.313 <sup>b</sup>  |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000                 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan uji Wilcoxon pada tabel 4.4 menunjukkan angka Asymp.sig (2-tailed) < 0,05. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat peningkatan hasil belajar tematik dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis Permainan mampu memotivasi dan menarik antusias siswa yang berdampak baik pada peningkatan hasil belajar.

## B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran berbasis permainan bernama Petualangan Cerdas untuk mendukung pembelajaran tematik pada tema ekosistem kelas V. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Langkah awal pengembangan peneliti melakukan analisis masalah di lapangan, menganalisis karakteristik siswa kelas V MIS Al-Ashriyah Langsa. Peneliti mendapatkan

fakta di lapangan bahwa anak pada jenjang SD/MI berada pada fase bermain dan menyukai hal yang menyenangkan. Setelah mengetahui masalah dan karakteristik siswa, peneliti menetapkan KD dan indikator pencapaian. Selanjutnya mendesain media yang sesuai dengan karakteristik siswa berupa media Petualangan Cerdas berbasis permainan menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft word. Media dibuat semenarik mungkin dengan paduan warna yang sesuai untuk anak-anak dan memuat materi dari apa yang akan dicapai.

Terdapat beberapa komponen media yang akan dibuat diantaranya banner, kartu soal, buku panduan, pion, dan kotak untuk pengemasan agar dapat disimpan dengan baik dan menarik. selanjutnya setelah kegiatan desain produk, peneliti menemui validator media, materi, dan bahasa untuk memvalidasi instrumen yang telah dibuat agar memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran tersebut layak atau tidak. Validasi dalam penelitian ini terdapat tiga orang ahli. Ibu Nur Balqis Mutia, M.Pd. selaku validator ahli materi, Ibu Nina Rahayu, M.Pd. selaku validator ahli media, dan Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku validator ahli bahasa.

Berikut penjabaran tahap *development* atau pengembangan: Pertama, hasil instrument validasi ahli materi memberikan penilaian dari 10 aspek materi pengembangan produk memiliki presentase 86% dengan kriteria Sangat Layak diterapkan untuk pembelajaran tematik pada tema ekosistem muatan IPA. Kedua, hasil instrument validasi ahli materi tahap I memberikan penilaian dari 16 aspek pengembangan produk memiliki presentase 77,5% dengan kriteria Layak. Berdasarkan penilaian ahli media tersebut masih dirasa kurang, maka

peneliti melakukan validasi media tahap II setelah melakukan revisi sesuai saran untuk menyempurnakan media yang dikembangkan sehingga benar-benar layak untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik pada tema ekosistem. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran/komentar dari validator media. Peneliti melakukan validasi media tahap II. Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap II mendapatkan presentase 86,2%. Berdasarkan penilaian validator tahap II menyatakan bahwa media Petualangan Cerdas layak digunakan tanpa revisi. Ketiga, hasil instrument validasi ahli bahasa tahap I memberikan penilaian dari 10 aspek kebahasaan produk yang dikembangkan memiliki presentase 78% dengan kriteria Layak. Berdasarkan penilaian ahli bahasa tersebut masih dirasa kurang, maka peneliti melakukan validasi bahasa tahap II setelah melakukan revisi sesuai saran untuk menyempurnakan kebahasaan dalam media yang dikembangkan sehingga benar-benar layak untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik pada tema ekosistem. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran/komentar dari validator bahasa. Peneliti melakukan validasi media tahap II.

Dari hasil tahap pengembangan (*development*) validasi ahli materi, media, dan bahasa dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis permainan sangat layak untuk diterapkan guna mendukung proses pembelajaran tematik pada tema ekosistem muatan IPA di kelas V. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Asiah bahwa media permainan ular tangga pada pembelajaran

tematik dinyatakan sangat dibutuhkan dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.<sup>32</sup>

Setelah tahap *development*, peneliti melakukan tahap *implementation* yaitu uji coba media yang telah dikembangkan. Hasil instrument respon guru memberikan penilaian dari 12 aspek produk yang dikembangkan memiliki presentase 96,6% dengan kriteria Sangat Menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tematik pada tema ekosistem muatan IPA di kelas V. Uji coba dilakukan secara dua tahap, yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba skala terbatas dilakukan kepada lima orang siswa yang dipilih peneliti secara acak, hasil respon siswa uji coba terbatas mendapatkan presentase 93,6% dengan kriteria Sangat Menarik. Kemudian peneliti melakukan uji coba skala luas dengan menerapkan media kepada seluruh siswa kelas V-A berjumlah 24 siswa. Adapun respon siswa pada uji coba skala luas mendapatkan presentase 96,5% dengan kriteria Sangat Menarik. Terlihat bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis Permainan. Dengan media yang dikembangkan dapat menambah antusias siswa belajar tematik pada tema ekosistem. Tahap selanjutnya yaitu *evaluation* melakukan beberapa perbaikan dari saran para validator, menganalisa hasil validasi para ahli, respon guru, dan juga respon siswa untuk kelengkapan media yang telah dikembangkan.

---

<sup>32</sup> Asiah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI."

Pada penelitian ini juga melihat apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis permainan. Jika hendak melihat perbedaan hasil belajar dilakukan uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS. Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti mengadakan pretes dan postes kepada siswa yang diuji cobakan media tersebut. Kemudian dilakukan uji normalitas terhadap data hasil pretes dan postes, ternyata data yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji non parametrik Wilcoxon. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon bahwa Asymp.sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, dengan demikian  $H_0$  (Tidak terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem) ditolak dan  $H_a$  (Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem) diterima. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis Permainan mampu memotivasi dan menarik antusias siswa yang berdampak baik pada peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian widiana dkk bahwa media pembelajaran permainan mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD negeri 2 Bengkulu dengan nilai rata-rata pretes 66,4 dan nilai rata-rata postes 81.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> I W. Widiana, Ni P. Gita Parera, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA," *Jurnal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): 315–22.

Berdasarkan hasil temuan peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan yang dikembangkan. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media Petualangan Cerdas berbasis permainan, yaitu:

1. Kelebihan media
  - a. Media memuat KD yang tercantum dalam kurikulum 2013.
  - b. Media permainan dapat digunakan di luar pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.
  - c. Media mengandung unsur kooperatif, kompetensi dan melatih berkomunikasi.
  - d. Media permainan dapat melatih kegiatan interaksi sosial.
  - e. Tampilan media permainan mampu menarik perhatian siswa, membuat siswa senang, dan menambah semangat belajar.
  - f. Media terbuat dari bahan yang aman saat digunakan oleh siswa.
2. Kekurangan media, yaitu, media permainan berupa media cetak sederhana, bukan teknologi modern.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan media Petualangan Cerdass berbasis permainan dengan model ADDIE terdiri dari lima tahapan. Pertama, *Analysis* yaitu peneliti mengidentifikasi bahwa anak SD/MI masih pada tahap bermain dan menyukai hal yang menyenangkan. Kedua, *Design* yaitu merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft Word. Ketiga, *Development* yaitu tahap validasi tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa Keempat, *Implementation* yaitu penerapan media yang telah dikembangkan kepada siswa kelas V-A MIS Al-Ashriyah. Kelima, *Evaluation* tahap terakhir melakukan evaluasi untuk memperbaiki kualitas media yang dikembangkan.
2. Kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi ketiga ahli. Validasi ahli materi mendapat hasil 86% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi media tahap I mendapat hasil 77,5% dengan kategori "Layak" dan validasi media tahap II mendapat hasil 86,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi bahasa tahap I mendapat hasil 78% dengan kategori “Layak” dan

validasi bahasa tahap II mendapat hasil 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

3. Adapun respon guru terhadap media Petualangan Cerdas mendapat hasil 96,6% dengan kategori “Sangat Menarik”. Respon siswa uji coba skala terbatas mendapat hasil 93,6% dengan kategori “Sangat menarik”. Respon siswa uji coba skala luas mendapat hasil 95,6% dengan kategori “Sangat Menarik”.
4. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis permainan pada tema ekosistem muatan IPA terdapat peningkatan dengan hasil perhitungan bahwa  $Asymp.sig. (2-tailed) < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan, dapat dikemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dengan untuk tema dan muatan pelajaran yang lain.
2. Bagi pendidik, diharapkan dapat menerapkan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi peserta didik, dapat memanfaatkan dengan baik media yang telah dikembangkan guna meningkatkan hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anditasari, Restining, Martutik, and Kusubakti Andajani. “Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 1 (2018): 107–14.
- Ardini, Pupung Puspa, and Anik Lestarinigrum. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Sebuah Kajian Teori Dan Praktek*. Gorontalo: CV Adji Media Nusantara, 2018.
- Ariyati, Tatik. “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan.” *Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta*, 2013, hlm. 8.
- Asiah, Nur, Ayu Nur Shawmi, Silvi Megantara, and Djoko Rohadi Wibowo. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, no. 1 (2021): 9–18.
- Budiyono, Saputro. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Chahib, Moch, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi. “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD.” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 7 (2017).
- Harwini, Nina, and Khaerudin. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap

- Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di Tpq Bani Almasyhuriyah.” *Jurnal Al-Miskawaih* 1, no. 2 (2020): 193–214.
- Haryati, Sri. “Research and Development (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan.” *FKIP-UTM* 37, no. 1 (2012): 11–26.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Cetakan I. Yogyakarta: Antasari Press, 2009.
- Kartikasari, Galuh. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia.” *Jurnal Dinamika Penelitian* 16, no. 1 (2016): 63.
- Lestari. “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar.” *JPGSD* 3, no. 11 (2016): 14–23.
- Nisa, Evi Datun, and H Bachtiar Syaiful Bachri. “Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Sdn Gesikan 1 Grabagan Tuban.” *Universitas Negeri Surabaya*, n.d., 1–8.
- Nugrahani, Rahina, and Jurusan Seni Rupa. “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.” *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2017): 35–44.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Cetakan I. Sidoarjo: UMSIDA PRESS, 2019.
- Prayoga, Kurniawan Surya, Farida Nur Kumala, and Arnelia Dwi Yasa.

“Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Sukolilo 01 Kecamatan Wajak.” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 3, no. 1 (2019): 229–37.

Rahmadi, S.Ag., M.Pd.I. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press, 2011.

Reizal, Haidhar, Agustiniingsih, and Fajar Surya Utama. “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Infografis Pada Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2020): 54–65. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2879>.

Sa’adah, Risa Nur, and Wahyu. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara, 2020.

Sari, Bintari Kartika. “Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw.” In *Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*, 87–102. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, n.d.

Sari, Lia Novita. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” Bandar Lampung, 2021.

Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudianta. “ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruktsional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018):

277–86.

Tatminingsih, Sri. “Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 183–90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>.

Tegeh, I Made, and I Made Kirna. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.” Vol. 2, n.d.

Tiarawati, and Sukardi. “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV.” *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (2021).

Widiana, I W., Ni P. Gita Parera, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA.” *Jurnal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): 315–22.

Widyastuti, Reni, and Listia Sari Puspita. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan.” *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 22, no. 1 (2020): 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.

## A. Lembar Penilaian Ahli Materi

| Aspek Penilaian             | Indikator Penilaian                | Kriteria Penilaian  | Nilai |   |   |   |    |
|-----------------------------|------------------------------------|---|-------|---|---|---|----|
|                             |                                    |   | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|                             |                                    |   | SB    | B | C | K | SK |
| Aspek kelayakan isi         | Kesesuaian materi dengan indikator | 1. Kelengkapan materi   |       |   |   |   |    |
|                             |                                    | 2. Keluasan materi  |       |   |   |   |    |
|                             | Keakuratan materi                  | 3. Keakuratan gambar dan ilustrasi  |       |   |   |   |    |
|                             |                                    | 4. Gambar dan ilustrasi ada dalam kehidupan sehari hari   |       |   |   |   |    |
|                             | Mendorong rasa ingin tahu          | 5. Mendorong rasa ingin tahu  |       |   |   |   |    |
|                             |                                    | 6. Menciptakan kemampuan bertanya dan menjawab  |       |   |   |   |    |
|                             |                                    | 7. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa  |       |   |   |   |    |
|                             |                                    | 8. Mampu meningkatkan pengetahuan siswa   |       |   |   |   |    |
| Aspek penilaian kontekstual | Hakikat kontekstual                | 9. Relevansi materi dengan situasi dunia nyata  |       |   |   |   |    |
|                             |                                    | 10. Materi mendorong siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari hari |       |   |   |   |    |

## A. Lembar Penilaian Ahli Media

| Aspek Penilaian  | Kriteria Penilaian  | Nilai |   |   |   |    |
|------------------|---|-------|---|---|---|----|
|                  |   | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|                  |   | SB    | B | C | K | SK |
| Efisiensi media  | 1. Media mudah digunakan  |       |   |   |   |    |
|                  | 2. Media mudah disimpan   |       |   |   |   |    |
|                  | 3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus  |       |   |   |   |    |
|                  | 4. Kemenarikan pengemasan media Petualangan Cerdas                                    |       |   |   |   |    |
| Keakuratan media | 5. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan Petualangan Cerdas mudah dipahami |       |   |   |   |    |
|                  | 6. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan                                    |       |   |   |   |    |
|                  | 7. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu soal         |       |   |   |   |    |
| Desain           | 8. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain banner                              |       |   |   |   |    |
|                  | 9. Kesesuaian gambar pada banner dengan tema yang diusung                             |       |   |   |   |    |
|                  | 10. Kesesuaian penggunaan spinner pada banner   |       |   |   |   |    |
|                  | 11. kesesuaian tulisan pada kartu soal  |       |   |   |   |    |
|                  | 12. Kemenarikan kartu soal  |       |   |   |   |    |
|                  | 13. Kesesuaian tulisan pada buku panduan  |       |   |   |   |    |

|  |   |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|
|  | 14. Kemeharikan buku panduan                            |  |  |  |  |  |
| <b>Keamanan<br/>bagi peserta<br/>didik</b> | 15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)              |  |  |  |  |  |
|  | 16. Tidak mudah patah, lepas, dan hancur saat digunakan |  |  |  |  |  |

### B. Komentar/Saran

.....

.....

.....

### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Langsa, November 2022

Ahli Media

## A. Lembar Penilaian Ahli Bahasa

| Kriteria Penilaian   | Nilai |   |   |   |    |
|--|-------|---|---|---|----|
|  | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|  | SB    | B | C | K | SK |
| 1. Ketepatan struktur kalimat  |       |   |   |   |    |
| 2. Keefektifan kalimat   |       |   |   |   |    |
| 3. Kebakuan istilah  |       |   |   |   |    |
| 4. Ketepatan bahasa  |       |   |   |   |    |
| 5. Ketepatan ejaan   |       |   |   |   |    |
| 6. Konsistensi penggunaan simbol   |       |   |   |   |    |
| 7. Konsistensi penggunaan istilah  |       |   |   |   |    |
| 8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  |       |   |   |   |    |
| 9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual sasaran produk |       |   |   |   |    |
| 10. Bahasa yang digunakan bersifat interaktif  |       |   |   |   |    |
| 11. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif   |       |   |   |   |    |

## B. Komentar/Saran

.....

.....

.....

## A. Lembar Penilaian Respon Guru

| Aspek Penilaian     | Kriteria Penilaian   | Nilai |   |   |   |    |
|---------------------|--|-------|---|---|---|----|
|                     |  | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|                     |  | SB    | B | C | K | SK |
| Materi Pembelajaran | 1. Media memuat materi yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai                           |       |   |   |   |    |
|                     | 2. Media pembelajaran mempermudah guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan       |       |   |   |   |    |
|                     | 3. Media memuat materi yang mampu melatih pemahaman siswa  |       |   |   |   |    |
|                     | 4. Media yang dikembangkan memudahkan siswa dalam mendalami materi pada tema ekosistem subtema 1 |       |   |   |   |    |
|                     | 5. Media Petualangan Cerdas telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran                   |       |   |   |   |    |
| Kelayakan Media     | 6. Media mudah dipakai atau digunakan siswa  |       |   |   |   |    |
|                     | 7. Media dapat digunakan secara berulang   |       |   |   |   |    |
|                     | 8. Media kuat dan tahan lama   |       |   |   |   |    |
|                     | 9. Kejelasan peraturan dalam media pembelajaran Petualangan Cerdas berbasis permainan            |       |   |   |   |    |
|                     | 10. Media pembelajaran sangat berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan       |       |   |   |   |    |
|                     | 11. Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi  |       |   |   |   |    |
|                     | 12. Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran               |       |   |   |   |    |

| No | Kriteria  | Nilai |   |   |   |   |
|----|---|-------|---|---|---|---|
|    |   | 5     | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Tampilan <i>Banner</i> media permainan menarik      |       |   |   |   |   |
| 2  | Media permainan ini mudah digunakan                 |       |   |   |   |   |
| 3  | Petunjuk permainan mudah dipahami                   |       |   |   |   |   |
| 4  | Bentuk dan warna media menarik                      |       |   |   |   |   |
| 5  | Kegiatan belajar lebih menyenangkan                 |       |   |   |   |   |
| 6  | Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar |       |   |   |   |   |
| 7  | Media berisi materi yang menarik                    |       |   |   |   |   |
| 8  | Materinya mudah dipelajari                          |       |   |   |   |   |
| 9  | Bahasanya mudah dipahami                            |       |   |   |   |   |
| 10 | Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca     |       |   |   |   |   |

Mohon berikan komentar/saran adik adik terhadap media yang digunakan :

.....

.....

.....

Terimakasih ☺

### INSTRUMEN PRETEST DAN POSTEST

Nama :

Kelas :

1. Hewan pemakan tumbuhan disebut....
  - a. Karnivora
  - b. Herbivora
  - c. Omnivora
  - d. Vivipar
2. Di bawah ini hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah....
  - a. Kupu kupu
  - b. Serangga
  - c. Kecoa
  - d. Katak
3. Saat lapar harimau akan memangsa hewan lain yang lebih kecil darinya. Itu artinya harimau tergolong jenis hewan....
  - a. Karnivora
  - b. Herbivora
  - c. Omnivora
  - d. Vivipar
4. Komponen yang di dalamnya terdapat makhluk hidup disebut...
  - a. Biotik
  - b. Abiotik
  - c. Alami
  - d. Buatan
5. Komponen yang di dalamnya terdapat makhluk tak hidup disebut....
  - a. Biotik
  - b. Abiotik
  - c. Alami
  - d. Buatan
6. Di bawah ini yang termasuk contoh dari ekosistem alami adalah....
  - a. Waduk dan empang
  - b. Pantai dan laut
  - c. Kolam dan waduk
  - d. Taman dan empang
7. Omnivira adalah sebutan untuk hewan pemakan....
  - a. Daging
  - b. Sayuran
  - c. Pemakan segala
  - d. Tumbuhan

8. Di bawah ini yang termasuk contoh komponen biotik ialah....
- a. Air
  - b. Matahari
  - c. Batu
  - d. Manusia
9. Pak Budi senang membudidayakan berbagai jenis ikan. Pak Budi membuat 2 kolam untuk ikan-ikannya. Tergolong ekosistem apakah kolam ikan yang dibuat Pak Budi?
- a. Alami
  - b. Campuran
  - c. Buatan
  - d. Biotik
10. Di bawah ini yang termasuk ciri daur hidup serangga sehingga dikatakan mengalami metamorfosis sempurna ialah....
- a. Adanya tahap pupa
  - b. Adanya pengurangan anggota tubuh
  - c. Adanya tahap berudu
  - d. Tidak adanya perubahan bentuk tubuh

**KUNCI JAWABAN**  
**ISNTRUMEN PRETEST DAN POSTEST**

1. B. Herbivora
2. C. Kecoa
3. A. Karnivora
4. A. Biotik
5. B. Abiotik
6. B. Pantai dan laut
7. C. Pemakan segala
8. D. Manusia
9. C. Buatan
10. A. Adanya tahap pupa

**LEMBAR VALIDASI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN  
CERDAS BERBASIS PERMAINAN DENGAN MODEL ADDIE PADA TEMA  
EKOSISTEM**

**(Lembar untuk Ahli Materi)**

**Tahap I**

Nama Validator : Nur Balqis Mutia, M.Pd

Instansi : IAIN Langsa

Pendidikan : S2

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Petualangan Cerdas tema ekosistem yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian Ahli Materi

| Aspek Penilaian             | Indikator Penilaian                | Kriteria Penilaian  | Nilai |   |   |   |    |
|-----------------------------|------------------------------------|---|-------|---|---|---|----|
|                             |                                    |   | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|                             |                                    |   | SB    | B | C | K | SK |
| Aspek kelayakan isi         | Kesesuaian materi dengan indikator | 1. Kelengkapan materi   | ✓     |   |   |   |    |
|                             |                                    | 2. Keluasan materi  |       | ✓ |   |   |    |
|                             | Keakuratan materi                  | 3. Keakuratan gambar dan ilustrasi  |       | ✓ |   |   |    |
|                             |                                    | 4. Gambar dan ilustrasi ada dalam kehidupan sehari hari   |       | ✓ |   |   |    |
|                             | Mendorong rasa ingin tahu          | 5. Mendorong rasa ingin tahu  | ✓     |   |   |   |    |
|                             |                                    | 6. Menciptakan kemampuan bertanya dan menjawab  | ✓     |   |   |   |    |
|                             |                                    | 7. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa  |       | ✓ |   |   |    |
|                             |                                    | 8. Mampu meningkatkan pengetahuan siswa   |       | ✓ |   |   |    |
| Aspek penilaian kontekstual | Hakikat kontekstual                | 9. Relevansi materi dengan situasi dunia nyata  |       | ✓ |   |   |    |
|                             |                                    | 10. Materi mendorong siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari hari |       | ✓ |   |   |    |

**B. Komenta/Saran**

Perbaiki susunan kata & kalimat pada biotik & abiotik  
Ganti soal karnivora & herbivora dgn gambar

**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Langsa,

Ahli Materi



Nur Balqis Mutia, M.Pd

## PERHITUNGAN HASIL VALIDASI AHLI MATERI

| Aspek                              | Kriteria  | Skor                | Skor Maksimal | %          | Keterangan          |
|------------------------------------|---|---------------------|---------------|------------|---------------------|
| Kesesuaian materi dengan indikator | 1. Kelengkapan materi   | 5                   | 5             | 100%       | Sangat Layak        |
|                                    | 2. Keluasan materi  | 4                   | 5             | 80%        | Layak               |
| Keakuratan materi                  | 3. Keakuratan gambar dan ilustrasi  | 4                   | 5             | 80%        | Layak               |
|                                    | 4. Gambar dan ilustrasi ada dalam kehidupan sehari hari   | 4                   | 5             | 80%        | Layak               |
| Mendorong rasa ingin tahu          | 5. Mendorong rasa ingin tahu  | 5                   | 5             | 100%       | Sangat Layak        |
|                                    | 6. Menciptakan kemampuan bertanya dan menjawab  | 5                   | 5             | 100%       | Sangat Layak        |
|                                    | 7. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa  | 4                   | 5             | 80%        | Layak               |
|                                    | 8. Mampu meningkatkan pengetahuan siswa   | 4                   | 5             | 80%        | Layak               |
| Hakikat kontekstual                | 9. Relevansi materi dengan situasi dunia nyata  | 4                   | 5             | 80%        | Layak               |
|                                    | 10. Materi mendorong siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari hari | 4                   | 5             | 80%        | Layak               |
| <b>Jumlah</b>                      |   | <b>43</b>           | <b>50</b>     | <b>86%</b> | <b>Sangat Layak</b> |
| <b>Presentase Akhir</b>            |   | <b>86%</b>          |               |            |                     |
| <b>Keterangan Akhir</b>            |   | <b>Sangat Layak</b> |               |            |                     |

**LEMBAR VALIDASI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN  
CERDAS BERBASIS PERMAINAN DENGAN MODEL ADDIE PADA TEMA  
EKOSISTEM**

**(Lembar untuk Ahli Media)**

**Tahap I**

Nama Validator : NINA RAHAYU, M.Pd

Instansi : IAIN LANGSA

Pendidikan : S-2 PENDIDIKAN DASAR

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran Petualangan Cerdas tema ekosistem yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian Ahli Media

| Aspek Penilaian  | Kriteria Penilaian  | Nilai |   |   |   |    |
|------------------|---|-------|---|---|---|----|
|                  |   | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|                  |   | SB    | B | C | K | SK |
| Efisiensi media  | 1. Media mudah digunakan  |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 2. Media mudah disimpan   |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus  |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 4. Kemenarikan pengemasan media Petualangan Cerdas                                    | ✓     |   |   |   |    |
| Keakuratan media | 5. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan Petualangan Cerdas mudah dipahami |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 6. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan                                    |       |   | ✓ |   |    |
|                  | 7. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu soal         |       | ✓ |   |   |    |
| Desain           | 8. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain banner                              |       |   |   | ✓ |    |
|                  | 9. Kesesuaian gambar pada banner dengan tema yang diusung                             |       |   |   | ✓ |    |
|                  | 10. Kesesuaian penggunaan spinner pada banner   |       |   | ✓ |   |    |
|                  | 11. kesesuaian tulisan pada kartu soal  |       |   | ✓ |   |    |
|                  | 12. Kemenarikan kartu soal  |       |   | ✓ |   |    |
|                  | 13. Kesesuaian tulisan pada buku panduan  |       |   | ✓ |   |    |

|                             |   |   |   |  |  |  |
|-----------------------------|---|---|---|--|--|--|
|                             | 14. Kémenarikan buku panduan                            |   | ✓ |  |  |  |
| Keamanan bagi peserta didik | 15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)              | ✓ |   |  |  |  |
|                             | 16. Tidak mudah patah, lepas, dan hancur saat digunakan | ✓ |   |  |  |  |

### B. Komenta/Saran

- Tulisan diperbaiki baik ukuran maupun hurufnya
- Padukan warna yang tidak senada (sehingga saat dilihat lebih menarik) atau jangan sampai membuat mata ~~agak~~ bermasalah
- Pada cover buku panduan tambahkan / cantumkan subtemanya apa

### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Langsa, November 2022

Ahli Media



NINA RAHAYU, M.Pd

## PERHITUNGAN HASIL VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP I

| Aspek                       | Kriteria  | Skor         | Skor Maksimal | %            | Keterangan   |
|-----------------------------|---|--------------|---------------|--------------|--------------|
| Efisiensi media             | 1. Media mudah digunakan  | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
|                             | 2. Media mudah disimpan   | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
|                             | 3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus  | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
|                             | 4. Kemenarikan pengemasan media Petualangan Cerdas                                    | 5            | 5             | 100%         | Sangat Layak |
| Keakuratan media            | 5. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan Petualangan Cerdas mudah dipahami | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
|                             | 6. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan                                    | 3            | 5             | 60%          | Cukup        |
|                             | 7. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu soal         | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
| Desain                      | 8. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain banner                              | 2            | 5             | 40%          | Tidak layak  |
|                             | 9. Kesesuaian gambar pada banner dengan tema yang diusung                             | 2            | 5             | 40%          | Tidak Layak  |
|                             | 10. Kesesuaian penggunaan spinner pada banner   | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
|                             | 11. kesesuaian tulisan pada kartu soal  | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
|                             | 12. Kemenarikan kartu soal  | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
|                             | 13. Kesesuaian tulisan pada buku panduan  | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
|                             | 14. Kemenarikan buku panduan  | 4            | 5             | 80%          | Layak        |
| Keamanan bagi peserta didik | 15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)  | 5            | 5             | 100%         | Sangat Layak |
|                             | 16. Tidak mudah patah, lepas, dan hancur saat digunakan                               | 5            | 5             | 100%         | Sangat Layak |
| <b>Jumlah</b>               |   | <b>62</b>    | <b>80</b>     | <b>77,5%</b> | <b>Layak</b> |
| <b>Presentase Akhir</b>     |   | <b>77,5%</b> |               |              |              |
| <b>Keterangan Akhir</b>     |   | <b>Layak</b> |               |              |              |

**LEMBAR VALIDASI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN  
CERDAS BERBASIS PERMAINAN DENGAN MODEL ADDIE PADA TEMA  
EKOSISTEM**

**(Lembar untuk Ahli Media)**

**Tahap II**

Nama Validator : Nina Rahayu, M.pd

Instansi : IAIN Langsa

Pendidikan : S-2 Pendidikan Dasar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran Petualangan Cerdas tema ekosistem yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian Ahli Media

| Aspek Penilaian  | Kriteria Penilaian  | Nilai |   |   |   |    |
|------------------|---|-------|---|---|---|----|
|                  |   | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|                  |   | SB    | B | C | K | SK |
| Efisiensi media  | 1. Media mudah digunakan  | ✓     |   |   |   |    |
|                  | 2. Media mudah disimpan   | ✓     |   |   |   |    |
|                  | 3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus  |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 4. Kemenarikan pengemasan media Petualangan Cerdas                                    | ✓     |   |   |   |    |
| Keakuratan media | 5. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan Petualangan Cerdas mudah dipahami |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 6. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan                                    |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 7. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu soal         |       | ✓ |   |   |    |
| Desain           | 8. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain banner                              |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 9. Kesesuaian gambar pada banner dengan tema yang diusung                             |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 10. Kesesuaian penggunaan spinner pada banner   |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 11. kesesuaian tulisan pada kartu soal  |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 12. Kemenarikan kartu soal  |       | ✓ |   |   |    |
|                  | 13. Kesesuaian tulisan pada buku panduan  |       | ✓ |   |   |    |

|  |   |  |   |  |  |  |
|--|---|--|---|--|--|--|
|  | 14. Kemenarikan buku panduan                            |  | ✓ |  |  |  |
| <b>Keamanan<br/>bagi peserta<br/>didik</b> | 15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)              |  | ✓ |  |  |  |
|  | 16. Tidak mudah patah, lepas, dan hancur saat digunakan |  | ✓ |  |  |  |

### B. Komentar/Saran

.....

.....

.....

### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Langsa, November 2022

Ahli Media

*Nina Rahayu*  
Nina Rahayu, M Pd

## PERHITUNGAN HASIL VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP II

| Aspek                       | Kriteria  | Skor                | Skor Maksimal | %            | Keterangan          |
|-----------------------------|---|---------------------|---------------|--------------|---------------------|
| Efisiensi media             | 1. Media mudah digunakan  | 5                   | 5             | 100%         | Sangat Layak        |
|                             | 2. Media mudah disimpan   | 5                   | 5             | 100%         | Sangat Layak        |
|                             | 3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus  | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 4. Kemenarikan pengemasan media Petualangan Cerdas                                    | 5                   | 5             | 100%         | Sangat Layak        |
| Keakuratan media            | 5. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan Petualangan Cerdas mudah dipahami | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 6. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan                                    | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 7. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu soal         | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
| Desain                      | 8. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain banner                              | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 9. Kesesuaian gambar pada banner dengan tema yang diusung                             | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 10. Kesesuaian penggunaan spinner pada banner   | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 11. kesesuaian tulisan pada kartu soal  | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 12. Kemenarikan kartu soal  | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 13. Kesesuaian tulisan pada buku panduan  | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
|                             | 14. Kemenarikan buku panduan  | 4                   | 5             | 80%          | Layak               |
| Keamanan bagi peserta didik | 15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)  | 5                   | 5             | 100%         | Sangat Layak        |
|                             | 16. Tidak mudah patah, lepas, dan hancur saat digunakan                               | 5                   | 5             | 100%         | Sangat Layak        |
| <b>Jumlah</b>               |   | <b>69</b>           | <b>80</b>     | <b>86,2%</b> | <b>Sangat Layak</b> |
| <b>Presentase Akhir</b>     |   | <b>86,2%</b>        |               |              |                     |
| <b>Keterangan Akhir</b>     |   | <b>Sangat Layak</b> |               |              |                     |

**Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I****LEMBAR VALIDASI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN CERDAS BERBASIS PERMAINAN DENGAN MODEL ADDIE PADA TEMA EKOSISTEM****(Lembar untuk Ahli Bahasa)****Tahap I**Nama Validator : *Chery Julida Panjaitan, M.Pd.*Instansi : *IAIN Langsa*Pendidikan : *S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia*

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran Petualangan Cerdas tema ekosistem yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Lembar Penilaian Ahli Media

| Kriteria Penilaian   | Nilai |   |   |   |    |
|--|-------|---|---|---|----|
|  | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|  | SB    | B | C | K | SK |
| 1. Ketepatan struktur kalimat  |       | ✓ |   |   |    |
| 2. Keefektifan kalimat   |       | ✓ |   |   |    |
| 3. Kebakuan istilah  |       | ✓ |   |   |    |
| 4. Ketepatan bahasa  |       | ✓ |   |   |    |
| 5. Ketepatan ejaan   |       |   | ✓ |   |    |
| 6. Konsistensi penggunaan simbol   |       | ✓ |   |   |    |
| 7. Konsistensi penggunaan istilah  |       | ✓ |   |   |    |
| 8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  |       | ✓ |   |   |    |
| 9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual sasaran produk |       | ✓ |   |   |    |
| 10. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif   |       | ✓ |   |   |    |

### B. Komentar/Saran

Revisi sesuai saran.

.....

.....

.....

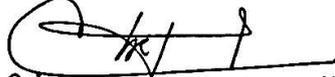
**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Langsa,

Ahli Bahasa

  
Cheryl Julida P., M.Pd.

## PERHITUNGAN HASIL VALIDASI AHLI BAHASA TAHAP I

| No                      | Kriteria  | Skor         | Skor Maksimal | %          | Keterangan   |
|-------------------------|---|--------------|---------------|------------|--------------|
| 1                       | Ketepatan struktur kalimat  | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| 2                       | Keefektifan kalimat   | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| 3                       | Kebakuan istilah  | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| 4                       | Ketepatan bahasa  | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| 5                       | Ketepatan ejaan   | 3            | 5             | 60%        | Cukup        |
| 6                       | Konsistensi penggunaan simbol   | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| 7                       | Konsistensi penggunaan istilah  | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| 8                       | Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| 9                       | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual sasaran produk | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| 10                      | Bahasa yang digunakan bersifat interaktif   | 4            | 5             | 80%        | Layak        |
| <b>Jumlah</b>           |   | <b>39</b>    | <b>50</b>     | <b>78%</b> | <b>Layak</b> |
| <b>Presentase Akhir</b> |   | <b>78%</b>   |               |            |              |
| <b>Keterangan Akhir</b> |   | <b>Layak</b> |               |            |              |

**LEMBAR VALIDASI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN  
CERDAS BERBASIS PERMAINAN DENGAN MODEL ADDIE PADA TEMA  
EKOSISTEM**

**(Lembar untuk Ahli Bahasa)**

**Tahap II**

Nama Validator : *Chery Julida Panjaitan, M. Pd.*

Instansi : *IAIN Langsa*

Pendidikan : *S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia*

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran Petualangan Cerdas tema ekosistem yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Lembar Penilaian Ahli Media

| Kriteria Penilaian   | Nilai |   |   |   |    |
|--|-------|---|---|---|----|
|  | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|  | SB    | B | C | K | SK |
| 1. Ketepatan struktur kalimat  | ✓     |   |   |   |    |
| 2. Keefektifan kalimat   | ✓     |   |   |   |    |
| 3. Kebakuan istilah  | ✓     |   |   |   |    |
| 4. Ketepatan bahasa  | ✓     |   |   |   |    |
| 5. Ketepatan ejaan   | ✓     |   |   |   |    |
| 6. Konsistensi penggunaan simbol   | ✓     |   |   |   |    |
| 7. Konsistensi penggunaan istilah  | ✓     |   |   |   |    |
| 8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | ✓     |   |   |   |    |
| 9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual sasaran produk | ✓     |   |   |   |    |
| 10. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif   | ✓     |   |   |   |    |

### B. Komentar/Saran

Siap digunakan sebagai media pembelajaran.

.....

.....

.....

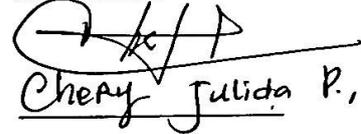
**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Langsa,

Ahli Bahasa

  
Cheryl Julida P., M.Pd.

## PERHITUNGAN HASIL VALIDASI AHLI BAHASA TAHAP II

| No                      | Kriteria  | Skor                | Skor Maksimal | %           | Keterangan          |
|-------------------------|---|---------------------|---------------|-------------|---------------------|
| 1                       | Ketepatan struktur kalimat  | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 2                       | Keefektifan kalimat   | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 3                       | Kebakuan istilah  | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 4                       | Ketepatan bahasa  | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 5                       | Ketepatan ejaan   | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 6                       | Konsistensi penggunaan simbol   | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 7                       | Konsistensi penggunaan istilah  | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 8                       | Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 9                       | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual sasaran produk | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| 10                      | Bahasa yang digunakan bersifat interaktif   | 5                   | 5             | 100%        | Sangat Layak        |
| <b>Jumlah</b>           |   | <b>50</b>           | <b>50</b>     | <b>100%</b> | <b>Sangat Layak</b> |
| <b>Presentase Akhir</b> |   | <b>100%</b>         |               |             |                     |
| <b>Keterangan Akhir</b> |   | <b>Sangat Layak</b> |               |             |                     |

**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN CERDAS BERBASIS PERMAINAN DENGAN MODEL ADDIE PADA TEMA EKOSISTEM**

**(Lembar untuk Respon Guru)**

Nama Guru : *Natasya Ayuningtia Chaniago, S.Mat*  
Instansi : *MI AL Ashriyah*  
No. Hp : *0853 7246 7760*

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru kelas V terhadap kelayakan media pembelajaran Petualangan Cerdas tema ekosistem yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian Respon Guru

| Aspek Penilaian     | Kriteria Penilaian   | Nilai |   |   |   |    |
|---------------------|--|-------|---|---|---|----|
|                     |  | 5     | 4 | 3 | 2 | 1  |
|                     |  | SB    | B | C | K | SK |
| Materi Pembelajaran | 1. Media memuat materi yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai                           | ✓     |   |   |   |    |
|                     | 2. Media pembelajaran mempermudah guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan       | ✓     |   |   |   |    |
|                     | 3. Media memuat materi yang mampu melatih pemahaman siswa  | ✓     |   |   |   |    |
|                     | 4. Media Petualangan Cerdas telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran                   | ✓     |   |   |   |    |
| Kelayakan Media     | 5. Media mudah dipakai atau digunakan siswa  | ✓     |   |   |   |    |
|                     | 6. Media dapat digunakan secara berulang   | ✓     |   |   |   |    |
|                     | 7. Media kuat dan tahan lama   |       | ✓ |   |   |    |
|                     | 8. Media yang dikembangkan memudahkan siswa dalam mendalami materi pada tema ekosistem subtema 1 | ✓     |   |   |   |    |
|                     | 9. Kejelasan peraturan dalam media pembelajaran Petualangan Cerdas berbasis permainan            |       | ✓ |   |   |    |
|                     | 10. Media pembelajaran sangat berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan       | ✓     |   |   |   |    |
|                     | 11. Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi  | ✓     |   |   |   |    |
|                     | 12. Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran               | ✓     |   |   |   |    |

**B. Komentor/Saran**

Media Pembelajaran sudah baik dan dapat diterapkan dikelas -

**C. Kesimpulan**

Media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan

1. Ya
2. Tidak

Langsa,

Guru Kelas V



Natasya Ayuningta C.S.Mat

## PERHITUNGAN HASIL RESPON GURU

| Aspek Penilaian         | Indikator  | Skor                | Skor Maksimal | Presentase   |
|-------------------------|--|---------------------|---------------|--------------|
| Materi Pembelajaran     | 1. Media memuat materi yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai                           | 5                   | 5             | 100%         |
|                         | 2. Media pembelajaran mempermudah guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan       | 5                   | 5             | 100%         |
|                         | 3. Media memuat materi yang mampu melatih pemahaman siswa  | 5                   | 5             | 100%         |
|                         | 4. Media yang dikembangkan memudahkan siswa dalam mendalami materi pada tema ekosistem subtema 1 | 5                   | 5             | 100%         |
|                         | 5. Media Petualangan Cerdas telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran                   | 5                   | 5             | 100%         |
| Kelayakan Media         | 6. Media mudah dipakai atau digunakan siswa  | 5                   | 5             | 100%         |
|                         | 7. Media dapat digunakan secara berulang   | 4                   | 5             | 80%          |
|                         | 8. Media kuat dan tahan lama   | 5                   | 5             | 100%         |
|                         | 9. Kejelasan peraturan dalam media pembelajaran Petualangan Cerdas berbasis permainan            | 4                   | 5             | 80%          |
|                         | 10. Media pembelajaran sangat berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan       | 5                   | 5             | 100%         |
|                         | 11. Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi  | 5                   | 5             | 100%         |
|                         | 12. Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran               | 5                   | 5             | 100%         |
| <b>Jumlah</b>           |  | <b>58</b>           | <b>60</b>     | <b>96,6%</b> |
| <b>Presentase Akhir</b> |  | <b>96,6%</b>        |               |              |
| <b>Keterangan Akhir</b> |  | <b>Sangat layak</b> |               |              |

HASIL UJI COBA SKALA TERBATAS

| Nama        | Butir Soal |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Jumlah |
|-------------|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|
|             | 1          | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |        |
| Responden 1 | 5          | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 5  | 5      |
| Responden 2 | 5          | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4      |
| Responden 3 | 5          | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 3  | 5  | 5  | 4  | 4      |
| Responden 4 | 5          | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 4  | 3  | 5  | 4  | 4      |
| Responden 5 | 5          | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5      |
|             | 25         | 24 | 25 | 22 | 25 | 25 | 22 | 21 | 23 | 22 | 234    |

## PERHITUNGAN HASIL RESPON SISWA UJI COBA TERBATAS

| No                      | Kriteria  | Skor                  | Skor Maksimal | %            | Keterangan            |
|-------------------------|---|-----------------------|---------------|--------------|-----------------------|
| 1                       | Tampilan <i>Banner</i> media permainan menarik      | 25                    | 25            | 100%         | Sangat Menarik        |
| 2                       | Media permainan ini mudah digunakan                 | 24                    | 25            | 96%          | Sangat Menarik        |
| 3                       | Petunjuk permainan mudah dipahami                   | 25                    | 25            | 100%         | Sangat Menarik        |
| 4                       | Bentuk dan warna media menarik                      | 22                    | 25            | 88%          | Sangat Menarik        |
| 5                       | Kegiatan belajar lebih menyenangkan                 | 25                    | 25            | 100%         | Sangat Menarik        |
| 6                       | Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar | 25                    | 25            | 100%         | Sangat Menarik        |
| 7                       | Media berisi materi yang menarik                    | 22                    | 25            | 88%          | Sangat Menarik        |
| 8                       | Materinya mudah dipelajari                          | 21                    | 25            | 84%          | Sangat Menarik        |
| 9                       | Bahasanya mudah dipahami                            | 23                    | 25            | 92%          | Sangat Menarik        |
| 10                      | Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca     | 22                    | 25            | 88%          | Sangat Menarik        |
| <b>Jumlah</b>           |   | <b>234</b>            | <b>250</b>    | <b>93,6%</b> | <b>Sangat Menarik</b> |
| <b>Presentase Akhir</b> |   | <b>93,6%</b>          |               |              |                       |
| <b>Keterangan Akhir</b> |   | <b>Sangat Menarik</b> |               |              |                       |

HASIL UJI COBA SKALA LUAS

| Nama                  | Butir Soal |            |            |            |            |            |            |            |            |            | JUMLAH      |
|-----------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|
|                       | 1          | 2          | 3          | 4          | 5          | 6          | 7          | 8          | 9          | 10         |             |
| Afiqah Syafira        | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Aisyah Althafunnisa   | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Bulan Zaula           | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Cahaya Zahira         | 5          | 5          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 3          | 5          | 5          | 4           |
| Cut Nadhira Jasmin    | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Dafia Fahira          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 4          | 4          | 4          | 4           |
| Dita Suci Ramadhani   | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Fahra Syafa Adelia    | 4          | 5          | 5          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Farah Fadhila         | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Farida Cahaya Latifa  | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Fitri Anggraini       | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Kaila Alya            | 5          | 2          | 5          | 5          | 4          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Kayyisa Ratifa        | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Khaliqa Zahsy Almeera | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| khansa Naura          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 5          | 4          | 3          | 1          | 5          | 5           |
| Mahrunnisa            | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Nadia Syakira         | 5          | 3          | 3          | 5          | 5          | 4          | 3          | 3          | 4          | 5          | 5           |
| Nurzahira             | 5          | 5          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 4          | 4          | 5          | 5           |
| Qyara Aneesha Putri   | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Shifa Atikah Putri    | 5          | 5          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5          | 4          | 5          | 5          | 5           |
| Siti Filza Nazhifah   | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Ulvatul Khaira        | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Vanessa Alya Putri    | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| Youra Alezya          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5          | 5           |
| <b>Jumlah</b>         | <b>119</b> | <b>113</b> | <b>118</b> | <b>117</b> | <b>118</b> | <b>118</b> | <b>114</b> | <b>111</b> | <b>113</b> | <b>118</b> | <b>1159</b> |

## PERHITUNGAN HASIL RESPON SISWA UJI COBA LUAS

| No                      | Kriteria  | Skor                  | Skor Maksimal | %            | Keterangan            |
|-------------------------|---|-----------------------|---------------|--------------|-----------------------|
| 1                       | Tampilan <i>Banner</i> media permainan menarik      | 119                   | 120           | 99,1%        | Sangat Menarik        |
| 2                       | Media permainan ini mudah digunakan                 | 113                   | 120           | 94,1%        | Sangat Menarik        |
| 3                       | Petunjuk permainan mudah dipahami                   | 118                   | 120           | 98,3%        | Sangat Menarik        |
| 4                       | Bentuk dan warna media menarik                      | 117                   | 120           | 97,5%        | Sangat Menarik        |
| 5                       | Kegiatan belajar lebih menyenangkan                 | 118                   | 120           | 98,3%        | Sangat Menarik        |
| 6                       | Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar | 118                   | 120           | 98,3%        | Sangat Menarik        |
| 7                       | Media berisi materi yang menarik                    | 114                   | 120           | 95%          | Sangat Menarik        |
| 8                       | Materinya mudah dipelajari                          | 111                   | 120           | 92,5%        | Sangat Menarik        |
| 9                       | Bahasanya mudah dipahami                            | 113                   | 120           | 94,1%        | Sangat Menarik        |
| 10                      | Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca     | 118                   | 120           | 98,3%        | Sangat Menarik        |
| <b>Jumlah</b>           |   | <b>1159</b>           | <b>1200</b>   | <b>96,5%</b> | <b>Sangat Menarik</b> |
| <b>Presentase Akhir</b> |   | <b>96,5%</b>          |               |              |                       |
| <b>Keterangan Akhir</b> |   | <b>Sangat Menarik</b> |               |              |                       |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : MIS Al-Asriyah  
 Kelas/Semester : V/1  
 Tema : Ekosistem (Tema 5)  
 Subtema : Komponen Ekosistem (Subtema 1)  
 Alokasi waktu : 1 hari

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

| Kompetensi Dasar (KD)  | Indikator   |
|--|---|
| 3.5 menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring jaring makanan di lingkungan sekitar | 3.5.1 mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya |
|  | 3.5.2 mengidentifikasi ekosistem alami dan buatan         |
|  | 3.5.3 menganalisis daur hidup hewan                       |

**C. Tujuan**

Dengan aktivitas pembelajaran siswa dapat :

1. Mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya
2. Mengidentifikasi ekosistem alami dan buatan
3. Menganalisis diagram daur hidup hewan

**D. Materi**

1. Jenis hewan berdasarkan jenis makanannya
2. Ekosistem alami dan buatan
3. Daur hidup hewan

**E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : saintifik  
 Metode : Permainan dan tanya jawab  
 Media : Alat tulis dan Media Petualangan Cerdas

## F. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan  | Deskripsi Kegiatan   | Alokasi Waktu |
|-----------|--|---------------|
| Pembukaan | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal. <b>(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).</b></li> <li>• Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita cita.</li> </ul>  | 15 menit      |
| Inti      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca dan mengamati dialog pembuka kegiatan pembelajaran, beri penekanan pada kata ekosistem.</li> <li>• Tanyakan kepada siswa : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut kalian apa itu ekosistem?</li> <li>- Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem?</li> <li>- Apakah peranan ekosistem bagi makhluk hidup?</li> </ul> </li> <li>• Gunakan pertanyaan pertanyaan diatas untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan.</li> <li>• Minta kepada siswa untuk mengingat kembali hal hal yang mereka temukan di lingkungan sekitar mereka, "Coba perhatikan lingkungan sekitar kita Ekosistem apa saja yang dapat kita temui di sekitar kita?"</li> <li>• Siswa membaca dengan seksama teks yang ada dibuku</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan dari guru terkait materi yang sedang dipelajari</li> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi terkait materi yang sedang dipelajari.</li> <li>• Siswa mengklasifikasikan jenis hewan berdasarkan jenis makanannya.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait ekosistem alami dan buatan.</li> <li>• Siswa membaca bacaan tentang daur hidup hewan.</li> <li>• Siswa mampu menidentifikasi daur hidup hewan yang berbeda beda.</li> <li>• Siswa dibentuk menjadi berkelompok, masing masing kelompok terdiri dari 4-5 orang</li> <li>• Siswa menggunakan media petualangan cerdas untuk</li> </ul> | 140 menit     |

|         |   |          |
|---------|---|----------|
|         | <p>mendalami terkait materi yang telah dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjadi koordinator dalam penggunaan media petualangan cerdas</li> <li>• Siswa menggunakan media sesuai dengan aturan penggunaan media permainan</li> <li>• Siswa menjawab tes terkait materi yang telah dipelajari dan setelah menggunakan media.</li> </ul> |          |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>• Siswa diberi kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</li> <li>• Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa.</li> </ul>                                      | 15 menit |

### G. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Mengetahui  
Guru Kelas V,



(Natasya Ayuningtia C, S.Mat)

Langsa, 6 Januari 2023  
Peneliti



(Juwina Sayhfitri)

**HASIL BELAJAR SISWA**  
**SEBELUM DAN SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PETUALANGAN**  
**CERDAS**

| <b>Nama Siswa</b> | <b>Pretest</b> | <b>Posttest</b> |
|-------------------|----------------|-----------------|
| AS                | 90             | 100             |
| AA                | 90             | 100             |
| BZ                | 90             | 100             |
| CZ                | 30             | 70              |
| CNJ               | 90             | 100             |
| DF                | 30             | 50              |
| DSR               | 70             | 80              |
| FSA               | 20             | 70              |
| FF                | 50             | 80              |
| FCL               | 60             | 80              |
| FA                | 40             | 50              |
| KA                | 40             | 90              |
| KR                | 50             | 70              |
| KZ                | 70             | 80              |
| KN                | 20             | 70              |
| MR                | 30             | 100             |
| NS                | 70             | 100             |
| NZ                | 70             | 100             |
| QAP               | 40             | 90              |
| SAP               | 60             | 100             |
| SFN               | 50             | 70              |
| UK                | 30             | 50              |
| VAP               | 70             | 80              |
| YA                | 40             | 60              |

**HASIL UJI NORMALITAS****Case Processing Summary**

|                           | Cases |         |         |         |       |         |
|---------------------------|-------|---------|---------|---------|-------|---------|
|                           | Valid |         | Missing |         | Total |         |
|                           | N     | Percent | N       | Percent | N     | Percent |
| Sebelum Menggunakan Media | 24    | 100.0%  | 0       | 0.0%    | 24    | 100.0%  |
| Setelah Menggunakan Media | 24    | 100.0%  | 0       | 0.0%    | 24    | 100.0%  |

**Descriptives**

|                           |                                  | Statistic   | Std. Error |  |
|---------------------------|----------------------------------|-------------|------------|--|
| Sebelum Menggunakan Media | Mean                             | 54.17       | 4.659      |  |
|                           | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 44.53      |  |
|                           |                                  | Upper Bound | 63.81      |  |
|                           | 5% Trimmed Mean                  | 54.07       |            |  |
|                           | Median                           | 50.00       |            |  |
|                           | Variance                         | 521.014     |            |  |
|                           | Std. Deviation                   | 22.826      |            |  |
|                           | Minimum                          | 20          |            |  |
|                           | Maximum                          | 90          |            |  |
|                           | Range                            | 70          |            |  |
|                           | Interquartile Range              | 38          |            |  |
|                           | Skewness                         | .225        | .472       |  |
|                           | Kurtosis                         | -1.113      | .918       |  |
| Setelah Menggunakan Media | Mean                             | 81.25       | 3.474      |  |
|                           | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 74.06      |  |
|                           |                                  | Upper Bound | 88.44      |  |
|                           | 5% Trimmed Mean                  | 81.94       |            |  |
|                           | Median                           | 80.00       |            |  |
|                           | Variance                         | 289.674     |            |  |
|                           | Std. Deviation                   | 17.020      |            |  |
|                           | Minimum                          | 50          |            |  |
|                           | Maximum                          | 100         |            |  |
|                           | Range                            | 50          |            |  |
|                           | Interquartile Range              | 30          |            |  |
|                           | Skewness                         | -.443       | .472       |  |
|                           | Kurtosis                         | -.772       | .918       |  |

| Tests of Normality        |                                 |    |      |              |    |      |
|---------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                           | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Sebelum Menggunakan Media | .149                            | 24 | .178 | .921         | 24 | .063 |
| Setelah Menggunakan Media | .198                            | 24 | .016 | .866         | 24 | .004 |

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai Sig setelah menggunakan media pada kolmogrof-smirnov maupun Shapiro-Wilk yaitu 0.016 dan 0,004 < 0,05 yang berarti data hasil belajar postes tidak berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka tidak dapat melakukan uji parametrik paired sample t-tes. Tetapi menggunakan uji alternatif yaitu non parametrik Wilcoxon.

## HASIL UJI HIPOTESIS WILCOXON

|                    |                | Ranks           |           |              |
|--------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
|                    |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Posttest - Pretest | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | .00       | .00          |
|                    | Positive Ranks | 24 <sup>b</sup> | 12.50     | 300.00       |
|                    | Ties           | 0 <sup>c</sup>  |           |              |
|                    | Total          | 24              |           |              |

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

| Test Statistics <sup>a</sup> |                       |
|------------------------------|-----------------------|
|                              | Posttest -<br>Pretest |
| Z                            | -4.313 <sup>b</sup>   |
| Asymp. Sig. (2-tailed)       | .000                  |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Setelah diketahui data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji alternatif non parametrik Wilcoxon. Berikut hipotesis penelitian:

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem.

$H_a$  : Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem.

Dengan dasar keputusan:

Jika nilai Asymp.sig (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jika nilai Asymp.sig (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Terlihat bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosiste



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus IAIN Langsa, Jln. Meurandeh - Kota Langsa, Provinsi Aceh, Telp. 0641-22619/23129  
 Fax. 0641-425139 website : <http://www.ftik.iainlangsa.ac.id> email : [ftik@iainlangsa.ac.id](mailto:ftik@iainlangsa.ac.id)

Nomor : B-12/In.24/FTIK/PP.00.9/01/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah**

Kepada Yth,  
**Kepala MIS Al-Ashriyah Langsa**  
 Di -  
 Tempat

Assalamu`alaikum Wr. Wb.,

Dengan hormat,  
 Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa dengan ini memaklumkan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

Nama : JUWINA SYAHFITRI  
 Tempat / Tanggal Lahir : Kota Langsa, 07 Januari 2002  
 Nomor Induk Mahasiswa : 1052019012  
 Jurusan :

Bermaksud mengadakan penelitian di wilayah Bapak/Ibu, sehubungan dengan penyusunan skripsi berjudul "Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan Dengan Model ADDIE Pada Tema Ekosistem "

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan kepada Bapak/ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.



Langsa, 05 Januari 2023  
 Dekan

Zainal Abidin

**FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN**





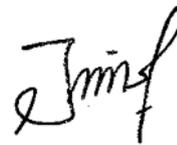




**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

|    |                       |   |
|----|-----------------------|---|
| 1  | Nama Lengkap          | Juwina Syahfitri  |
| 2  | Tempat/ Tgl Lahir     | Langsa/ 07 Januari 2002   |
| 3  | Jenis Kelamin         | Perempuan   |
| 4  | Agama                 | Islam   |
| 5  | Kebangsaan            | WNI   |
| 6  | Status Perkawinan     | Belum Kawin   |
| 7  | Pekerjaan             | -   |
| 8  | Alamat                | Dusun Bahagia III, Meurandeh<br>Teungoh, Langsa Lama, Kota<br>Langsa. |
| 9  | No. Telp/HP           | 0823 6143 1102  |
| 10 | SD                    | SDN 2 Kota Langsa   |
| 11 | SMP                   | MTsN Langsa   |
| 12 | SMA                   | MAN 2 Langsa  |
| 13 | Tahun Masuk           | 2019  |
| 14 | Fakultas/Prodi        | FTIK/PGMI   |
| 15 | Nomor Induk Mahasiswa | 1052019012  |
| 16 | Nama Ayah             | M. Saleh  |
| 17 | Nama Ibu              | Siti Hadijah  |

Langsa, 07 Januari 2023  
Penulis



Juwina Syahfitri