

**PENGARUH MEDIA *BOARD GAME* LABIRIN TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN
MANUSIA KELAS V SDN 06 UJAN MAS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**ESI FITRI
NIM. 20591063**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2024**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul: "**PENGARUH MEDIA *BOARD GAME* LABIRIN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SDN 06 UJAN MAS**", sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 24 Juni 2024

PEMBIMBING I



Siti Zulaiha, M. Pd. I

NIP. 198308202011012008

PEMBIMBING II



Tika Meldina, M.Pd

NIP. 198707192018012001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Esi Fitri

NIM : 20591063

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA *BOARD GAME* LABIRIN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SDN 06 UJAN MAS.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 24 Juni 2024



Esi Fitri

NIM. 20591063



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **1409 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/ /2024**

Nama : **Esi Fitri**
NIM : **20591063**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Media Board Game Labirin Terhadap Hasil Belajar
Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 06 Ujan
Mas**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,
pada:

Hari/Tanggal : **Kamis, 18 Juli 2024**
Pukul : **13:00-14:30 WIB**
Tempat : **Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

Pengjaji I,

Dr. H. Ifnaldi, M.Pd
NIP. 196506272000031002

Sekretaris,

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Pengjaji II,

Zelvi Iskandar, M.Pd
NIDN. 2002108902



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 19740912000031003

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Assalamuallaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul "**PENGARUH MEDIA BOARD GAME LABIRIN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SDN 06 UJAN MAS**". *Shalawat* serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampau akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan, M.E.I., selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. H. Nelson, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. Baryanto, S.Pd., MM., selaku Pembimbing Akademik
6. Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I., selaku Pembimbing I dan Ibu Tika Meldina, M.Pd., selaku Pembimbing II.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Ibu Sri Halimah, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 06 Ujan Mas yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut Pendidikan dan Masyarakat luas.

Curup, 24 Juni 2024
Penulis,

Esi Fitri
NIM. 20591063

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan”

(Qs. Al-Insyirah: 5-6)

“*Step by step*, nikmati anak tangganya satu persatu, kita lagi ga balapan sama
siapapun di dunia ini. *So, enjoy your process*, apapun yang lagi kamu usahakan,
semoga selalu dilancarkan”

(Esi Fitri)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta Alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana ini. Yang merupakan langkah awal perjuanganku untuk mencapai masa depan yang cemerlang. Tiada kata yang mampu menjelaskan betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah Engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur dan terimakasih yang sangat mendalam, ku persembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua penulis tersayang, cinta pertama dan panutanku Bapak Azwar Mukmin dan pintu surgaku Ibu Taufik Diamti, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti. Terima kasih selalu berjuang dikehidupan saya, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya, *love you more* Bapak Ibu.
2. Adikku tersayang Riski Kurniawan, terima kasih atas semangat dan dukungannya karena sudah membantu dan mau menemani mengerjakan skripsi ini.
3. Terima kasih juga saya ucapkan untuk keluarga besar terima kasih telah memberikan do'a serta dukungan untuk saya.
4. Untuk sahabat terdekat, yaitu Reines Demastia yang sudah membantu, memberikan motivasi dan dukungan untuk saya menyelesaikan skripsi.
5. Untuk "*Women Of Wisdom*" yaitu Ardita Pangastuti, Feni Kurniati, Henni Agustina, Khoirun Nisa, Rahayu, Reti Watesyah, Septi Wulandari, Soni

Marsita, Tiara Mar'atus Sholehah, dan wulan yang telah berjuang sama-sama dari semester awal sampai semester akhir. Kalian sudah menjadi teman terbaik untuk saya selama menempuh Pendidikan sarjana.

6. Kedua pembimbing terbaikku ibu Siti Zulaiha M. Pd. I dan Ibu Tika Meldina, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang sudah banyak membimbing, serta mengarahkanku. Terima kasih yang tak terhingga karena selama ini telah tulus untuk meluangkan waktu memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teruntuk teman-teman sekelasku PGMI B 2020, teman-teman KKN dan PPL serta semua rekan-rekan seperjuangan keluarga Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020 terima kasih selalu membersamai dan memberikan keceriaan selama proses mencapai titik puncak akhir perkuliahan saat ini.
8. Semua pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan karya ilmiah ini.
9. Almamater kebanggaanku IAIN Curup.

ABSTRAK

Esi Fitri, NIM. 20591063 “**Pengaruh Media *Board Game* Labirin Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 06 Ujan Mas**”, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya hasil belajar yang masih rendah karena media pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi. Oleh karena itu peneliti menerapkan media *Board Game* Labirin sebagai Solusi dari permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan; 1) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media *Board Game* Labirin dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas. 2) Mengetahui pengaruh dari media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian adalah kuasi eksperimen, menggunakan desain “*Pretest-Posttest Control Group Design*”. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 5, yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta Teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media *Board Game* Labirin dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan perolehan nilai *posttest* kedua kelas tersebut; 2) Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.

Kata kunci : *Media Board Game Labirin, Hasil Belajar, Sistem Pencernaan Manusia*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN PLAGIASI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
TABEL GAMBAR.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
A. Identifikasi Masalah.....	9
B. Batasan Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Media Pembelajaran	13
2. <i>Board Game</i> Labirin	17
3. Materi sistem pencernaan manusia	23
4. Hasil Belajar	24
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Pikir Penelitian	30
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
D. Variabel Penelitian.....	36
E. Definisi Operasional	36

F. Prosedur Penelitian	37
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	41
H. Uji Instrumen Penelitian	45
I. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Deskripsi Data	65
2. Pengujian Prasyarat Analisis.....	65
3. Pengujian Hipotesis	68
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian	70
B. Pembahasan.....	71
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Siswa Kelas V SDN 06 Ujan Mas.....	7
Tabel 3. 1 Rancangan Pretest-Posttest Control Group Design.....	34
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	35
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian	36
Tabel 3. 4 RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal	44
Tabel 3. 6 Hasil Hitung Uji Validitas	47
Tabel 3. 7 Kriteria Reliabilitas	49
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal	49
Tabel 3. 9 Kriteria Taraf Kesukaran.....	50
Tabel 3. 10 Uji Tingkat Kesukaran soal.....	50
Tabel 3. 11 Kriteria Daya Pembeda	51
Tabel 3. 12 Uji Daya Pembeda.....	52
Tabel 3. 13 Kategori Uji Homogenitas.....	54
Tabel 4. 1 Keadaan Siswa	59
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana.....	60
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Eksperimen dan Kontrol.....	63
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Eksperimen dan Kontrol	64
Tabel 4. 5 Hasil Normalitas Shapiro-wilk.....	66
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas	67
Tabel 4. 7 Hasil Uji t Hipotesis Pretest	68
Tabel 4. 8 Hasil Uji t Hipotesis Posttest.....	69
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	70

TABEL GAMBAR

Gambar 2. 2 Sistem Pencernaan Manusia	24
Gambar 2. 3 Kerangka Pikir	31

LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara	87
Lampiran 2 SK Pembimbing	88
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	89
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	90
Lampiran 5 Izin Penelitian.....	91
Lampiran 6 Surat Permohonan RPP	92
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen	93
Lampiran 8 Surat Permohonan Instrumen Penelitian	95
Lampiran 9 Surat Pernyataan Validasi Instrumen.....	96
Lampiran 10 Kisi-kisi Uji Coba Instrumen.....	97
lampiran 11 Kisi-kiai Instrumen Penelitian.....	100
Lampiran 12 Soal	102
Lampiran 13 Kunci Jawaban	107
Lampiran 14 Pedoman Penskoran	108
Lampiran 15 Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	109
Lampiran 16 Silabus.....	111
Lampiran 17 RPP EKSPERIMEN.....	117
Lampiran 18 RPP KONTROL	128
Lampiran 19 Uji Validasi Instrumen	139
Lampiran 20 Uji Reliabilitas.....	143
Lampiran 21 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	144
Lampiran 22 Uji Daya Pembeda.....	145
Lampiran 23 Data Hasil kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	146
Lampiran 24 Hasil Normalitas Shapiro-wilk	148
Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas	149
Lampiran 26 Hasil Uji Hipotesis	150
Lampiran 27 Dokumentasi	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang berada di wilayah sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.¹ Berdasarkan teori di atas pembelajaran adalah suatu proses mengatur peserta didik di lingkungan belajar yang akan mendorong peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran memiliki komponen-komponen utama, yaitu pendidik (guru), peserta didik (siswa) dan sumber belajar yang dimana dipandang sebagai suatu proses interaksi. Maka dapat dikatakan dengan proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berinteraksi dan berkaitan untuk dapat mencapai suatu hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran bisa menjadi wadah bagi peserta didik agar mengetahui apa yang ada pada diri mereka sendiri dan apa yang ada dilingkungannya. IPA sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat identik dengan menghafal nama-nama latin dan sulit memahami makna dari materinya, sehingga menimbulkan rasa bingung pada peserta didik. Selain itu, kurangnya variasi dalam mengajar juga menjadi penyebab yang mampu mempengaruhi minat belajar peserta didik.

¹ Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang, “*Belajar Dan Pembelajaran*”, Jurnal kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03, No. 2. (2017), hal 337

Pembelajaran tematik khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu muatan pelajaran pokok yang wajib dikuasai oleh siswa sekolah dasar. pembelajaran tematik menjadi suatu pembelajaran yang berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran tematik bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.² Pembelajaran tematik khususnya muatan IPA mempelajari tentang alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indra maupun yang tidak diamati dengan indra.

Pembelajaran tematik khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tingkat sekolah dasar tentu akan lebih menyenangkan jika dikemas dalam bentuk alat bantu atau media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang akan digunakan guru saat melakukan pembelajaran. Tanpa penggunaan media pembelajaran, guru akan sulit dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat menyebabkan siswa untuk lebih tertarik dan lebih aktif selama proses pembelajaran.³

Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut

² Ramli Abdullah, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran", Lantanida Journal, Vol. 4, No 1, (2017), hal 14

³ Indah Veronica, Ratna Wahyu Pusari, M. Yusuf Setiaward ana, "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA", JIPP, Vol. 2, No 3 (Oktober 2017), hal 259

sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media pembelajaran yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.⁴ Media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu faktor kunci dalam mencapai tujuan tersebut.⁵ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih baik sehingga meningkatkan hasil belajar.⁶ Media pendidikan yang digunakan merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.⁷ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang lebih baik dan lebih menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media *Board Game* labirin.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 2

⁵ Juhaeni, Safarudin, R nurhayati, Aulia Nur Tanzila, “*Konsep Dasar Media Pembelajaran*”, *Journal Of Islamic Education at Elementary School*, Vol. 1, No 1. (2023), hal 3-46

⁶ Fifit Firmadani, “*Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*”, *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no.1, (2020), hal 93-97

⁷ Fitri Febriani, “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII SMP Negeri 1 kajuara Kabupaten Bone*”, (Skripsi, Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022)

Media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran IPA yang mampu menarik minat belajar, menyenangkan, dan kegiatan belajar menjadi bermakna bagi siswa yaitu media papan permainan atau *board game*. *Board Game* adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. *Board Game* adalah suatu permainan non-elektronik yang memakai *Board* atau karton tebal (papan) sebagai komponen utamanya, di samping komponen lainnya seperti kartu, token, uang kertas, dan lain sebagainya. *Board Game* dipilih sebagai media utama permainan *edukatif* karna *Board Game* memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada jenis *Game* lainnya seperti aturan pada permainan yang membuat anak belajar menaati aturan yang ada dan belajar kedisiplinan, memicu interaksi sosial antar pemain, melatih anak bagaimana menjalani kehidupan bermasyarakat, dan lain sebagainya.⁸

Umumnya peserta didik lebih suka belajar sambil bermain. Karena itulah strategi yang tepat untuk digunakan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis permainan. Dengan adanya unsur permainan dalam media pembelajaran tentunya akan mampu membuat peserta didik senang dan tidak merasa bosan saat pembelajaran sedang berlangsung.⁹

Media pembelajaran permainan memiliki kelebihan dalam melibatkan

⁸ Dede Jordi, "Perancangan Board Game Tentang Peduli Lingkungan Untuk anak Usia 7-12 Tahun", Jurnal, Padang: Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, (2017), hal 4

⁹ Wahyu Ananda Putri dan Tri Nova Hasti Yuniarta, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game The Labyrinth Of Trigonometri Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA", Jurnal Satya Widya, Vol. 36, No.2, (Desember 2018), hal 89

peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif. Dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan, peranan seorang pendidik tidak mendominasi dan interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif. Dengan media pembelajaran permainan, setiap peserta didik menjadi sumber belajar untuk sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang peserta didik hadapi dipecahkan sendiri terlebih dahulu. Bila peserta didik tidak mampu menjawab pertanyaan yang ada, maka kemudian peserta didik bertanya kepada pendidik. Melalui interaksi belajar seperti ini peserta didik mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing dan dapat memanfaatkannya. Selain itu, pendidik dapat menjalankan kewajibannya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada pembelajaran tematik muatan IPA di SDN 06 Ujan Mas merupakan pembelajaran tematik atau terpadu dimana ia dipadukan dengan mata pelajaran lain yang dipadukan dalam satu tema. Kegiatan pembelajaran tematik di SDN 06 Ujan Mas, komunikasi guru dan siswa yang baik sangat penting bagi siswa karena dapat meningkatkan prestasi dalam belajar mengajar. Pada kenyataan di lapangan partisipasi keaktifan siswa dalam belajar seperti mengemukakan pertanyaan, pendapat, gagasan terhadap materi yang disampaikan masih sangat minim sekali. Sedangkan kondisi pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk aktif. Interaksi timbal balik dalam kegiatan pembelajaran tematik muatan IPA guru lebih

banyak menggunakan metode ceramah, sehingga seringkali siswa lebih bersikap pasif.¹⁰

Selanjutnya wawancara dengan guru di SDN 06 Ujan Mas bahwa dalam proses pembelajaran tematik pada muatan IPA yang merupakan termasuk pembelajaran tematik atau keterpaduan ini memang siswa lebih senang menunggu dan menerima informasi dibanding berpikir aktif dan saling memberi masukan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, memberi tanggapan, dan menyampaikan ide-ide. Guru pada umumnya jarang sekali menggunakan media pembelajaran, kurang mengadakan variasi aktivitas pengajaran, yang digunakan ialah metode ceramah yang diselingi Tanya jawab, pemberian tugas, dan diskusi yang kurang terarah dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kurang aktif.

Berdasarkan dari hasil Ulangan harian pada kelas V SDN 06 Ujan Mas ada beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang masih rendah. Misalnya ada sebagian siswa yang tidak tuntas atau memiliki nilai dibawah standar KKM. Sedangkan KKM mata pelajaran IPA 70. Artinya siswa yang memiliki nilai 70 ketas maka bisa dinyatakan terlampaui atau tuntas secara standar yang sudah ditentukan. Berdasarkan rekapitulasi nilai siswa mata pelajaran tematik IPA bahwa dari 23 siswa hanya 13 orang atau 56,52% yang melampaui target KKM, artinya ada 10 siswa yang tidak tuntas atau 43,47%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat

¹⁰ Hasil Observasi awal, 2 Januari 2024.

permasalahan didalam proses pembelajaran.¹¹ Daftar nilai masing-masing kelas terinci pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1. 1
Daftar Nilai Siswa Kelas V SDN 06 Ujan Mas Tahun Ajaran
2023/2024

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai-nilai < KKM (tidak tuntas)		Nilai-nilai \geq KKM (tuntas)	
		Jumlah	%	Jumlah	%
V. A	23	10	43,47	13	56,52
V. B	23	13	56,52	10	43,47

Sumber: Hasil Observasi dan Wawancara (2 januari 2024)

Rendahnya hasil belajar dari kegiatan evaluasi yang telah dilakukan disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bisa mengaktifkan proses pembelajaran. Dengan hasil belajar yang rendah, akan menyebabkan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sebagaimana menurut M. Ngalim Purwanto hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.¹² Tentunya perubahan perilaku tersebut dapat terjadi berkat campur tangan dari seorang pendidik. Seorang pendidik berperan sebagai fasilitator yang

¹¹ Wawancara dengan Fredy Darmawan, Guru kelas V di SDN 06 Ujan Mas 2 Januari 2024

¹² M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hal 82.

mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik seperti membuat media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Peneliti menawarkan media *Board Game* Labirin, sebagai media yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA di kelas V. Sebab pada dasarnya siswa selama proses belajar berlangsung akan memperoleh sesuai dengan yang diperlukan. Oleh karena itu, diperlukan solusi baru untuk membuat pembelajaran menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. *Board Game* Labirin merupakan sebagai papan permainan dengan jalan yang berkelu-liku untuk mencari jalan yang tepat dalam mencapai tujuan tertentu yang berisikan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif. *Board Game* Labirin didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Peneliti memilih materi Sistem Pencernaan Manusia pada Tema 3 Subtema 1 kelas V dikarenakan materi ini sudah pernah dipelajari sebelumnya atau pertemuan-pertemuan sebelumnya. Sehingga jika dieksperimentasikan lebih efektif sebab anak-anak sudah memiliki pengetahuan awal tentang materi tersebut. Selain itu materi ini memiliki cakupan materi yang lebih luas atau banyak dibandingkan sub-sub materi lainnya didalam buku Tematik tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media *Board Game* Labirin. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam memaksimalkan pada proses dan hasil pembelajaran. Maka dari itu perlunya media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang menarik, maka dari itu permasalahan latar belakang tersebut maka peneliti menggunakan media *Board Game* Labirin ini menjadi bahan ajar atau media pembelajaran seterusnya. Dari beberapa permasalahan yang telah dijelaskan maka peneliti mengangkat judul penelitian yaitu: **“Pengaruh Media *Board Game* Labirin Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas V SDN 06 Ujan Mas”**.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA siswa masih rendah.
2. Masih rendahnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran.
3. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlakukan dalam penelitian agar dapat tercapai sasaran yang dituju dan sesuai dengan tujuan peneliti. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana yang

telah diuraikan diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah untuk penelitian tersebut adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media *Board Game* Labirin dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas?
2. Apakah pengaruh media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media *Board Game* Labirin dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Hasil dari penelitian secara teoritis ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya wawasan konsep pembelajaran terutama dalam kegiatan belajar mengajar pada SD Negeri 06 Ujan Mas.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi siswa

Siswa mampu berpikir kreatif, berpikir kritis, dan menemukan ide-ide baru dalam hasil belajar di dalam kelas.

b. Bagi guru

Guru memberikan informasi tentang kelebihan media pembelajaran dalam proses belajar siswa kelas V SDN 06 Ujan Mas yang memberikan pengalaman lebih bagi siswa dalam pembelajaran melalui media pembelajaran *Board Game* Labirin, diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini menjadi acuan guru untuk lebih aktif dalam memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa serta membuat siswa lebih berpikir kreatif.

c. Bagi sekolah

Memberikan masukan dan bahan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran *Board Game* Labirin yang sesuai untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif anak usia sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman menyatakan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut heinich, Molenda, dan russel dalam Sanjaya diungkapkan bahwa *“media is a channel of communication. Derived from the latin word for “between”, the term refers “to anything that carries information between a source and a receiver”*.¹³

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.

¹³ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2010), hal 7

Sedangkan menurut Briggs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.¹⁴ Kemudian menurut National Education Associaton mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.¹⁵ Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁶

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan/informasi dari suatu sumber dalam melakukan proses belajar mengajar. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua

¹⁴ Briggs, leslie, *Instructional Desain Principles and Applications*. (New Jerse Educational Technology Publication, 1997), hal 87

¹⁵ E. Dale, *Audiovisual Method in Teaching*. Third Edition. (New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc, 1969)

¹⁶ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya, 1989), hal. 12

hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut.¹⁷

Basyirudin Usman dan Asnawir, mengemukakan fungsi media pengajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat dalam belajar.
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.¹⁸

c. Jenis media pembelajaran

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

¹⁷ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal 171

¹⁸ Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal 24

- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja tidak mengandung unsur suara, yang termasuk dalam media visual adalah, foto, film slide, transparansi lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audio visual, yaitu jenis-jenis media yang selain mengandung unsur suara tapi juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman, video, film, slide suara, dan lainnya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, karena mengandung unsur media auditif dan media visual.¹⁹

d. Manfaat media pembelajaran

Dalam pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Manfaat tersebut dirasakan ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Prenada Media, 2015), hal 211

- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁰

2. *Board Game* Labirin

a. Pengertian *Board Game* Labirin

Board game adalah jenis permainan yang melibatkan bidak yang pindahkan atau ditempatkan pada permukaan atau papan yang telah ditandai sebelumnya dan permainan dimulai sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Permainan papan penting digunakan untuk pendidikan karena menekankan pada penalaran dan motivasi belajar peserta didik.²¹ Media *Board Game* juga menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan oleh para peneliti karena sangat mudah dalam proses pembuatannya dan dalam proses pelaksanaannya dapat menimbulkan kesan menyenangkan untuk peserta didik.

Labirin menurut kamus besar Bahasa Indonesia merupakan tempat yang penuh dengan jalan dan lorong yang

²⁰ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hal 2

²¹ Mikhanael Mual Parsaulian Simanjuntak, dkk, "Pengembangan *Board Game* Edukasi Dengan Teknologi *Augmented Reality* Studi Kasus Permainan Ular Tangga", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* vol. 3 no. 3, (2019), hal 2427

berliku-liku dan simpang sir.²² *Maze* atau permainan labirin juga dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan yang berliku-liku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.²³

Game labirin adalah Sebuah permainan untuk mencari jalan keluar diantara berbagai macam rute dan persimpangan yang ada didalamnya, dimana pemain harus menemukan rute terdekat dari posisi awal hingga akhir. *Game* ini bertujuan untuk mengasah otak dalam mencari jalan keluar yang tepat.²⁴

Labirin adalah sebuah sistem jalur yang rumit, berliku-liku, dan mengantarkan pada banyak jalan buntu, sejarah labirin sudah ada sejak dahulu saat digunakan untuk mengurung minotaur, makhluk mitos Yunani. Dulu pada zaman mitologi Yunani penggunaan labirin sebagai media untuk mengurung para minotaur dibangun dengan struktur dan desain yang membingungkan mereka hingga tidak dapat keluar dari labirin. Labirin pertama kali dibuat oleh Daidalos, dia adalah seorang penemu, seniman, pematung, desainer, arsitek dan perajin yang ternama. Sekarang, zaman modern ini labirin menjadi salah

²² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:PT Gramedia Pustaka mm, 2008)

²³ Novita Yulistari, Atin Fatimah, dan Tri sayekti, “*Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak sia 4-5 tahun*”, JPP PAD NTIRTA, Vol. 5, No. 2, (November 2018), hal 92

²⁴ Rengga Dionata Putra, Muhammad Aswinm dan War Djuriatno, “*Pencarian Rute Terdekat Pada Labirin Menggunakan Model A*”, Jurnal EECCIS, Vol. 6, No. 2, (November 2012). hal 1

satu media permainan yang dapat mengasah pikiran otak manusia. Labirin dapat dibuat di atas kertas dengan menggambar, atau bisa juga membuat labirin dari tanaman yang cukup besar dapat juga dengan memakai tembok dan pintu-pintu.²⁵

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Board Game* Labirin adalah sebuah media pembelajaran yang memadukan dua unsur yaitu permainan dan bermain dengan melibatkan bidak (pion) yang didalamnya terdapat sebuah peta labirin atau berbagai macam rute yang berlikudalam mencari jalan keluar tercepat dengan tujuan untuk mengasah otak pemainnya dalam mencari jalan keluar yang tepat.

b. Manfaat *Board Game* Labirin

Menurut Indra Cahya Yuda Utama, Endah Sudarmilah, dan Irma Yuliana *Board Game* labirin mampu menciptakan suasana ceria bagi penggunanya dan dapat mengasah kemampuan berfikir otak karena penggunanya dituntut untuk mencari jalan keluar didalam labirin tersebut, sehingga akan berfikir logis, cermat, dan terampil.²⁶ Menurut Asni Ariny

²⁵ P. R. Doob, *The Idea Of The Labyrinth*, Vol. 59. Ithaca, New York: Cornell University, (1992)

²⁶ Indra Cahya Yuda Utama, Endah Sudarmilah, dan Irma Yuliana, “*Aplikasi Game Rute Puzzle (Labirin) Secara 3D (Dimensi) Menggunakan Blender*”, (Skripsi Thesis, Surakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013)

Haq dan Rohita *Board Games* labirin dapat memfokuskan peserta didik dalam belajar, melatih mencari jalan keluar, melatih konsentrasi, melatih kreatifitas, dan melatih daya ingat peserta didik.²⁷

c. Kelebihan *Board Games* Labirin

Menurut Yudi Subarkah Wahyu Badriono *Board Game* labirin mempunyai kelebihan yang mampu meningkatkan daya ingat sehingga peserta didik sehingga peserta didik dapat mengingat pelajaran dalam waktu yang lama.²⁸ Menurut Tarmin Abdulghani, Muh Taher Jefri, dan Saiful Mufti *Game* labirin pembuatannya tidak membutuhkan biaya yang banyak dan tidak memerlukan tempat yang luas.²⁹

d. Kekurangan *Board Game* Labirin

Menurut Ninda Febriana *Board Game* labirin mempunyai kekurangan yaitu saat dimainkan, papan labirinnya dapat bergerak sehingga mengganggu jalannya permainan.³⁰

²⁷ Rohita Asni Ariny Haq, “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Kelompok A di TK Al-Fitroh”, E-juurnalnesa. No 3, (2014), hal 4

²⁸ Yuli Subarkah Wahyu Badriono, “*Game Labirin Pembelajaran Bahasa Jawa Menggunakan Algoritma A Star (A) Berbasis Android*”, (Skripsi: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2019), hal 10

²⁹ Tarmin Abdulghani, Muhammad Taher Jufri, dan Saiful Mufti, “Pemanfaatan Teknologi Vital Reality untuk Game Labirin Berbasis Android”, Seminar Nasional Aplikom (SEMNASSTIKOM), Favekoto Jayapura, (3 November 2017)

³⁰ Ninda Febriana, “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Motorik Halus pada Anak Kelompok A TK Aba Jantran mblhardjo”, (Yogyakarta, November 2015), hal 1

Menurut Dian Dwi Gita, media *Board Game* labirin tidak dapat dilipat.³¹

e. Cara membuat media *Board Game* Labirin

Board Game labirin adalah media papan yang terbuat dari kayu dan terdapat peta labirin dengan tampilan tiga dimensi (3D), selain terdapat peta labirin juga terdapat buku panduan yang berisikan aturan-aturan dalam memainkan *Board Game* labirin, kartu soal yang berisikan soal-soal materi sistem pencernaan dan pion sebagai bidak dalam permainan ini. *Board Game* labirin yang akan dikembangkan oleh peneliti mempunyai bentuk persegi dengan ukuran 35 x 35 cm. Adapun alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan *Board Game* labirin adalah kayu, kertas polaroid, lem, dan kardus. Pada peta labirin terdapat satu pintu start dan 3 pintu finish. Media *Board Game* labirin ini dilakukan secara bersama-sama (tim). Tim yang pertama kali keluar dari labirin adalah pemenangnya. Langkah-langkah dalam memainkan media *Board Games* labirin sebagai berikut:

1. Sebelum memulai permainan, guru menyiapkan semua komponen *Board Game* labirin, kartu soal, dan pion.

³¹ Dian Dwi Gita, "*Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasan Peserta Didik Hambatan Pendengaran*", (Skripsi, Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2016)

2. Membagi peserta didik menjadi 3 kelompok. Kemudian masing- masing kelompok memilih 1 orang dikelompoknya untuk menjadi orang yang memegang kunci jawaban dari setiap soal pada kartu soal. Tugas dari orang tersebut akan memastikan jawaban teman kelompoknya benar atau salah.
3. Menentukan urutan bermain masing-masing kelompok.
4. kelompok pertama mengambil kartu soal yang telah disediakan, lalu menjawab pertanyaan pada kartu soal tersebut. Apabila benar maka akan melangkah dan apabila salah maka akan tetap ditempat (diam). Bagitupun dengan kelompok 2 dan 3.
5. Tim atau kelompok yang pertama sampai digaris finish, maka dialah pemenangnya.

Adapun rancangan *Board Game* Labirin adalah *Board Game* Labirin ini berupa berbentuk persegi yang didalamnya terdapat peta labirin dan terdapat gambar terkait materi sitem pencernaan. *Board Game* Labirin terbuat dari papan yang memiliki ukuran besar 30 x 30 cm. adapun gambar sistem pencernaan yang terdapat pada papan *Board Game* Labirin dirancang atau didesain pada aplikasi *coreldraw*, kemudian dicetak dalam bentuk stiker lalu ditempel pada papan yang telah disiapkan. Permainan ini memiliki komponen lain berupa pion sebanyak 3 buah dan kartu soal (*question card*) sebanyak

71 buah. Kartu soal (*question card*) berbentuk persegi panjang dengan ukuran lebar 5,5 cm dan panjang 8,5 cm.³²

3. Materi sistem pencernaan manusia

Pencernaan Adalah proses melumatkan/ menghancurkan makanan di dalam tubuh yang semula kasar menjadi halus dengan bantuan gigi dan enzim, kemudian diserap sari-sari makanannya dan diedarkan ke seluruh tubuh, lalu zat sisa hasil pencernaan yang tidak diperlukan tubuh akan dibuang/dikeluarkan. Fungsi Alat Pencernaan Makanan yaitu Menghancurkan makanan menjadi bentuk yang halus, Menyerap zat-zat makanan yang larut sehingga masuk ke dalam darah, Mengeluarkan dari tubuh zat-zat yang tidak dapat dicerna. Sistem organ pencernaan pun terdiri dari organ-organ yang memiliki peranannya masing-masing dalam mengelola makanan. Adapun organ-organ pencernaan yang ada didalam manusia yaitu mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan anus.

Makanan yang telah dimakan akan diuraikan dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi, komponen penyusun sel dan jaringan, serta nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Berikut ini gambar sistem pencernaan manusia:

³² Iswandi, “*Pengembangan Media Board Game Labirin Pada Pelajaran Biologi materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI IPA SMAN 9 MAROS*”, (Skripsi, Makassar: Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2021), hal 7-8



Gambar 2. 1

Sistem Pencernaan Manusia

Proses pencernaan makanan adalah Proses memasukkan makanan ke dalam mulut, Proses mengunyah makanan, Proses menelan makanan di kerongkongan, Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim di lambung, Proses penyerapan sari-sari makanan yang terjadi di usus halus, Proses pengeluaran sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.³³

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan “perubahan tingkah laku yang diperoleh mbelajar setelah mengalami aktivitas belajar”. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih

³³ Fransiska Susilawati, *Makanan Sehat: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), hal 35

³⁴ Anni Mulyani, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal 250

luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik.³⁵ Hasil belajar adalah perubahan secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif.³⁶

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Berikut penjelasan mengenai ketiga aspek tersebut:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Mencakup enam aspek yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.³⁷

2) Aspek Afektif

Aspek afektif berkenaan dengan sikap, mencakup lima aspek yaitu penerimaan, partisipan, penilaian, organisasi, pembentukan pola hidup.³⁸

³⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hal 15

³⁶ Muhammad Thabroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran; Mengembangkan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pengembangan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Razz Media, 2013), hal 24

³⁷ Mulyadi, *Evaluasi pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Pres, 2010), hal 3

³⁸ *Ibid*, hal 5

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada tujuh aspek yaitu, persepsi, kesiapan, gerakan, terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.³⁹

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu 9 Faktor internal terdiri dari:

- 1) Faktor internal terdiri dari:
 - a) Faktor jasmaniah
 - b) Faktor psikologis
- 2) Faktor eksternal terdiri dari:
 - a) Faktor keluarga
 - b) Faktor sekolah
 - c) Faktor masyarakat⁴⁰

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

- 1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

³⁹ *Ibid*, hal 9

⁴⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 3

- a) Aspek fisiologis
 - b) Aspek psikologis
- 2) Faktor eksternal meliputi:
- a) Faktor lingkungan sosial
 - b) Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.⁴¹

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.⁴²

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

⁴¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 144

⁴² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2001), hal

1. Pengaruh Media *Board Game* terhadap hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik yang ditulis oleh Lukman Hakim, tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan Media *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik. Penelitian ini menggunakan Eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan terdapat Pengaruh Media *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas II SD Islam Plus As-Sa'adatain, hal ini terlihat dari hasil hipotesisnya yang menunjukkan hasil t_{hitung} 0,296 dan t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar -1,682. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,296 > -1,682$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media board game pada mata pelajaran tematik siswa kelas II SD Islam Plus Assa'adatain Cinere Depok.⁴³ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya teliti yaitu, sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan Media *Board Game* yang dibuat dengan *Adobe Illustrator* sedangkan penelitian penulis menggunakan Media *Board Game* Labirin.
2. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pada Konsep Adaptasi Makhluk Hidup terhadap Lingkungannya, penelitian ini ditulis oleh Ida Ayu Nurul Fitriana,

⁴³ Lukman Hakim, "Pengaruh Media *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik", (Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN syarif Hidayatullah, 2018)

tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya penstrategi pembelajaran aktif teknik card sort terhadap hasil belajar siswa pada konsep adaptasi makhluk hidup terhadap lingkungannya. Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen atau eksperimen semu. Hasil penelitiannya yaitu t hitung $>$ t tabel ($2,38 > 2,00$) maka H_0 ditolak, yakni bahwa strategi pembelajaran aktif teknik card sort memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.⁴⁴ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya teliti yaitu, sama-sama meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Teknik *Card Sort* sedangkan penelitian penulis menggunakan *Media Board Game Labirin*.

3. Pengaruh *Media Card Board Game* terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Bertingkat Buntung Kota Makassar, penelitian ini ditulis oleh Muh Reza, tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Card Board Game* terhadap hasil belajar IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Media Card Board Game* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Bertingkat Buntung Kota Makassar, hal ini terlihat dari hasil hipotesisnya yang menunjukkan hasil t hitung 13,59 dan t tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar 1,761 atau $13,59 > 1,761$ sehingga dapat disimpulkan

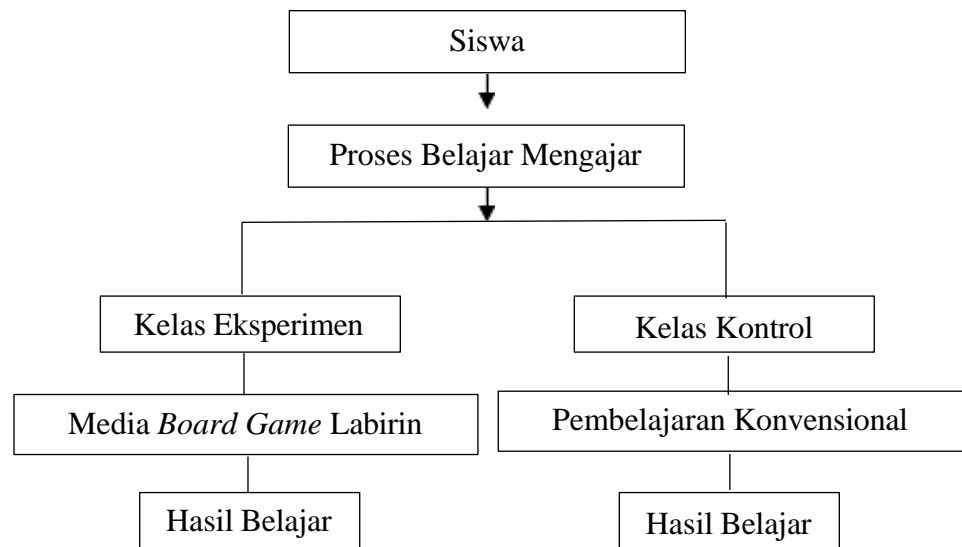
⁴⁴ Ida Ayu Nurul Fitriana, “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Adaptasi Makhluk Hidup Terhadap Lingkungannya*” (Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN syarif Hidayatullah, 2015)

bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Media *Card Board Game* terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Bertingkat Buntung Kota Makassar.⁴⁵ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya teliti yaitu, sama-sama meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan media *Card Board Game* sedangkan penelitian penulis menggunakan media *Board Game Labirin*.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Langkah yang dilakukan pada penelitian ini adalah membentuk satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diajar menggunakan *media Board Game Labirin* dan kelas kontrol yang diajarkan dengan metode konvensional (metode ceramah, diskusi dan tanya jawab). Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini dijelaskan pada Gambar 2.2 berikut ini.

⁴⁵ Muh Reza, “Pengaruh Media *Card Board Game* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa *Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar*”, (Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bososwa, 2022)



Gambar 2. 2
Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan diatas, dapat dirumuskan hipotesis yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dibahas dalam penelitian. Hipotesisnya adalah sebagai berikut ini:

1. Hipotesis penelitian berdasarkan uraian teori yang telah dijabarkan sebelumnya, maka peneliti merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan media *Board Game* Labirin untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 06 Ujan Mas.

2. Hipotesis Statistik

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, maka H_0 diterima, H_a ditolak

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$, H_a diterima, H_0 ditolak

Keterangan:

μ_1 : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

μ_2 : Nilai rata-rata kelompok kontrol

H_0 : Hipotesis nol, tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada *Media Board Game* Labirin terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 06 Ujan Mas).

H_a : Hipotesis alternatif, terdapat pengaruh yang signifikan pada *Media Board Game* Labirin terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 06 Ujan Mas).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berorientasi pada data empiris berupa angka atau suatu fakta yang bisa dihitung, penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.⁴⁶ Jenis penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penelitian ini adalah desain *Quasi Experimental* dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design* desain ini digunakan pada dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara Random (R), kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila kelompok eksperimen tidak

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hal 22.

berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah (X_1 . X_2). Berikut rancangan *pretest-posttest control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1

Rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

X₁ : Perlakuan dengan menggunakan media *board game* labirin

X₂ : Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional

O₁ dan O₂ : *Pretest* kelompok eksperimen dan kontrol

O₂ dan O₄ : *Posttest* kelompok eksperimen dan kontrol.⁴⁷

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di sebuah Sekolah Dasar Negeri 06 Ujan Mas, Kecamatan Ujan Mas, Kabupaten Kepahiang

⁴⁷ *Ibid.* hal 20

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai sifat dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁴⁸ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 06 Ujan Mas tahun ajaran 2023/2024 yang beralamat di Ujan Mas Atas. Tabel 3.2 dibawah ini adalah jumlah populasi yang digunakan peneliti:

Tabel 3. 2
Populasi Penelitian

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VA	11	12	23
2.	VB	11	12	23
Jumlah				46

2. Sampel

Sampel yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah total sampling atau sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan sebuah teknik pengambilan atau pengumpulan sampel pada suatu populasi, bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian. Hal tersebut sering dilakukan apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang.⁴⁹ Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa di kelas VA dan VB di

⁴⁸ Indra P, I. Made, and Ika Cahyaningrum, “*Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*”, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hal 46

⁴⁹ Sugiyono, Op. Cit, hal 124

SD Negeri 06 Ujan Mas tahun ajaran 2023/2024 yang merupakan kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Tabel 3.3 di bawah ini adalah jumlah sampel yang digunakan peneliti:

Tabel 3. 3
Sampel Penelitian

NO	Kelas	Populasi	Sampel
1.	VA	23	23
2.	VB	23	23
Jumlah		46	46

D. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat definisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:⁵⁰

1. Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau disebut variabel X. Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas adalah *Media Board Game* Labirin.
2. Variable terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau disebut dengan variabel Y. Dalam hal ini terdapat satu variabel terikat yaitu Hasil Belajar.

E. Definisi Operasional

Untuk keragaman pandangan antara penulis dengan pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini:

⁵⁰ *Ibid.* hal 60

1. Media *Board Game* Labirin

Media *Board Game* Labirin adalah sebuah media pembelajaran yang memadukan dua unsur yaitu bermain dan permainan dengan melibatkan bidak (pion) yang didalamnya terdapat sebuah peta labirin atau berbagai macam rute yang berliku-liku dalam mencari jalan keluar tercepat dengan tujuan untuk mengasah otak pemainnya dalam mencari jalan keluar yang tepat.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA kelas V. Nilai yang diperoleh sebagai hasil belajar menggunakan skala 0-100.

3. Model pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang menerapkan komunikasi satu arah kepada siswa sehingga kegiatan belajar hanya terpusat pada guru (*teacher centered*) saja. Sehingga kurang bisa mengaktifkan dan membuat siswa menjadi pasif karena hanya menampung segala informasi yang diberikan guru.

F. Prosedur Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan perlu disusun prosedur sistematis. Secara umum prosedur penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

a. Menetapkan jadwal penelitian

Jadwal penelitian dilaksanakan pada Maret-Juni pada tahun ajaran 2023/2024

b. Menentukan materi pembelajaran

Materi pembelajaran pada penelitian ini adalah mengenai sistem pencernaan manusia.

c. Mempersiapkan rencana pembelajaran

Penyusunan rencana pembelajaran disusun sebelum melaksanakan penelitian dan kemudian dilakukan validasi oleh validator.

d. Mempersiapkan lembar tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dan *post test* yang sebelumnya telah diuji cobakan

2. Tahap Pelaksanaan

a. Guru memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukannya proses pembelajaran.

b. Guru memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan pembelajaran A. Pendahuluan 1. Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran. 2. Guru mempersiapkan kelas dengan mengecek kehadiran	Kegiatan pembelajaran A. Pendahuluan 1. Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran. 2. Guru mempersiapkan kelas dengan mengecek kehadiran

<p>siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kelas dimulai dengan dengan memberikan apersepsi, dengan melakukan Tanya jawab. 4. Kelas dimulai dengan menyampaikan SK, KD dan tujuan pembelajaran. <p>B. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menggali pengetahuan siswa terkait materi yang akan dipelajari menggunakan gambar organ pencernaan manusia. (saintifik: Mengamati) 2. Guru memperlihatkan gambar tentang sistem pencernaan pada manusia. (saintifik: Mengamati) 3. Guru melakukan Tanya jawab kepada peserta didik terkait gambar yang telah dilihat. (saintifik: menanya) 4. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode saintifik. (saintifik: Mengamati) 5. Guru menghubungkan materi pelajaran dengan kejadian yang dialami siswa (saintifik: Mengumpulkan informasi) 6. Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa mengenai materi pelajaran. (saintifik: Menanya) 7. Jika ada materi yang belum dimengerti siswa, maka guru mengulang kembali materi pelajaran tersebut siswa mengerti. 8. Sebelum permainan dimulai, guru menyiapkan semua komponen <i>board game</i> labirin (saintifik: mengkomunikasi) 9. Membagi peserta didik menjadi 3 kelompok. Kemudian masing-masing kelompok memilih 1 orang dikelompoknya untuk menjadi orang yang memegang kunci jawaban dari setiap soal pada kartu soal. Tugas dari orang tersebut akan memastikan jawaban teman kelompoknya benar atau salah. 10. Peserta didik Menentukan urutan bermain masing-masing 	<p>siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kelas dimulai dengan dengan memberikan apersepsi, dengan melakukan Tanya jawab 4. Kelas dimulai dengan menyampaikan SK, KD dan tujuan pembelajaran. <p>B. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menggali pengetahuan siswa terkait materi yang akan dipelajari menggunakan gambar organ pencernaan manusia. (saintifik: Mengamati) 2. Guru memperlihatkan gambar tentang sistem pencernaan pada manusia. (saintifik: Mengamati) 3. Guru melakukan Tanya jawab kepada peserta didik terkait gambar yang telah dilihat. (saintifik: menanya) 4. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode ceramah. (saintifik: Mengamati) 5. Guru menghubungkan materi pelajaran dengan kejadian yang dialami siswa. (saintifik: Mengumpulkan informasi) 6. Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa mengenai materi pelajaran. (saintifik: Menanya) 7. Jika ada materi yang belum dimengerti siswa, maka guru mengulang kembali materi pelajaran tersebut siswa mengerti. 8. Guru memberikan beberapa contoh soal latihan. 9. Guru memberikan soal sebagai latihan. (Evaluasi) 10. Guru mengarahkan siswa apabila siswa kesulitan menjawab pertanyaan. 11. Guru meminta satu siswa mempresentasikan hasil jawabannya. (saintifik: Mengkomunikasikan) 12. Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan siswa. (saintifik: Mengasosiasi/ mengolah data atau informasi)
---	---

<p>kelompok.</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Kelompok pertama mengambil kartu soal yang telah disediakan, lalu menjawab pertanyaan pada kartu soal tersebut. Apabila benar maka akan melangkah dan apabila salah maka akan tetap ditempat (diam). Bagitupun dengan kelompok 2 dan 3. 12. Tim atau kelompok yang pertama sampai digaris finish, maka dialah pemenangnya. 13. Setelah permainan selesai, setiap kelompok menyiapkan hasil diskusi kelompoknya. (saintifik: mengkomunikasi) 14. Siswa menyampaikan hasil diskusi oleh perwakilan kelompoknya. (saintifik: mengkomunikasi) 15. siswa melakukan sesi tanya jawab dan menanggapi hasil diskusi yang dilakukan masing-masing kelompok. (saintifik: menanya) 16. Guru memberikan soal sebagai latihan. (Evaluasi) 17. Guru mengarahkan siswa apabila siswa kesulitan menjawab pertanyaan. 18. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil jawabannya. 19. Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan siswa. <p>C. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi/ umpan balik. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari. 2. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tahu materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya. 3. Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. 4. Guru mengucapkan salam kepada para siswa sebelum keluar kelas. 	<p>C. Kegiatan penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi/ umpan balik. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari. 2. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tahu materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya. 3. Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. 4. Guru mengucapkan salam kepada para siswa sebelum keluar kelas.
---	--

3. Tahap Pengolahan Data

- a. Mengadakan tes hasil belajar untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan pada kedua kelas sampel setelah penelitian pembelajaran berakhir guna mengetahui hasil perlakuan yang diberikan lakukan pengolahan data
- b. Penilaian proses hanya meliputi aspek kognitif selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk *pretest* diperoleh dua jenis data, data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk *posttest* diperoleh dua jenis data, data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengambil data yang diperlukan untuk penelitian ialah sebagai berikut:

a. Tes

Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan, tugas, atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait atau atribut pendidikan atau psikologik yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban dan ketentuan yang dianggap benar.⁵¹ Menurut Djemari, tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak

⁵¹ M. Basri, “*Dasar-dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*”, (Bandar Lampung. Universitas Lampung, 2011), hal 2

langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.⁵²

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Tes yang digunakan berupa tes tertulis bentuknya pilihan ganda yang diadakan setiap akhir kompetensi dasar atau pada waktu yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. *Pretest* dan *posttest* berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 soal pada setiap pertemuan yang terbagi kedalam 6 ranah kognitif yaitu pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, sintesis C5, dan evaluasi C6.

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen tertulis dan rekaman dikenal dengan istilah dokumentasi. File, jurnal, laporan kehidupan, kenangan, bermacam-macam surat individu, kliping dan lain-lain adalah contoh dari arsip tersusun. Foto, microfilm, film, rekaman kaset, dan sebagainya merupakan contoh

⁵² Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2012), hal 57

dokumen rekaman.⁵³ Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mendukung bahan penelitian mereka. Cara lain untuk mengumpulkan data responden adalah melalui dokumentasi, jenis dokumentasi yang dapat diperoleh antara lain:

- 1) Profil sekolah, yang memuat informasi tentang sejarah, visi, misi, dan struktur kepemimpinan sekolah.
- 2) Keadaan sekolah, termasuk bagaimana keadaan siswa dan guru serta fasilitas yang tersedia.

2. Instrumen Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan instrument tes tertulis berupa pilihan ganda terdiri dari empat alternatif jawaban pada ranah kognitif sebagai alat mengukur hasil belajar siswa. Aspek yang diukur yaitu aspek C1-C6. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan 25 soal pilihan ganda.

a. Kisi-kisi soal

Sekolah : SDN 06 Ujan Mas
Mata pelajaran : IPA
Kelas/Semester : V/I
Alokasi waktu : 70 menit
Bentuk soal : Pilihan Ganda
Kurikulum : K13

⁵³ Kasmadi, Nia Sini Sunanria, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hal 85

Tabel 3. 5
Kisi-Kisi Soal

No	Standar kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Bentuk soal	No urut Soal
1	Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan	menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia. Menyajikan karya (misalnya poster, model atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	Sistem pencernaan manusia	Menentukan nama organ pencernaan manusia	Pilihan ganda	1-2
				Menentukan fungsi organ pencernaan manusia.		3-5
				Mendiagnosis jenis penyakit dan gejalanya pada sistem pencernaan manusia		6-9
				Menganalisis cara pencegahan terjadinya gangguan sistem pencernaan manusia.		10-13
				Menganalisis fungsi organ pencernaan manusia		14-16
				Mengurutkan sistem pencernaan manusia		17
				Menunjukkan makanan yang sehat bagi tubuh		18
				Membedakan pencernaan mekanik dan kimiawi		19-20

H. Uji Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.⁵⁴ Didalam sebuah penelitian pasti membutuhkan instrument penelitian, guna menjadikan alat untuk memperoleh data penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu berupa soal-soal tes, lembar jawaban tes, kunci jawaban tes, dan pedoman nilai. Langkah dalam pengujian instrument terdiri dari:

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu alat ukur untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument.⁵⁵ Sebuah instrumen dikatakan apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Oleh karena itu untuk mengetahui instrumen penelitian ini valid atau tidak maka dilakukan analisis validitas empirik untuk mengetahui validitas tiap butir soal menggunakan bantuan SPSS 25. Nilai validitas dapat ditentukan dengan koefisien produk momen. Adapun rumus yang digunakan peneliti sebagai berikut:

$$r = \frac{n\Sigma - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y, dua variabel yang dikorelasikan.

⁵⁴ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: purnamedia Group), 2016, hal 90

⁵⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal

N : Jumlah siswa

Σ_{xy} : Jumlah perkalian X dan Y

X^2 : Kuadrat dari X

Y^2 : Kuadrat dari Y

Nilai r_{xy} akan dibandingkan dengan koefisien korelasi table $r_{tabel} =$

$r_{(\alpha, n-2)}$, jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka instrument valid.⁵⁶

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikan 5% yaitu:

Jika $r_{xy} >$, maka soal dinyatakan valid

Jika $r_{xy} <$. Maka soal dinyatakan tidak valid

Uji validitas juga dapat dilakukan menggunakan bantuan SPSS

25. Dengan kriteria pengambilan keputusan jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid dan dapat digunakan. Hasil hitung uji validitas soal menggunakan teknik *pearson product moment*.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal 75

Tabel 3. 6
Hasil Hitung Uji Validitas

No	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,413	0,683	Valid
2	0,413	0,589	Valid
3	0,413	0,438	Valid
4	0,413	0,206	Tidak Valid
5	0,413	0,490	Valid
6	0,413	0,581	Valid
7	0,413	0,665	Valid
8	0,413	0,548	Valid
9	0,413	0,646	Valid
10	0,413	0,532	Valid
11	0,413	0,552	Valid
12	0,413	0,596	Valid
13	0,413	0,493	Valid
14	0,413	0,500	Valid
15	0,413	0,564	Valid
16	0,413	0,448	Valid
17	0,413	0,523	Valid
18	0,413	0,559	Valid
19	0,413	0,573	Valid
20	0,413	0,268	Tidak Valid
21	0,413	0,743	Valid
22	0,413	0,745	Valid
23	0,413	0,150	Tidak Valid
24	0,413	0,90	Tidak Valid
25	0,413	0,136	Tidak Valid

Sumber: hasil SPSS 25 yang diolah

Hasil uji validitas di atas, dapat diketahui bahwa sebuah pertanyaan dinyatakan valid jika hasil r hitung $>$ r tabel (sig 0,05). Untuk mengetahui r tabel dapat dilihat pada tabel r *product moment* dengan jumlah data $N=25$, berdasarkan tabel r *product moment* pada signifikansi 5% diketahui r tabel sebesar 0,396 sehingga, Jika hasil r hitung $>$ r tabel maka soal dinyatakan valid. Jika hasil r hitung $<$ r tabel maka soal dinyatakan tidak valid. Dari 25 item soal 20 dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto suatu tes tersebut dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali, sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Maka suatu tes dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi apabila tes tersebut dapat terpercaya, konsisten dan produktif.⁵⁷ Pengujian reliabilitas tes, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25.

$$\sum ri = \left[\frac{k}{k-1} \right] - \left[\frac{\sum s_t^2 - s_t^2}{s_x^2} \right]$$

Keterangan:

R_i = Reliabilitas instrument

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

s_t^2 = Varians soal

s_x^2 = Varian item K

Kategori Pengujian

Jika $>$ 0,70 maka soal reliabel

Jika $<$ 0,70 maka soal tidak reliabel

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 86

Tabel 3. 7
Kriteria Reliabilitas

Kategori	Kriteria
0,800 - 1, 000	Sangat tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Sedang
0,200 - 0,399	Rendah
0, 00 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2011: 231)

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 for windows, butir soal dikatakan reliabel apabila nilai Alpha $> 0,70$ dan memiliki signifikansi 5%. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada nilai Cronchbach's Alpha pada tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3. 8
Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	20

Sumber: hasil SPSS 25 yang diolah

Berdasarkan tabel 3.8 diperoleh nilai Alpha $0,896 > 0,70$ maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Menurut Zaenal Arifin perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika soal memiliki tingkat kesukaran seimbang, maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. ⁵⁸Untuk mengetahui seberapa sukar soal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

⁵⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosada, 2011), hal 266

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P: Indeks Kesukaran

B: Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS:Jumlah seluruh peserta tes

Tabel 3. 9

Kriteria Taraf Kesukaran

Kategori	Kriteria
$P > 0,3$	Sukar
$0,3 \leq P \leq 0,7$	Sedang
$P < 0,7$	Mudah

Sumber: Arikunto (2003: 210)

Uji kesukaran soal dilakukan guna untuk mengetahui tingkat kesukarannya. Adapun hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3. 10

Uji Tingkat Kesukaran soal

No	Tk	Kategori
1	0,68	Sedang
2	0,64	Sedang
3	0,56	Sedang
4	0,24	Sukar
5	0,68	Sedang
6	0,40	Sedang
7	0,76	Mudah
8	0,44	Sedang
9	0,64	Sedang
10	0,68	Sedang
11	0,68	Sedang
12	0,56	Sedang
13	0,52	Sedang
14	0,76	Mudah
15	0,60	Sedang
16	0,48	Sedang
17	0,32	Sedang
18	0,60	Sedang
19	0,44	Sedang
20	0,64	Sedang

Sumber: hasil SPSS 25 yang diolah

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 20 butir soal dalam kategori mudah ada 2 soal yaitu soal nomor 7 dan soal nomor 14. Adapun nomor item soal yang termasuk dalam kategori sedang ada 17 butir yaitu soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Adapun nomor item soal yang termasuk kedalam kategori sukar yaitu soal nomor 4.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).⁵⁹ Cara menentukan Daya Pembeda Butir Tes dihitung dengan menggunakan persamaan:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP = Indeks daya pembeda

J = Jumlah peserta didik

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA= Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

Bb = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan Benar

Tabel 3. 11

Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
D < 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 -1, 00	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2003: 213, 218)

⁵⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media), 2010, hal 183

Adapun hasil perhitungan daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 3. 12
Uji Daya Pembeda

No	Daya Pembeda	Kategori
1	0,66	Baik
2	0,54	Baik
3	0,38	Cukup
4	0,46	Baik
5	0,49	Baik
6	0,60	Baik
7	0,48	Baik
8	0,61	Baik
9	0,49	Baik
10	0,52	Baik
11	0,52	Baik
12	0,40	Cukup
13	0,46	Baik
14	0,44	Baik
15	0,37	Cukup
16	0,45	Baik
17	0,48	Baik
18	0,53	Baik
19	0,70	Baik
20	0,69	Baik

Sumber: hasil SPSS 22 yang diolah

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 20 butir soal dalam kategori baik ada 17 butir soal yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20. Sedangkan kategori cukup yaitu ada tiga soal yaitu soal nomor 3, 12, 15.

I. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan analisis data guna membuktikan hipotesis yang telah peneliti ajukan. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

1. Uji Normalitas

Tes normalitas adalah tes yang digunakan sebelum analisis data. Uji normalitas ialah untuk menentukan data yang benar atau layak untuk menunjukkan apakah data tersebut normal atau tidak normal. Uji ini dapat dilihat dengan perolehan hasil *pretest* dan *posttest*.⁶⁰ Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi uji normalitas dalam penelitian ini hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini kurang dari 50, maka digunakan uji *Shapiro Wilk* untuk pengujian ini. Dengan ketentuan uji *Shapiro Wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika sig. > 0,05 maka data terdistribusi normal dan jika sig. < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal, dalam hal ini uji *Shapiro Wilk* dan SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas.

$$T^3 = \frac{1}{D} \sum_{i=1}^n \alpha_i (x_{n-i+1} - \bar{x})^2, \text{ dengan } D = \sum_{i=1}^n (x_{i-1} - \bar{x})^2$$

Keterangan:

- T^3 : Uji *Shapiro Wilk*
- α_i : Koefisien uji *Shapiro Wilk*
- x_{n-i+1} : Data ke $n-i+1$
- X_i : Data ke i
- \bar{x} : Rata-rata data

⁶⁰ V. Wiranata Sujarweni. SPSS Untuk Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hal 52.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Metode yang digunakan untuk uji homogenitas data dalam penelitian ini adalah *Lavene Test* yaitu *test of homogeneity of variance*.⁶¹ Pada pengujian uji homogenitas ini dilakukan dengan uji F yang memiliki rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Uji homogenitas ditentukan berdasarkan uji yang berdasarkan pada tabel 3.8 berikut:

Tabel 3. 13
Kategori Uji Homogenitas

Rentang Nilai F	Kriteria
$F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$	Distribusi data tidak homogen
$F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$	Distribusi data homogen

3. Uji Hipotesis (uji-t)

Uji hipotesis ini menggunakan *independent samples test*, digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hipotesis alternatif atau H_a yang diajukan adalah “terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi

⁶¹ Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, (Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2020), hal 24.

menggunakan media *Board Game* Labirin) dan setelah diberi perlakuan *posttest* (telah menerapkan pembelajaran IPA menggunakan media *Board Game* Labirin). Dalam penelitian ini untuk uji hipotesis peneliti menggunakan program SPSS 25 dengan *independent samples test*.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, data yang telah terkumpul diuji agar hasil analisis yang diperoleh lebih ilmiah dengan melakukan uji-t. Pengujian dengan *independent samples test*, dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t : Angka atau koefisien derajat perbedaan mean kedua kelompok

X_1 : Nilai rata-rata kelompok perlakuan media *Board Game* Labirin

X_2 : Nilai rata-rata kelompok perlakuan pembelajaran Konvensional

s_1^2 : Varian kelompok perlakuan media *Board Game* Labirin

s_2^2 : Varian kelompok perlakuan pembelajaran Konvensional

n_1 : Jumlah peserta didik kelompok perlakuan media *Board Game* Labirin

n_2 : Jumlah peserta didik kelompok pembelajaran Konvensional.⁶²

⁶² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Vol. 118, (Bandung: Remaja Rosada, 2014), hal 255

Pedoman pengambilan Keputusan dalam uji *independent samples test* berdasarkan nilai signifikansi (sig.) hasil output SPSS.

- a. Jika nilai sig. (2-tailed.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima
- b. Jika nilai sig. (2-tailed.) $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 06 Ujan Mas terletak di Desa Ujan Mas Bawah, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Jika menurut pada SK Operasional sekolah, SD negeri 06 Ujan Mas didirikan sejak 01 Januari 1910. Namun, pertama kali beridiri menurut SK pendirian pada 5 Mei 1979. Seiring dengan perjalanan dan perkembangannya SD negeri 06 Ujan Mas mengalami perkembangan tahun 1997 sebagai Sekolah Dasar No. 58, tahun 2002 sebagai Sekolah No. 10 sedangkan ditahun 2008 sebagai Sekolah Dasar Negeri 06 sampai sekarang.

Berdasarkan prestasi akademik dan non akademik yang dicapai oleh SD Negeri 06 Ujan Mas, maka kepercayaan masyarakat terhadap sekolah ini cukup tinggi sehingga keinginan masyarakat untuk bersekolah di 06 Ujan Mas ini .

Pembinaan Akademik, kegiatan–kegiatan ekstrakurikuler ,dan kegiatan lainnya dilaksanakan dengan baik sebagai penyimbang antara kegiatan dalam pembinaan kognitif, afektif dan psikomotor. Harapan ke depan, lulusan SD Negeri 06 Ujan Mas yang telah menjadi Rintisan Sekolah Dasar Bertaraf Internasional dapat bersaing secara nasional maupun global diharapkan mempunyai prestasi yang membanggakan

bagi semua pihak, yang setara dengan teman-temannya dari negara-negara maju, sehingga prestasi SD Negeri 06 Ujan Mas dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya.

Pada saat ini SD Negeri 06 Ujan Mas menggunakan program kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di kelas 1 dan 4. Sekolah ini mendapat status akreditasi grade A dengan nilai 91 (akreditasi tahun 2021) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

2. Visi/Misi Sekolah

Visi SD Negeri 06 Ujan Mas

“Religius, unggul, kreatif, berkarakter dan berbudaya literasi serta peduli lingkungan”

Misi SD Negeri 06 Ujan Mas

1. meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan maha esa
2. Menumbuhkan semangat keunggulan kepada seluruh warga sekolah
3. menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan
4. meningkatkan mutu lulusan yang berdaya saing tinggi.
5. menyelenggarakan pendidikan yang mengembangkan kepribadian dan berorientasi pada budaya.
6. Mengembangkan kepribadian siswa yang berkarakter bangsa.
7. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersifat dan hijau serta Indah sehat.

8. Menerapkan manajemen partisipasi warga sekolah dan masyarakat menunjuk lingkungan sekolah yang bersinar (bersih, Indah, Astri, rindang, tertib, Rama, aman, nyaman, dan tenang).

3. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Siswa

Tabel 4. 1

Keadaan Siswa

Rombel	Jumlah Siswa	Wali kelas
Kelas I A	20 orang	H Linda Suharti, S.Pd
Kelas I B	20 orang	Kadarini, S. Pd.SD
Kelas I C	20 orang	Yenni Mardiani, S. Pd
Kelas II A	19 orang	Cici Jumiarsi, S. Pd
Kelas II B	19 orang	Resa Mardiani, S. Pd
Kelas II C	19 orang	Irma Darmawati, S. Pd
Kelas III A	25 orang	Faridah, S. Pd.SD
Kelas III B	26 orang	Zulfirman, S. Pd.SD
Kelas IV A	35 orang	Eka Veronica, S. Pd
Kelas IV B	34 orang	Eny Apriyanti, S. Pd
Kelas V A	23 orang	Fredy Darmawan, S. Pd
Kelas V B	23 orang	Fidian Oranaka, S. Pd
Kelas VI A	26 orang	Keken Pranata, M. Pd
Kelas VI B	29 orang	Ritawati Hidayat, S. Pd
JUMLAH	319 orang	

4. Sarana dan Prasarana

Tabel 4. 2

Sarana dan Prasarana

No	Sarana dan Prasarana	KONDISI			JUMLAH
		B	RR	RB	
1	Ruang Kelas	14	-	-	14
2	Ruang Guru/Kantor	1	-	-	1
3	Ruang Tata Usaha	1	-	-	1
4	Ruang Perpustakaan	1	-	-	1
5	Ruang UKS	1	-	-	1
6	Musholla	1	-	-	1
7	Lapangan	2	-	-	2

5. Program Kerja Sekolah

a. Umum

- 1) Mengadakan rapat
- 2) Mengadakan penataran guru
- 3) Liburan sekolah

b. Pengajaran

- 1) Menyusun jadwal pelajaran
- 2) Menyusun jadwal supervisi
- 3) Menyusun jadwal ulangan umum
- 4) Melaksanakan ANBK
- 5) Pembagian raport

c. Kesiswaan

- 1) Penerimaan siswa baru
- 2) Mengisi data siswa
- 3) Melaksanakan bimbingan
- 4) Melaksanakan kurikulum
- 5) Kenaikan kelas

d. Personalis

- 1) Mengusulkan kenaikan pangkat
- 2) Pembagian tugas
- 3) Penilaian pekerjaan

e. Peralatan Gedung / Perlengkapan

- 1) Inventaris kelas atau alat pelajaran
- 2) Inventaris gedung

f. Lingkungan Sekolah

- 1) Kebersihan sekolah
- 2) Keamanan sekolah
- 3) Penataan halaman atau taman
- 4) Pengaturan kantin

g. Pembinaan Profesional Guru

- 1) Memfasilitasi guru melanjutkan pendidikannya
- 2) Melaksanakan KKG

h. Keuangan

- 1) Usaha Menyusun RAPBS

- 2) Menyusun laporan pertanggung jawaban
- i. Kesehatan Sekolah (UKS)
 - 1) Penunjukkan guru pelaksanaan UKS
 - 2) Pelatihan dokter kecil
 - 3) Evaluasi dan pelaporan
- j. Ekstrakurikuler
 - 1) Kegiatan keagamaan
 - 2) Olahraga dan Seni
 - 3) Pramuka

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan “Pengaruh Media *Board Game* Labirin Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia SDN 06 Ujan Mas”, maka uraian datanya adalah sebagai berikut :

1. Hasil *Pretest Posttest*

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasi eksperimental* dengan desain *control group Pretest Posttest*, yang dilaksanakan di kelas V SDN 06 Ujan Mas dengan melibatkan 2 kelas sebagai sampel. Sebelum pemberian perlakuan, maka diberikan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sebanyak 20 soal pilihan ganda pada mata pelajaran Tematik digunakan sebagai instrumen penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. 3

Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Eksperimen dan Kontrol

No	Skor	Pretest Eksperimen		Skor	Pretest Kontrol	
		Fi	%		Fi	%
1	30-38	3	13,00	30-35	2	8,7
2	39-47	2	8,7	36-41	1	4,3
3	48-56	5	21,7	42-47	7	30,4
4	57-65	6	26,1	48-53	1	4,3
5	66-74	2	8,7	54-59	4	17,4
6	75-83	5	26,1	60-65	8	34,8
	Jumlah	23	100	Jumlah	23	100
	<i>Mean</i>	59,34		<i>Mean</i>	51,521	
	<i>Median</i>	65,00		<i>Median</i>	55,00	
	<i>Mode</i>	30		<i>Mode</i>	45	
	<i>Std. Deviation</i>	14,717		<i>Std. Deviation</i>	9,820	
	<i>Range</i>	50		<i>Range</i>	35	
	<i>Minimum</i>	30		<i>Minimum</i>	30	
	<i>Maximum</i>	80		<i>Maximum</i>	65	

Sumber: Hasil SPSS 25 Yang Diolah

Berdasarkan tabel 4.3 di atas hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30 dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 59,35 sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 30 dengan rata-rata *pretest* 51,52 Data tersebut menunjukkan bahwa masih rendah nya hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, artinya masih banyak siswa yang belum mencukupi nilai KKM (<70) baik dikelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Setelah dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, peneliti kemudian menggunakan media *board game* labirin dalam mata Pelajaran Tematik pada materi sistem pencernaan manusia. Setelah menggunakan media *board game* labirin tersebut, peneliti memberikan *posttest* untuk menilai hasil belajar siswa setelah

mendapatkan perlakuan tersebut. Adapun hasil *posttest* baik pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 4.4 di bawah ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 4

Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

No	Skor	<i>Posttest</i> Eksperimen		Skor	<i>Posttest</i> Kontrol	
		Fi	%		Fi	%
1	70-74	1	4,3	50-55	3	13,0
2	75-79	3	13,0	56-61	4	17,4
3	80-84	8	34,8	62-67	8	38,4
4	85-89	4	17,4	68-73	4	17,4
5	90-94	6	26,1	74-79	0	0
6	95-99	1	4,3	80-85	4	17,4
	Jumlah	23	100	Jumlah	23	100
Mean		83,04		Mean		66,30
Median		80,00		Median		65,00
Mode		80		Mode		65
Std. Deviation		6,349		Std. Deviation		8,688
Range		25		Range		35
Minimum		70		Minimum		50
Maximum		95		Maximum		85

Sumber: Hasil SPSS 25 Yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70 dengan rata-rata nilai pretest sebesar 83.04, dan hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 66.30. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media *board game* labirin.

1. Deskripsi Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dari kelas VA dan VB sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media *Board Game* Labirin dengan jumlah peserta didik 46 dari populasi yang ada. Penelitian ini dilaksanakan di SD negeri 06 Ujan Mas yang mana penelitiannya dimulai pada tanggal 28 April berakhir 28 Juni 2024 penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan untuk satu kelas baik dikelas eksperimen maupun kontrol. Pertemuan pertama 27 April untuk diberikan materi tentang sistem pencernaan manusia, pertemuan kedua pada hari selasa 28 April 2024 diadakan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu kelas VA menggunakan media *Board Game* Labirin sedangkan kelas VB kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional, Tanya jawab soal, memberikan tugas. Soal yang diberikan terdiri dari 20 pertanyaan dengan alokasi waktu 2x45 menit.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas

eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji *Shapiro wilk* untuk pengujian ini. Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *Shapiro wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika signifikansi 0,05, sedangkan distribusi tidak normal jika signifikansi $< 0,05$. Dalam hal ini, SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas

Tabel 4. 5

Hasil Normalitas *Shapiro-wilk*

	<i>Tests of Normality</i>			Shapiro-Wilk		
	Kolmogorov-Smirnov ^a Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.171	23	.079	.938	23	.161
Posttest eksperimen	.117	23	.200*	.952	23	.319
Pretest Kontrol	.181	23	.048	.924	23	.081
Posttest Kontrol	.212	23	.009	.931	23	.118

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil SPSS 25 Yang Diolah

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel 4.5 diatas yang dilihat data tabel *shapiro-wilk*, diketahui nilai signifikasi dari *pretest-posttest* kelas eksperimen, nilai signifikasinya $> 0,05$. Begitu pun nilai signifikasi kelas kontrol dari *pretest-posttest*, nilai signifikansi $>$ dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Ketentuan program SPSS versi 25 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini.

Jika nilai sig. < 0,05, maka hipotesis yang menyatakan bahwa varians kelas kontrol dan kelas eksperimen di tolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak homogen. Jika nilai sig. > 0,05 maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

Tabel 4. 6

Hasil Uji Homogenitas

		<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPA	<i>Based on Mean</i>	.706	1	44	.405
	<i>Based on Median</i>	.289	1	44	.593
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.289	1	40.740	.593
	<i>Based on trimmed mean</i>	.645	1	44	.426

Sumber: Hasil SPSS 25 Yang Diolah

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, diketahui nilai sig. *based on mean* untuk varians hasil belajar tematik tentang system pencernaan manusia adalah sebesar 405. Karena nilai sig. $405 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil

belajar *posttest* pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, selanjutnya adalah uji hipotesis dengan melakukan uji *t-test*. Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas. Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 25, yaitu Uji-t *Independent sampels test*.

Tabel 4. 7
Hasil Uji t Hipotesis *Pretest*

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>					<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Uji Hipotesis <i>Pretest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	3.464	.069	2.121	44	.040	7.826	3.689	.391	15.261
	<i>Equal variances not assumed</i>			2.121	38.350	.040	7.826	3.689	.360	15.292

Sumber: Hasil SPSS 25 Yang Diolah

Pada tabel 4.7 hasil t hipotesis nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai signifikasinya adalah $0,069 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa $H_a: H_1 \neq H_2$ atau H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya terdapat perbedaan

hasil belajar siswa dengan kelas eksperimen menggunakan media *Board Game* Labirin dengan kelas kontrol menggunakan model konvensional.

Tabel 4. 8
Hasil Uji t Hipotesis *Posttest*

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>					<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Uji Hipotesis <i>Posttest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	.706	.405	7.460	44	.000	16.739	2.244	12.217	21.261
	<i>Equal variances not assumed</i>			7.460	40.283	.000	16.739	2.244	12.205	21.273

Sumber: Hasil SPSS 25 Yang Diolah

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji t hipotesis nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai sig.(2-tailed) adalah 0,000 maka untuk uji hipotesis satu pihak nilai sig.(2-tailed) harus dibagi 2 dan hasilnya adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_a : H_1 > H_2$ atau ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.

Berdasarkan Hasil analisis data yang di lakukan menunjukkan bahwa nilai t hitung = 7.460 dengan nilai sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Untuk mengetahui nilai distribusi t tabel

dilihat berdasarkan $df = 44$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 1,680. Oleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7.460 > 1,680$) dan sig. (2-tailed) $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan terdapat pengaruh media *Board Game* labirin terhadap hasil belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji statistik yang sudah dilakukan, maka didapatkan nilai berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun rekapitulasi hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.9

Rekapitulasi Hasil Penelitian

Jumlah	<i>pretest dan posttest</i>			
	<i>Pretest Kelas Eksperimen</i>	<i>Posttest Kelas Eksperimen</i>	<i>Pretest Kelas Kontrol</i>	<i>Posttest Kelas Kontrol</i>
Jumlah Siswa	23	23	23	23
Nilai Terendah	30	70	30	50
Nilai Tertinggi	80	95	65	85
Rata-rata	59,34	83.04	51.52	66.30
Standar Deviasi	14.717	6.349	9.820	8.688

Sumber: Hasil SPSS 25 Yang Diolah

Dari tabel 4.8 diketahui nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen (59,34) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas

kontrol yaitu (51,52). Sementara, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen (83,04) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu (66,30). Berdasarkan hasil rekapitulasi data di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Board Game* Labirin mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti akan membahas hasil penelitian sebagai berikut:

- 1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang diajar menggunakan Media *Board Game* Labirin dengan Hasil Belajar Siswa yang diajar menggunakan Pembelajaran Konvensional pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 06 Ujan Mas.**

Pembelajaran menggunakan media *Board Game* Labirin merupakan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses penelitian. Media ini diduga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi sistem pencernaan manusia. Menurut Suryani media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁶³ Media pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik yang mampu merangsang minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan penjelasan materi yang akan disampaikan.

Selain itu hasil pengujian menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan *Board Game* labirin memperoleh hasil *posttest* yang lebih tinggi dibanding *posttest* pada kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan temuan penelitian terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *Board Game* labirin dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Melalui media pembelajaran ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga belajar sambil bermain setiap anak umumnya menyukai permainan dan bermain, melalui permainan dan bermain mereka memperoleh pengalaman, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan. Pada jenjang anak usia Sekolah Dasar (SD), anak-anak usia ini senang bermain, senang

⁶³ Suryani Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal 4

bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan secara langsung. Hal tersebut menandakan bahwa anak pada usia ini sangat baik jika menerima pembelajaran berupa permainan, mengusahakan mereka berpindah atau bergerak, belajar dalam kelompok, serta memberikan mereka kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Beragam media pembelajaran telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Ada pula media pembelajaran yang berbentuk permainan (*game*) sebagai sarana kegiatan belajar sambil bermain yaitu sebuah media pembelajaran berbentuk labirin yang di dalamnya mengandung unsur edukasi sebagai alternatif baru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada media papan labirin ini terdapat papan permainan yang digunakan sebagai tempat bermain, kartu soal dan petunjuk penggunaan media yang bisa memudahkan siswa untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Belajar sambil bermain yang melibatkan peserta didik secara berkelompok dan melewati rintangan-rintangan yang ada di dalam media labirin berupa pertanyaan terkait materi pelajaran yang dipelajari dapat memudahkan peserta didik mengingat dan memahami materi pelajaran dengan sangat baik.

Penggunaan pembelajaran berbasis labirin mampu mengatasi kebosanan dan kejenuhan peserta didik saat pembelajaran berlangsung karena sifatnya yang interaktif dan penyajian materi pelajarannya

dalam bentuk yang berbeda. Media ini juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan menantang karena peserta didik dilibatkan langsung dalam pembelajaran dan menantang peserta didik untuk menemukan tujuan yang telah ditentukan dalam media labirin, sehingga mampu mengurangi kejenuhan mereka saat proses pembelajaran berlangsung. Pendapat tersebut sejalan dengan Gita menjelaskan kelebihan media labirin adalah dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang berbeda yakni berupa rintangan yang ada di dalam media labirin serta menyajikan kompetisi bagi peserta didik untuk mencapai tujuan yang ada di media labirin sehingga dapat menumbuhkan perhatian dan semangat peserta didik dalam belajar. Selain itu, media labirin dapat mengembangkan imajinasi, melatih konsentrasi, melatih dan melatih motorik halus peserta didik.⁶⁴

Dianmarta dan Sulthoni mengemukakan manfaat media maze yaitu dapat mengembangkan imajinasi peserta didik, melatih konsentrasi peserta didik, melatih motorik halus peserta didik, dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi efektif dan efisien, menarik minat peserta didik dalam belajar, dan melatih fungsi panca indra peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih menantang dan menarik minat belajar peserta didik untuk mencari tahu dan

⁶⁴ Gita, Dian Dwi, "*Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran*". (Skripsi S1. Universitas Negeri Jakarta, 2016), hal 53-54

bertanya, sehingga mereka aktif dan tertarik dalam melaksanakan pembelajaran.⁶⁵

Pembelajaran menggunakan media labirin ini mampu membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik karena karakteristik dari media pembelajaran ini adalah mampu mengasah berfikir cepat peserta didik, ketenangan, dan mengajak peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, motivasi belajar, selain itu peserta didik juga dengan mudah memahami suatu materi sehingga hasil belajar meningkat. Hal ini menyatakan bahwa media *Board Game* labirin dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan adanya media *Board Game* labirin dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menumbuhkan perhatian, menyenangkan sehingga menimbulkan semangat peserta didik dalam belajar dan interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peserta didik yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional cenderung lebih banyak mendengarkan ceramah dan tanya jawab. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik hanya berdiam diri dan mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan guru, sehingga lama kelamaan mayoritas peserta didik akan merasa jenuh, mengantuk, kurang fokus, kurang bersemangat, dan pada akhirnya minat belajarnya menurun. Pembelajaran menjadi pasif

⁶⁵ Sulthoni dan Dianmarta Alfian, “*Media Maze Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita*”, Jurnal Ortopedagogia, Vol 3 No 1, (2017), hal 3

karena hanya terpusat pada guru saja. Pada pembelajaran konvensional peran guru hanya terletak sebagai fasilitator di dalam kelas, pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana peran guru mengendalikan atas kebanyakan penyajian materi “pentransfer ilmu” atau bisa juga disebut sebagai metode ceramah sementara siswa lebih pasif sebagai “penerima ilmu”. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antar hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *Board Game* Labirin dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional.

2. Pengaruh Media *Board Game* Labirin terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 06 Ujan Mas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Board Game* Labirin berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 06 Ujan Mas. penelitian ini sesuai dengan hasil yang diperoleh dari perhitungan melalui SPSS 25, yang menunjukkan adanya pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 yang menggunakan media *Board Game* Labirin.

Dengan adanya media *Board Game* Labirin antusiasme siswa untuk belajar dapat ditingkatkan penilaian guru terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa umumnya memahami atau mengerti apa yang disampaikan oleh guru jika nilai tes hasil belajar mereka tinggi atau meningkat. Seperti yang dikemukakan oleh Ismail

Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.⁶⁶ Pada media *Board Game* labirin dalam pembelajaran memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran untuk menemukan tujuan yang telah ditentukan dalam media labirin, sehingga mampu mengurangi kejenuhan mereka pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan nilai masing-masing indikator dari hasil belajar siswa. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis *independent samples test*, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai rata-rata *pretest-posttest* pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil, *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media *Board Game* labirin terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 06 Ujan Mas.

⁶⁶ Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2008), hal 47

Maka melalui pemaparan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media *Board Game* labirin berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas, karena pada media *Board Game* labirin ini membuat siswa senang dan tertarik pada proses pembelajaran, memperhatikan penjelasan dari guru inilah yang memudahkan peserta didik menerima materi Pelajaran dari guru sehingga membantu peserta didik giat belajar dan meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi system pencernaan manusia diperoleh Kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *Board Game* Labirin dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan perolehan nilai *posttest* kedua kelas tersebut.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Board Game* Labirin terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 06 Ujan Mas.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya berupaya sedemikian rupa menyesuaikan media pembelajaran agar sesuai dengan kondisi siswa dan relevan terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan, dengan menggunakan media *Board Game* Labirin pembelajaran lebih menekankan pada

pembelajaran lebih aktif, bertanya dan antusias mencari jawaban dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan media ini dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Untuk dapat menjadi suatu masukan positif bagi siswa dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran khususnya pembelajaran IPA dan mata pelajaran lainnya, serta dapat memotivasi pendidik dalam memahami media pembelajaran siswa.

3. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Ramli, “*Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*”, Lantanida Journal, Vol. 4 No 1, 2017
- Abdulghani Tarmin; Jefri Taher Muhammad; dan Mufli Saiful, *Pemanfaatan Teknologi Vital Reality untuk Game Labirin Berbasis Android*, Seminar Nasional Aplikom (SEMNASTIKOM), Favehotel Jayapura, 3 November 2017
- Juhaeni, dkk “*Konsep Dasar Media Pembelajaran*”, Journal Of Islamic Education at Elementary School, Vol. 1, no 1. 2023, hal 3-46
- Arifin Zainal, *Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Arifin Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Vol. 118, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta 2010
- Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004
- Badriono, Yuli Subarkah Wahyu, “*Game Labirin Pembelajaran Bahasa Jawa Menggunakan Algoritma A Star (A) Berbasis Android*”, Skripsi: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2019
- Basri M, *Dasar-dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*, Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2011
- Cahya Indra; Utama Yuda; Sudarmilah Endah; dan Yuliana Irma, “*Aplikasi Game Rute Puzzle (Labirin) Secara 3D (Dimensi) Menggunakan Blender*.”
- Daryanto,
edia Pembelajaran, Yogyakarta: Gava Media, 2010
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta:PT Gramedia Pustaka mm, 2008
- Dale, E, *Audiovisual Method in Teaching. Third Edition*, New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc, 1969

- Febriana Ninda, *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Motorik Halus pada Anak Kelompok A TK Aba Jantran mbhardjo*, Skripsi, Yogyakarta: November 2015
- Febriani Fitri, *“Pengaruh media pembelajaran berbasis flash terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VII SMP Negeri 1 kajuara Kabupaten Bone”*, Skripsi, Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022
- Firmadani Fifit, *“Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi 4.0”*, Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2, No 1, 2020
- Fitriana, Ida Ayu Nurul, *“Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Adaptasi Makhluk Hidup Terhadap Lingkungannya”*, Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN syarif Hidayatullah, 2015
- Gita, Dian Dwi, *“Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasan Peserta Didik Hambatan Pendengaran”*, Skripsi, Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2016
- Hakim Lukman, *“Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik”*, Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN syarif Hidayatullah, 2018
- Hamalik Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya 1989
- Haque, Asni Ariny, Rohita, *“Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Kelompok A di TK Al-Fitroh”*, E-juornalunesa. No 3, 2014
- Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail, 2008.
- Iswandi, *“Pengembangan Media Board Game Labirin Pada Pelajaran Biologi materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI IPA SMAN 9 MAROS”*, Skripsi, Makassar: Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2021

- Jordi Dede, “*Perancangan Board Game Tentang Peduli Lingkungan Untuk anak Usia 7-12 Tahun*”, Jurnal, Padang: Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, 2017
- Kadir, *Statitika*, Jakarta: PT Rosemata Sampurna, 2010
- Kasmadi; Sunanria, Nia Sini, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2014
- Rusman; Kurniawan Deni; dan Riyana Cepi, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasian Komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013
- Mulyadi, *Evaluasi pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, malang: UIN-Maliki Pres, 2010
- Mulyani Anni, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013
- Nunuk Suryani; dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- P Indra; Made. I; dan Cahyaningrum Ika, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019
- Pane Aprida; Dasopang, Darwis Muhammad, “*Belajar Dan Pembelajaran*”, Jurnal kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03, No. 2. 2017, hal 337
- Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2020
- Purwanto, M. Ngalm, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002
- Putri, Wahyu Ananda; dan Yunianta, Tri Nova Hasti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Board Game The Labyrinth Of Trigonometri Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA*”, Jurnal Satya Widya, Vol. 36, No.2, Desember 2018
- Putra, Rengga Dionata, Aswin Muhammad dan Djuriatno War, “*Pencarian Rute Terdekat Pada Labirin Menggunakan Model A*”, Jurnal EECCIS, Vol. 6, No. 2, November 2012. Hal 1.
- Sadiman Arief S. dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Gafindo Rosda, 2010

- Sanjaya Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2015
- Simanjuntak, Mikhanael Mual Parsaulian dkk, "Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality Studi Kasus Permainan Ular Tangga", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 3, 2019, hal. 2427
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: pnamedia Group, 2016
- Sudjana Nana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015
- Sudijono Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013
- Sudjana Nana dan Rivai Ahmad, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru, 2001
- Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan", Bandung: Alfabeta, 2011
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2020
- Sujarweni; V Wiranata, *SPSS Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015
- Sulthoni dan Alfian Dianmarta, "Media Maze Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita", *Jurnal Ortopedagogia*. Vol 3, No 1, 2017, hal 3
- Susilawati Fransiska, *Makanan Sehat: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas v*, Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017
- Syah Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Thabroni Muhammad dan Mustofa Arif, *Belajar dan Pembelajaran; Mengembangkan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pengembangan Nasional*, Yogyakarta: Ar-Razz Media, 2013
- Usman, M. Basyirudin dan Asnawir *Media Pengajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Utama, Indra Cahya Yuda; Sudarmilah Endah; Yuliana Irma, "Aplikasi Game Rute Puzzle (Labirin) Secara 3D (Dimensi) Menggunakan Blender", Skripsi Thesis, Surakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013

Veronica Indah, Ratna Wahyu Pusari, M. Yusuf Setiawardana, "*Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA*", JIPP, Vol 2 No 3 Oktober, 2017, hal 259


Widoyoko, Eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2012

Yulistari Novita, Fatimah Atin, dan Sayekti Tri, "*Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak usia 4-5 tahun*", JPP PAD NTIRTA, Vol. 5 No. 2, November 2018, hal 92

L
A
M
P
I
R
A
N

Lampiran 1

Berita Acara


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 38119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 10.30 TANGGAL 16 Oktober TAHUN 2023
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :


NAMA : Esi Fitri
 NIM : 20101063
 PRODI : PGMI
 SEMESTER : 7
 JUDUL PROPOSAL : Pengembangan Media Board Game Edukasi Aqidah
Daerah Pembelajaran Sistem dan Pencemaran Lingkungan
Pada kelas V SDN


BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :


1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Pengaruh Media Board Game Edukasi Aqidah terhadap hasil belajar Da'wah Pembelajaran Pencemaran lingkungan pada kelas V SDN 02 WJAN MAS.
 - b. PENGARUH MEDIA BOARD GAME LABIRIN TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI SISTEM PENGELOMPOKAN MANUSIA KELAS V SDN 06 WJAN MAS
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I CURUP, 2023
CALON PEMBIMBING II


 (Siti Zuhra, M.Pd.)


 (Yuda Andesman)


 (Yuda Andesman, M.Pd.)

Lampiran 2

SK Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : info@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH
Nomor : **136** Tahun 2023
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 010558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026 ;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Iain Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.14/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup ;

Memperhatikan : 1. Permohonan Sdr. Esi Fitri tanggal 20 November 2023 dan Kelengkapan Peranyakan Pengajuan Pembimbing Skripsi ;
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023 ;

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama : 1. **Siti Zulaiha, M.Pd.I** **198308202011012008**
2. **Tika Meldina, M.Pd** **198707192018012001**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Esi Fitri
N I M : 20591063
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Board Game Labirin terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas V SDN 06 Ujan Mas

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;


Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 20 November 2023
Dekan,

Sutarto

Tembusan
1. Rektor
2. Deodakara IAIN Curup
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama,
A. A. K.

Lampiran 4

Surat Permohonan Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARRBIYAH	
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Faks 21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119		
<hr/>		
Nomor	: -/A/2/Jn.34/FT/PP.00.9/03/2024	26 Maret 2024
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)		
Assalamu'alaikum Wr, Wb		
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :		
Nama	: Esi Fitri	
NIM	: 20591063	
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / PGMI	
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Board Game Labirin terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas V SDN 06 Ujan Mas	
Waktu Penelitian	: 26 Maret s.d 26 Juni 2024	
Tempat Penelitian	: SDN 06 Ujan Mas	
Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan. Demikian atas kerjasama dan izinya diucapkan terimakasih		
s.d Dekan Wakil Dekan I,  Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum NIP. 19811020 200804 1 002		
Tembusan : disampaikan Yth : 1. Rektor 2. Wakil I 3. Ka. Biro AUAK		

Lampiran 5

Izin Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Penanaman Kepahiang Kode Pos 39372
 Website: www.dpmpstp.kepahiangkab.go.id

IZIN PENELITIAN
 Nomor : 500.16.7/033/I-Pen/DPMPSTP/IV/2024

DASAR :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Bupati Kabupaten Kepahiang Nomor 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 25 Tahun 2016 tentang Struktur Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Kepahiang (Berita Daerah Kabupaten Kepahiang Tahun 2020 Nomor 1);
3. Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Nonperizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang;
4. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 402/In.34/FT/PP.00.9/03/2024 Tanggal 28 Maret 2024 Hal Permohonan Izin Penelitian.

DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

Nama	: ESI FITRI
NPM	: 20591063
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: SDN 06 Ujan Mas
Waktu Penelitian	: 28 Maret 2024 s.d 28 Juni 2024
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Pengaruh Media Board Game Labirin terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 06 Ujan Mas
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	: 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cc. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Kepahiang
 Pada Tanggal : 3 April 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
KEPALA DINAS,
ELVA MARDIANA, S.JP., M.Si.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19690526 199003 2 005

Tembusan disampaikan Kepada yth:

1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
4. Camat Wilayah Tempat Penelitian

Dokumen ini dibentangkan secara elektronik menggunakan sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Elektronik, Standar, Metro dan Sertifikasi Negara (BESM)

Lampiran 6

Surat Permohonan RPP

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Prihal : Permohonan Menjadi Validator RPP


Kepada
Yth. Bapak Fredy Darmawan, S. Pd
Di Tempat

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini :

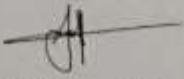

Nama : Esi Fitri
Nim : 20591063
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media *Board Game Labirin* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas V SDN 06 Ujan Mas

Dengan surat ini, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa demi kelancaran kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir (skripsi), dimohon kesediaannya untuk menjadi validator instrumen yang saya buat.

Demikianlah surat permohonan ini saya buat, besar harapan saya semoga Bapak/Ibu dapat mengabulkannya. Atas perhatian saya ucapkan terimakasih.

Curup, 18 Maret 2024
Mahasiswa

Esi Fitri
NIM. 20591063

Mengetahui

<p>Pembimbing I</p>  Siti Zulaiha, M.Pd.I NIP.198308202011012008	<p>Pembimbing II</p>  Tika Meldina, M.Pd NIP.198707192018012001
---	---

Lampiran 7

Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI RPP

Judul : Sistem Pencernaan Manusia
Mata Pelajaran : IPA
Penulis : Esi Fitri
Validator : Fredy Darmawan, S. Pd
Tanggal :

PETUNJUK PENGISIAN
Beri tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.
1 = tidak baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

No	Komponen	1	2	3	4	5
Informasi Umum						
1	Memuat identitas sekolah				√	
2	Memuat mata pelajaran			√		
3	Memuat kelas				√	
4	Memuat semester				√	
5	Memuat kompetensi inti				√	
6	Memuat kompetensi dasar				√	
7	Memuat indikator pencapaian				√	
8	Memuat model pembelajaran yang digunakan				√	
9	Memuat alokasi waktu				√	
Komponen inti						
1	Memuat tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna dan pertanyaan pematik.				√	
2	Memuat rangkaian kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti dan penutup)				√	
3	Langkah-langkah pembelajaran jelas				√	

4	Sesuai dengan sintak pembelajaran yang berlangsung			✓		
5	Kegiatan assesmen, pengayaan dan remedial				✓	
6	Kegiatan refleksi antara peserta didik dan guru			✓		
Penilaian						
7	Mencantumkan bentuk penilaian				✓	
Bahasa						
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	
9	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
Jumlah skor						

PENILAIAN UMUM

Pengisian penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan ketentuan sebagai berikut :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C = Dapat digunakan dengan banyak revisi

D = Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Kesimpulan penilaian secara umum modul ini :

Uraian	A	B	C	D
Penilaian secara umum terhadap RPP IPA materi Sistem Pencernaan Manusia.	✓			

Saran – saran :

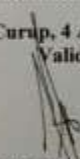
.....

.....

.....

.....

Curup, 4 April 2024
Validator


Fredy Darmawan, S.Pd
NIP. 198705152023211019

Lampiran 8

Surat Permohonan Instrumen Penelitian

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Prihal : Permohonan Menjadi Validator Instrumen


Kepada
Yth. Ibu Tri Reski, S. Pd
Di Tempat

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini :



Nama : Esi Fitri
Nim : 20591063
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media *Board Game Labirin* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas V SDN 06 Ujan Mas.

Dengan surat ini, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa demi kelancaran kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir (skripsi), dimohon kesediaanya untuk menjadi validator instrumen yang saya buat.

Demikianlah surat permohonan ini saya buat, besar harapan saya semoga Bapak/Ibu dapat mengabulkannya. Atas perhatian saya ucapkan terimakasih.

Curup, 24 April 2024
Mahasiswa

Esi Fitri
NIM. 20591063

Mengetahui

<p>Pembimbing I</p>  Siti Zulaiha, M.Pd.I NIP.198308202011012008	<p>Pembimbing II</p>  Tika Meldina, M.Pd NIP.198707192018012001
--	--

Lampiran 9

Surat Pernyataan Validasi Instrumen

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

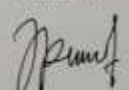
Nama : Tri Reski, S. Pd.
Nip : 199707252023212018

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Esi Fitri
Nim : 20591063
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Pengaruh Media *Board Game Labirin* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas V SDN 06 Ujan Mas.

Setelah difakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Curup, 24 April 2024
Validator

Tri Reski, S. Pd
NIP. 199707252023212018

Lampiran 10

Kisi-kisi Uji Coba Instrumen

Sekolah : SDN 06 Ujan Mas
 Mata pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : V/I
 Alokasi waktu : 70 menit
 Bentuk soal : Pilihan Ganda
 Kurikulum : K13

No	Standar kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Tingkat Kompetensi Pengetahuan						Bentuk soal	No urut soal
					C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan	menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	Sistem pencernaan manusia	Menentukan nama organ pencernaan manusia			√				Pilihan ganda	1-2
				Menentukan fungsi organ pencernaan manusia.			√					3-6
				Menganalisis jenis				√				7-8

		Menyajikan karya (misalnya poster, model atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	penyakit dan gejalanya pada sistem pencernaan manusia									
			Menganalisis cara pencegahan terjadinya gangguan sistem pencernaan manusia				√					9-13
			Menganalisis fungsi organ pencernaan manusia				√					14-16
			Mengurutkan sistem pencernaan manusia			√						17
			Menunjukkan makanan yang sehat bagi tubuh		√							18
			Menelaah zat gizi pada makanan				√					19
			Membedakan		√							20-21

				pencernaan mekanik dan kimiawi								
				Mengecek kandungan vitamin yang terdapat dalam buah					√			22
				Menunjukkan enzim yang membantu proses pencernaan makanan		√						23-25

lampiran 11

Kisi-kiai Instrumen Penelitian

Sekolah : SDN 06 Ujan Mas
 Mata pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : V/I
 Alokasi waktu : 70 menit
 Bentuk soal : Pilihan Ganda
 Kurikulum : K13

No	Standar kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Tingkat Kompetensi						Bentuk soal	No urut Soal
					Pengetahuan							
					C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan	menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia. Menyajikan karya (misalnya poster, model atau bermain	Sistem pencernaan manusia	Menentukan nama organ pencernaan manusia			√				Pilihan ganda	1-2
				Menentukan fungsi organ pencernaan manusia.			√					3-5
				Menganalisis jenis penyakit dan gejalanya				√				

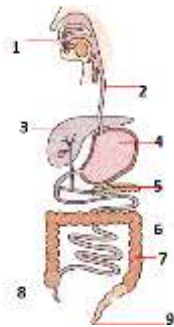
		peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.		pada sistem pencernaan manusia								
				Menganalisis cara pencegahan terjadinya gangguan sistem pencernaan manusia				√				8-12
				Menganalisis fungsi organ pencernaan manusia				√				13-15
				Mengurutkan sistem pencernaan manusia			√					16
				Menunjukkan makanan yang sehat bagi tubuh		√						17
				Menelaah zat gizi pada makanan				√				18
				Membedakan pencernaan mekanik dan kimiawi		√						19
				Mengecek kandungan vitamin yang terdapat dalam buah					√			20

Lampiran 12

Soal

Mata Pelajaran : IPA
 Nama :
 Kelas :
 Hari dan Tanggal :
 Waktu : 2x45 Menit

1. Perhatikan gambar berikut!



Organ yang ditunjuk oleh no 6 adalah....

- Usus besar
 - Hati
 - Rektum
 - Usus halus
2. Apa nama organ yang bertanggung jawab untuk meremukkan makanan dengan gigi....
- Mulut
 - Kerongkongan
 - Lambung
 - Usus halus
3. Organ pencernaan apa yang berfungsi untuk menyimpan dan mengolah makanan serta yang menghasilkan getah lambung....
- Hati
 - Usus halus
 - Lambung
 - Pankreas
4. (1) menyerap nutrisi dari makanan
 (2) menetralkan makanan
 (3) membantu menjaga keseimbangan cairan elektrolit

Pernyataan tersebut merupakan fungsi dari....

- a. Usus bun
 - b. Lambung
 - c. Usus halus
 - d. Usus besar
5. Dina sering merasa kesulitan untuk buang air besar, ia juga sangat jarang buang air besar. Dalam seminggu ia buang air besar hanya 1-2 kali, disertai dengan feses yang mengeras.

Gangguan tersebut dikenal dengan istilah penyakit....

- a. Diare
 - b. Maag
 - c. Wasir
 - d. Sembelit
6. Radit adalah seorang *food vlogger* untuk menarik minat penonton, ia seringkali mengkonsumsi makanan yang sangat pedas hingga membuat perutnya terasa mulas. Ia sering merasa nyeri perut yang tiba-tiba, mual dan muntah terus-menerus, tinja berwarna gelap dan berdarah, serta muntah darah. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, radit mengalami gangguan pencernaan....

- a. Maag
 - b. Sembelit
 - c. Kolitis ulseratif
 - d. Divertikulitis
7. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan gangguan yang terjadi pada mulut akibat kekurangan

- a. Vitamin A
 - b. Vitamin B
 - c. Vitamin C
 - d. Vitamin D
8. Sistem pencernaan tentu harus selalu diperhatikan untuk menghindari gangguan-gangguan pada sistem pencernaan itu sendiri. Adapun cara mencegah gangguan sistem pencernaan, salah satunya dengan....
- a. Mengonsumsi makanan enak
 - b. Mengonsumsi makanan kaya akan serat
 - c. Mengunyah makanan dengan cepat
 - d. Mengonsumsi astasida terus menerus
9. (1) Mengonsumsi makanan dan minuman yang matang atau sudah masak
 (2) Minum air putih segelas sehari
 (3) Tidak mengonsumsi makanan dari hewan

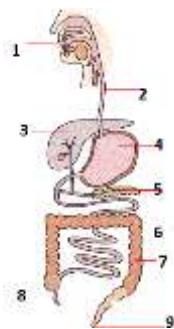
(4) Mencuci tangan dengan sabun dan air

Untuk meminimalisir dan mencegah terjadinya diare ditunjukkan oleh nomor....

- a. 4 dan 3
 - b. 4 dan 1
 - c. 3 dan 4
 - d. 2 dan 4
10. Buah dan sayuran banyak memiliki kandungan yang sangat bermanfaat bagi tubuh. Oleh sebab itu, kita harus rajin mengkonsumsinya. Dalam sehari kita wajib mengonsumsi buah minimal....
- a. 3 buah
 - b. 6 buah
 - c. 9 buah
 - d. 12 buah
11. Makanan pada gambar di bawah merupakan salah satu asupan makanan yang baik dan bermanfaat bagi tubuh, khususnya pada sistem pencernaan. Hal ini dikarenakan...



- a. Banyak mengandung vitamin
 - b. Kaya akan lemak dan kolesterol
 - c. Dapat membuat tubuh tidak pernah lelah
 - d. Mampu mencegah virus dan bakteri masuk ke tubuh
12. Cara mencegah kesehatan organ pencernaan agar terhindar dari penyakit maag adalah....
- a. Selalu makan tepat waktu
 - b. Makan-makan pedas
 - c. Rajin berolahraga
 - d. Mengonsumsi makanan yang mengandung vitamin C
13. Perhatikan gambar berikut!



Organ pencernaan pada manusia yang menghasilkan asam klorida, pepsin dan renin ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
14. Sebagai makhluk hidup, manusia tentunya memerlukan makanan. Fungsi makanan dalam tubuh manusia adalah....
- a. Sebagai pencegah penuaan
 - b. Membuat tubuh kebal dari penyakit
 - c. Sebagai sumber energi
 - d. Mengurangi rasa ngantuk
15. Mulut – kerongkongan – anus – usus halus – lambung – usus besar – rectum. Urutan sistem pencernaan manusia yang benar adalah....
- a. Mulut – usus halus – kerongkongan – usus besar – lambung – anus
 - b. Mulut – usus besar – kerongkongan – usus halus – lambung – anus
 - c. Mulut – kerongkongan – lambung – usus halus – usus besar – anus
 - d. Mulut – kerongkongan – lambung – usus besar – usus halus – anus
16. (1) mengandung banyak serat

(2) Warna mencolok dan buatan

(3) Terlihat layu dan tidak segar

Ciri-ciri makanan sehat ditunjukkan pada nomor....

- a. 3 dan 2
 - b. 2 dan 1
 - c. 1
 - d. Semua benar
17. (1) Lemak

(2) Karbohidrat

(3) Vitamin

(4) Protein

Dari keempat gizi makanan tersebut yang menjadi sumber energi utama bagi tubuh, yaitu....

- a. Lemak
 - b. Karbohidrat
 - c. Vitamin
 - d. Protein
18. Berikut ini merupakan ciri-ciri pencernaan secara mekanik, diantaranya....
- a. Pemecahan partikel makanan besar menjadi bagian yang kecil dan dalam prosesnya menggunakan tindakan fisik
 - b. Pemecahan partikel besar menjadi molekul kecil dan menggunakan bantuan enzim
 - c. Menggunakan bantuan enzim, gigi seta otot
 - d. Pemecahan partikel makanan besar menjadi bagian yang kecil dan menggunakan bantuan enzim

19. Proses pencernaan makanan yang melibatkan enzim-enzim didalam lambung dan usus halus disebut....
- Pencernaan biologis
 - Pencernaan mekanik
 - Pencernaan kimiawi
 - Absorpsi
20. Perhatikan tabel berikut ini!

Nama buah	Kandungan vitamin
Papaya dan mangga	C
Jeruk dan jambu biji	A
Alpukat dan blueberry	B

Pernyataan yang sesuai dengan nama buah beserta kandungannya adalah....

- Papaya dan manga kaya akan vitamin C
- Jeruk dan jambu biji kaya akan vitamin A
- Alpukat dan blueberry kaya akan vitamin B
- Papaya dan blueberry kaya akan vitamin C

Lampiran 13**Kunci Jawaban**

1. D
2. A
3. C
4. D
5. D
6. A
7. C
8. B
9. B
10. A
11. A
12. A
13. D
14. C
15. C
16. C
17. C
18. A
19. C
20. C

Lampiran 14**Pedoman penskoran**

Petunjuk penilaian soal pilihan ganda

Soal No	Bobot Soal
1-20	1
Jumlah Skor Maksimal	20

Jika benar mendapatkan skor 1

Jika salah mendapatkan 0

$$\text{Penentuan Nilai} = N = \frac{\text{Skore Perolehan}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Lampiran 15

Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai kelas eksperimen

nama	Pretest	Posttest
Asyifa Salsabila	75	90
Aura Afifah P	65	85
Azah Zaneta	65	90
Azel Dwi A	75	85
Balqis Puja I	80	95
Chico Ormando	70	90
Finzy Meza	65	80
Haikal A	45	80
Haikel	35	80
Karisa	60	90
Keyla Pionita	75	85
Marsel Darwin	50	80
M. Alvindra	55	90
M. Fikri A	40	80
Neza Azzahra	80	90
Presilian Putri	70	85
Rami Wulan S	65	80
Rara Sati	55	80
Rino	55	75
Risal B	65	80
Riski Ade P	35	75
Sandrina	55	75
Vitra E	30	70

Nilai kelas kontrol

Nama	Pretest	Posttest
Aditya	45	65
Aji Saputra	45	60
Anggun Riski A	45	60
Aqilah Putri M	55	65
Arensi Dio L	50	85
Arina Pramudita	65	65
Aulya Safira	45	65
Bhella Afriani	65	70
Cinthya Shava L	55	80
Faza Zaki A	60	65
Febiansah	65	70
Hafizha Almaira	40	80
Indah L	45	70
Iqbal Hafiz	60	60
Jaka	45	80
Janwari Arya P	30	55
Meisya Olivia	35	60
Putri Naira	55	65
Rama Trio S	60	55
Refles	60	70
Reihan	45	65
Riski A	55	50
Salsa Dwinka A	60	65

Lampiran 16**Silabus**

SILABUS
SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH
(SD/MI)

KURIKULUM 2013

REVISI 2018

TEMATIK TERPADU

KELAS 5

SEMESTER 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtema 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1.3.1 Menerima keragaman sosial yang ada di masyarakat. 2.1.1 Menerapkan sikap toleran terhadap keragaman sosial yang ada di masyarakat. 3.3.1 Mengamati keragaman di lingkungan sekitar. 4.3.1 Melaksanakan	<ul style="list-style-type: none"> • Keberagaman sosial budaya masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan makna keragaman dalam proses kerjasama • Menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang disajikan 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	kegiatan kebudayaan. 4.3.2 Membuat gambar yang menjelaskan keragaman.			maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah		
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik 4.4 Memeragakan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	3.4.1 Menyajikan kesimpulan isi teks iklan. 4.4.1 Menyimpulkan informasi yang terdapat dalam klan media cetak.	<ul style="list-style-type: none"> • Teks iklan • Struktur kalimat iklan • Informasi dari iklan media cetak/elektronik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar iklan tentang makanan sehat • Mengidentifikasi struktur kalimat pada iklan media cetak • Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran • Melaporkan hasil pengamatan • Menyebutkan unsur-unsur iklan • Menggali informasi dari teks bacaan • Merancang iklan media cetak bersama kelompok • Menyajikan kesimpulan isi teks paparan iklan media cetak secara visual 	Pengetahuan Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak • Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya • Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu memukan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan • Mendiskusikan dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya • Mengamati iklan media cetak, siswa mampu mengenal dan menyebutkan unsur-unsur iklan 		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Membandingkan organ pencernaan hewan dan manusia. 4.3.1 Membuat bagan pencernaan organ manusia dan fungsinya.	<ul style="list-style-type: none"> • Organ Pencernaan pada manusia dan hewan • Organ pencernaan pada manusia • Organ pencernaan pada hewan • Cara menjaga kesehatan organ pencernaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati teks bacaan tentang organ-organ pencernaan hewan • Mencari informasi dalam kelompok tentang organ-organ pencernaan hewan dan 			

	4.3 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia			<p>fungsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat poster tentang sistem pencernaan manusia Mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia Membedakan organ pencernaan hewan dan manusia Melengkapi diagram sistem pencernaan manusia Melengkapi informasi fungsi organ pencernaan manusia 	<ul style="list-style-type: none"> Menggali informasi dari teks bacaan, siswa mampu mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia Mengamati lingkungan sekitar, melaporkan interaksi manusia dengan lingkungannya, dan mendeskripsikan keragaman Mengamati gambar iklan media cetak dan menjelaskan kesimpulan isi iklan media cetak. Mendiskusikan dalam kelompok dan merefleksikan proses kerja sama dan diskusi dalam kelompok, untuk menjelaskan makna keanekaragaman Mencermati gambar dan menceritakan keanekaragaman adat istiadat Menyimak penjelasan dan mencermati teks informasi, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor Mengamati gambar iklan media cetak dan menyebutkan hal-hal penting dalam iklan 		
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.2 Menganalisis bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>3.2.1 Mencari bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>4.2.1 Membuat laporan tentang interaksi manusia dan lingkungan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi sosial budaya Sosialisasi/enkulturasi Pembangunan sosial budaya Pembangunan ekonomi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati iklan media cetak tentang pentingnya air Mengamati dan melaporkan interaksi sosial budaya lingkungan sekitar Membuat cerita sederhana tentang interaksi yang memiliki tingkat keragaman agama, budaya, dan adat istiadat Mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial sekitarnya 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati iklan media cetak tentang pentingnya air Mengamati dan melaporkan interaksi sosial budaya lingkungan sekitar Membuat cerita sederhana tentang interaksi yang memiliki tingkat keragaman agama, budaya, dan adat istiadat Mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial sekitarnya 		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Memahami tangga nada.	3.2.1 Mengetahui lagu bertangga	<ul style="list-style-type: none"> Tangga nada Lagu-lagu dalam 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerak kombinasi jalan dan lari 			

	<p>nada mayor dan minor.</p> <p>4.2.1 Menyanyikan lagu bertangga nada mayor dan minor</p> <p>4.2.2 Memainkan alat musik tradisional.</p>	<p>berbagai tangga nada dengan iringan musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola lantai tari kreasi daerah • Jenis dan bentuk karya seni rupa daerah • Pembuatan karya topeng, wayang, ukiran batik, ronce, dan lain-lain 	<p>dalam permainan/olah raga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor • Menyanyikan Lagu “Mars Hidup Sehat” • Menyanyikan lagu “Mars Hidup Sehat” diiringi alat musik ritmis sederhana • Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor • Mencermati teks informasi tentang lagu bertangga nada mayor dan minor • Melakukan kombinasi gerak lari dan lompat 	<p>media cetak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati bacaan dan mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitarnya dan lingkungan sosialnya. • Mencermati bacaan dan menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang disajikan • Mengamati gambar iklan media cetak dan menyebutkan hal-hal penting dalam iklan media cetak <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bagan dan model, siswa mampu membedakan organ pencernaan hewan dan manusia • Menyanyi dan mengiringi nyanyian dengan alat musik, siswa mampu bermain alat musik sederhana • Membaca teks bacaan dan berdiskusi, dan mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungannya • Membuat cerita bergambar dan menyajikan hasil pengamatan tentang keanekaragaman di 		
--	--	--	--	---	--	--

					lingkungan sekitar <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi bagan dan mendefinisikan organ pencernaan manusia dan fungsinya • Bernyanyi, dan memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor • Mencermati gambar iklan yang disajikan dan menjelaskan kesimpulan isi teks iklan • Merancang iklan media cetak bersama kelompoknya dan menyajikan kesimpulan isi teks paparan iklan media cetak secara visual. • Menyanyikan lagu "Mars Hidup Sehat" dan diiringi alat musik ritmis sederhana 		
--	--	--	--	--	--	--	--

Kepahiang, 7 Mei 2024

Mengetahui
Kepala Sekolah

Mahasiswa

Sri Halimah, S. Pd
NIP. 196409111986042003

Esi Fitri
20591063

Lampiran 17**RPP EKSPERIMEN****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: SD Negeri 06 Ujan Mas
Kelas /Semester	: V/1 (satu)
Tema	: Makanan Sehat
Subtema 3	: Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat
Fokus Pembelajaran	: TEMATIK
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menerima dan menjalankan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI3 : 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 madrasah.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam

karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3. Menjelaskan organ-organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Menyebutkan organ pencernaan manusia. 3.3.2 Menjelaskan fungsi organ pencernaan manusia. 3.3.3 Membandingkan proses pencernaan mekanis dan kimiawi. 3.3.4 Menjelaskan urutan sistem pencernaan manusia.
4.3. Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	

C. Tujuan

1. Dengan disajikan gambar “sistem pencernaan manusia”, siswa dapat menyebutkan organ sistem pencernaan manusia.
2. Dengan disajikan gambar “sistem pencernaan manusia”, siswa dapat menjelaskan fungsi organ sistem pencernaan manusia.
3. Dengan berdiskusi “sistem pencernaan manusia”, siswa dapat membandingkan proses mekanisme dan kimiawi pada sistem pencernaan manusia.
4. Dengan menyimak penjelasan guru siswa dapat menjelaskan sistem pencernaan manusia.
5. Dengan menyimak penjelasan guru siswa dapat membuat gambar sistem pencernaan manusia beserta keterangannya.

D. Karakter siswa yang diharapkan:

1. Religius
2. Nasionalis
3. Mandiri
4. Gotong royong
5. Integritas

E. Materi

Organ pencernaan manusia

Sistem pencernaan manusia

F. Metode pembelajaran

Pendekatan : saintifik

Metode : ceramah, penugasan, kerja kelompok dan Tanya jawab

G. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran. 2. Guru mempersiapkan kelas dengan mengecek kehadiran siswa. 3. Kelas dimulai dengan dengan memberikan apersepsi, dengan melakukan Tanya jawab. 4. Kelas dimulai dengan menyampaikan SK, KD dan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Isi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menggali pengetahuan siswa terkait materi yang akan dipelajari menggunakan gambar organ pencernaan manusia. (saintifik: Mengamati) 6. Guru memperlihatkan gambar tentang sistem pencernaan pada manusia. 	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>(saintifik: Mengamati)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru melakukan Tanya jawab kepada peserta didik terkait gambar yang telah dilihat. (saintifik: menanya) 4. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode saintifik. (saintifik: Mengamati) 5. Guru menghubungkan materi pelajaran dengan kejadian yang dialami siswa (saintifik: Mengumpulkan informasi) 6. Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa mengenai materi pelajaran. (saintifik: Menanya) 7. Jika ada materi yang belum dimengerti siswa, maka guru mengulang kembali materi pelajaran tersebut siswa mengerti. 8. Sebelum permainan dimulai, guru menyiapkan semua komponen <i>board game</i> labirin (saintifik: mengkomunikasi) 9. Membagi peserta didik menjadi 3 kelompok. Kemudian masing- masing kelompok memilih 1 orang dikelompoknya untuk menjadi orang yang memegang kunci jawaban dari setiap soal pada kartu soal. Tugas dari orang tersebut akan memastikan jawaban teman kelompoknya benar atau salah. 10. Peserta didik Menentukan urutan bermain masing-masing kelompok. 11. Kelompok pertama mengambil kartu soal yang telah disediakan, lalu menjawab pertanyaan pada kartu soal tersebut. Apabila benar maka akan melangkah dan apabila salah maka akan tetap ditempat (diam). Bagitupun dengan kelompok 2 dan 3. 12. Tim atau kelompok yang pertama sampai digaris finish, maka dialah pemenangnya. 13. Setelah permainan selesai, setiap kelompok menyiapkan hasil diskusi kelompoknya. (saintifik: mengkomunikasi) 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>14. Siswa menyampaikan hasil diskusi oleh perwakilan kelompoknya. (saintifik: mengkomunikasi)</p> <p>15. siswa melakukan sesi tanya jawab dan menanggapi hasil diskusi yang dilakukan masing-masing kelompok. (saintifik: menanya)</p> <p>16. Guru memberikan soal sebagai latihan. (Evaluasi)</p> <p>17. Guru mengarahkan siswa apabila siswa kesulitan menjawab pertanyaan.</p> <p>18. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil jawabannya. Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan siswa.</p>	
Penutup	<p>19. Refleksi/umpan balik. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari.</p> <p>20. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tahu materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya.</p> <p>21. Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. Guru mengucapkan salam kepada para siswa sebelum keluar kelas.</p>	15 menit

H. Media, alat/sumber belajar

Media

gambar organ pencernaan manusia dan *Board Game labirin*

Alat

papan tulis, spidol

Sumber

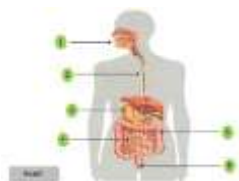
Buku guru, buku siswa dan internet

I. Penilaian

Jenis penilaian : tes

Bentuk penilaian : tes tertulis

Alat penilaian : soal tes

No	Indikator pencapaian kompetensi	Penilaian		
		Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Contoh instrumen
1	<p>3.3.1 Menyebutkan organ pencernaan manusia.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan fungsi organ pencernaan manusia.</p> <p>3.3.3 Membandingkan Proses pencernaan mekanis dan kimiawi.</p> <p>3.3.4 Menjelaskan urutan sistem pencernaan manusia.</p> <p>4.3.1 Membuat gambar sistem pencernaan manusia disertai dengan keterangannya.</p>	Tes tulis		<p>1. Perhatikan gambar berikut!</p> <p>Untuk mengenal lebih baik lagi sistem pencernaan coba kamu lengkapi gambar berikut ini.</p>  <p>2. Berdasarkan gambar di atas tuliskan fungsi masing-masing organ sistem pencernaan manusia!</p> <p>3. Berdasarkan gambar di atas, jelaskan proses yang terjadi pada organ pencernaan manusia!</p> <p>4. Tuliskan perbandingan proses pencernaan secara mekanik dengan proses kimiawi!</p> <p>5. Gambarlah urutan sistem pencernaan manusia beserta keterangannya!</p>

J. Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar) akan dijelaskan kembali oleh guru. Guru melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau memberikan tugas individu terkait dengan topik yang telah dibahas remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan, contoh: pada saat jam belajar, apabila masih ada waktu, atau diluar jam pelajaran (30 menit setelah jam pelajaran selesai)

K. Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang sudah menguasai materi sebelum waktu yang telah ditentukan, diminta untuk soal-soal pengayaan berupa pertanyaan-pertanyaan, yang lebih fenomenadan inovatif atau aktivitas lain yang relevan dengan topik pembelajaran. Dalam kegiatan ini, guru dapat mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan.

Kepahiang, 7 Mei 2024

Mengetahui
Wali kelas 5A

Fredy Darmawan, S. Pd
NIP. 198705152023211019

Mahasiswa

Esi Fitri
NIM. 20591063

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sri Halimah, S. Pd
NIP. 196409111986042003

Lampiran Materi

sistem pencernaan manusia

Pencernaan Adalah proses melumatkan/ menghancurkan makanan di dalam tubuh yang semula kasar menjadi halus dengan bantuan gigi dan enzim, kemudian diserap sari-sari makanannya dan diedarkan ke seluruh tubuh, lalu zat sisa hasil pencernaan yang tidak diperlukan tubuh akan dibuang/dikeluarkan. Fungsi Alat Pencernaan Makanan yaitu Menghancurkan makanan menjadi bentuk yang halus, Menyerap zat-zat makanan yang larut sehingga masuk ke dalam darah, Mengeluarkan dari tubuh zat-zat yang tidak dapat dicerna. Sistem organ pencernaan pun terdiri dari organ-organ yang memiliki peranannya masing-masing dalam mengelola makanan, berikut organ pencernaan yang ada didalam manusia:

a. Organ Pencernaan Manusia

1) Mulut

Di dalam mulut berlangsung pencernaan secara mekanis dan kimiawi. Pencernaan mekanis menggunakan gigi dan lidah dengan cara dikunyah. Gigi berfungsi untuk menghancurkan makanan. Gigi pada manusia terletak pada rahang atas dan bawah yang diperkuat oleh gusi. Jumlah gigi pada manusia dewasa adalah 32, sedangkan gigi susu pada anak-anak jumlahnya 20. Jumlah gigi akan bertambah pada manusia seiring dengan bertambahnya usia.

Berdasarkan bentuk dan fungsinya, gigi dibedakan menjadi 3 yaitu: gigi seri berfungsi memotong makanan, gigi taring berfungsi mengoyak/mencabik makanan, gigi geraham berfungsi mengunyah

Makanan.

Lidah memiliki beberapa fungsi untuk mengatur letak makanan, membantu menelan makanan, dan mengecap rasa makanan. Pada permukaan lidah terdapat bintil-bintil yang disebut papila. Pencernaan kimiawi dengan bantuan air ludah yang mengandung enzim amilase/ptialin untuk mencerna zat tepung menjadi gula.

2) Kerongkongan/*esophagus*

Makanan disalurkan dari mulut ke lambung melalui kerongkongan. Makanan di dalam mulut didorong masuk ke dalam kerongkongan. Makanan selanjutnya didorong menuju lambung dengan gerakan peristaltik. Gerak peristaltik adalah gerakan meremas-remas pada dinding kerongkongan.

3) Lambung

Di dalam lambung berlangsung pencernaan secara mekanis dan kimiawi. Pencernaan mekanis dengan mengaduk dan meremas makanan yang dilakukan oleh otot dinding lambung. Pencernaan kimiawi dilakukan dengan bantuan getah lambung. Getah lambung dihasilkan oleh kelenjar-kelenjar pada dinding lambung. Getah lambung dapat mencerna makanan secara kimiawi karena mengandung zat-zat, enzim pepsin untuk mengubah protein menjadi pepton, enzim renin untuk mengendapkan protein susu menjadi kasein dan asam lambung/asam klorida (HCL) untuk membunuh kuman-kuman yang masuk bersama makanan dan mengubah sifat protein.

4) Usus halus

Di usus halus terjadi proses pencernaan oleh enzim-enzim pencernaan serta proses penyerapan sari-sari makanan. Usus halus dibedakan atas 3 bagian yaitu usus dua belas jari, usus kosong, dan usus penyerapan.

5) Usus besar

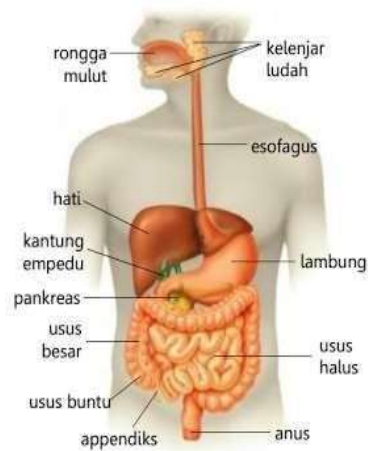
Di sini terjadi penyerapan air dan garam-garam mineral juga pembusukkan sisa-sisa makanan. Sisa makanan dibusukkan oleh bakteri *Escherichia coli* (*e-coli*). Rektum adalah ujung dari usus besar. Ketika akan BAB, otot pada rektum akan memanjang sehingga feses akan mudah keluar.

6) Anus

Bahan padat hasil pembusukkan sisa makanan disebut feses. Feses dikeluarkan melalui anus.

b. Sistem Pencernaan Manusia

Makanan yang telah dimakan akan diuraikan dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi, komponen penyusun sel dan jaringan, serta nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Berikut ini gambar 2.1 sistem pencernaan manusia:



Gambar

Sistem Pencernaan Manusia

Proses pencernaan makanan adalah Proses memasukkan makanan ke dalam mulut, Proses mengunyah makanan, Proses menelan makanan di kerongkongan, Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim di lambung, Proses penyerapan sari-sari makanan yang terjadi di usus halus, Proses pengeluaran sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.

Lampiran 18

RPP KONTROL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SD Negeri 06 Ujan Mas
Kelas /Semester	: V/1 (satu)
Tema	: Makanan Sehat
Subtema 3	: Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat
Fokus Pembelajaran	: TEMATIK
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Menerima dan menjalankan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
 KI3 : 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 madrasah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3. Menjelaskan organ-organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.6 Menyebutkan organ pencernaan manusia. 3.3.7 Menjelaskan fungsi organ pencernaan manusia. 3.3.8 Membandingkan proses pencernaan mekanis dan kimiawi. 3.3.9 Menjelaskan urutan sistem pencernaan manusia.
4.3. Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	

C. Tujuan

1. Dengan disajikan gambar “sistem pencernaan manusia”, siswa dapat menyebutkan organ sistem pencernaan manusia.
2. Dengan disajikan gambar “sistem pencernaan manusia”, siswa dapat menjelaskan fungsi organ sistem pencernaan manusia.
3. Dengan berdiskusi “sistem pencernaan manusia”, siswa dapat membandingkan proses mekanisme dan kimiawi pada sistem pencernaan manusia.
4. Dengan menyimak penjelasan guru siswa dapat menjelaskan sistem pencernaan manusia.
5. Dengan menyimak penjelasan guru siswa dapat membuat gambar sistem pencernaan manusia beserta keterangannya.

D. Karakter siswa yang diharapkan

- Religius
- Nasionalis
- Mandiri
- Gotong royong
- Integritas

E. Materi

Organ pencernaan manusia

Sistem pencernaan makanan pada manusia

F. Metode pembelajaran

Pendekatan: saintifik

Model : konvensional

Metode : ceramah dan Tanya jawab

G. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran. 2. Guru mempersiapkan kelas dengan mengecek kehadiran siswa. 3. Kelas dimulai dengan dengan memberikan apersepsi, dengan melakukan Tanya jawab. 4. Kelas dimulai dengan menyampaikan SK, KD dan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Isi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menggali pengetahuan siswa terkait materi yang akan dipelajari menggunakan gambar organ pencernaan manusia. (saintifik: Mengamati) 6. Guru memperlihatkan gambar tentang sistem pencernaan pada manusia. (saintifik: Mengamati) 	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>7. Guru melakukan Tanya jawab kepada peserta didik terkait gambar yang telah dilihat. (saintifik: menanya)</p> <p>8. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode ceramah. (saintifik: Mengamati)</p> <p>9. Guru menghubungkan materi pelajaran dengan kejadian yang dialami siswa. (saintifik: Mengumpulkan informasi)</p> <p>10. Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa mengenai materi pelajaran. (saintifik: Menanya)</p> <p>11. Jika ada materi yang belum dimengerti siswa, maka guru mengulang kembali materi pelajaran tersebut siswa mengerti.</p> <p>12. Guru memberikan beberapa contoh soal latihan.</p> <p>13. Guru memberikan soal sebagai latihan. (Evaluasi)</p> <p>14. Guru mengarahkan siswa apabila siswa kesulitan menjawab pertanyaan.</p> <p>15. Guru meminta satu siswa mempresentasikan hasil jawabannya. (saintifik: Mengkomunikasikan)</p> <p>16. Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan siswa. (saintifik: Mengasosiasi)</p>	
Penutup	17. Refleksi/ umpan balik. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah di	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pelajari.</p> <p>18. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tahu materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya.</p> <p>19. Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa.</p> <p>20. Guru mengucapkan salam kepada para siswa sebelum keluar kelas.</p>	

H. Media, alat/sumber belajar

Media

Gambar organ pencernaan manusia

Alat

papan tulis, spidol

Sumber

Buku guru, buku siswa dan internet


I. Penilaian

Jenis penilaian : tes

Bentuk penilaian : tes tertulis

Alat penilaian : soal tes

No	Indikator pencapaian kompetensi	Penilaian		
		Teknik Penilaian	Bentuk penilaian	Contoh instrumen
1	<p>3.3.1 Menyebutka organ pencernaan manusia.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan fungsi organ pencernaan manusia.</p> <p>3.3.3 Membandingkan Proses pencernaan mekanis dan kimiawi.</p>	Tes tulis		<p>1. Perhatikan gambar berikut!</p> <p>Untuk mengenal lebih baik lagi sistem pencernaan coba kamu lengkapi gambar berikut ini.</p>

	<p>3.3.4 Menjelaskan urutan sistem pencernaan manusia.</p> <p>4.3.1 Membuat gambar sistem pencernaan manusia disertai dengan keterangannya.</p>		 <p>2. Berdasarkan gambar di atas tuliskan fungsi masing-masing organ sistem pencernaan manusia!</p> <p>3. Berdasarkan gambar di atas, jelaskan proses yang terjadi pada organ pencernaan manusia!</p> <p>4. Tuliskan perbandingan proses pencernaan secara mekanik dengan proses kimiawi!</p> <p>5. Gambarlah urutan sistem pencernaan manusia beserta keterangannya!</p>
--	---	--	---

J. Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar) akan dijelaskan kembali oleh guru. Guru melakukan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau memberikan tugas individu terkait dengan topik yang telah dibahas remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan, contoh: pada saat jam belajar, apabila masih ada waktu, atau diluar jam pelajaran (30 menit setelah jam pelajaran selesai)

K. Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang sudah menguasai materi sebelum waktu yang telah ditentukan, diminta untuk soal-soal pengayaan berupa pertanyaan-pertanyaan, yang lebih fenomena dan inovatif atau aktivitas lain yang relevan dengan topik pembelajaran. Dalam kegiatan ini, guru dapat mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan.

Kepahiang, 7 Mei 2024

Mengetahui
Wali kelas 5B

Mahasiswa

Fidian Oranaka
Nip. 197810312010011003

Esi Fitri
Nim. 20591063

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sri Halimah, S. Pd
NIP. 196409111986042003

Lampiran Materi

sistem pencernaan manusia

Pencernaan Adalah proses melumatkan/ menghancurkan makanan di dalam tubuh yang semula kasar menjadi halus dengan bantuan gigi dan enzim, kemudian diserap sari-sari makanannya dan diedarkan ke seluruh tubuh, lalu zat sisa hasil pencernaan yang tidak diperlukan tubuh akan dibuang/dikeluarkan. Fungsi Alat Pencernaan Makanan yaitu Menghancurkan makanan menjadi bentuk yang halus, Menyerap zat-zat makanan yang larut sehingga masuk ke dalam darah, Mengeluarkan dari tubuh zat-zat yang tidak dapat dicerna. Sistem organ pencernaan pun terdiri dari organ-organ yang memiliki peranannya masing-masing dalam mengelola makanan, berikut organ pencernaan yang ada didalam manusia:

a. Organ Pencernaan Manusia

1) Mulut

Di dalam mulut berlangsung pencernaan secara mekanis dan kimiawi. Pencernaan mekanis menggunakan gigi dan lidah dengan cara dikunyah. Gigi berfungsi untuk menghancurkan makanan. Gigi pada manusia terletak pada rahang atas dan bawah yang diperkuat oleh gusi. Jumlah gigi pada manusia dewasa adalah 32, sedangkan gigi susu pada anak-anak jumlahnya 20. Jumlah gigi akan bertambah pada manusia seiring dengan bertambahnya usia.

Berdasarkan bentuk dan fungsinya, gigi dibedakan menjadi 3 yaitu: gigi seri berfungsi memotong makanan, gigi taring berfungsi mengoyak/mencabik makanan, gigi geraham berfungsi mengunyah

makanan

Lidah memiliki beberapa fungsi untuk mengatur letak makanan, membantu menelan makanan, dan mengecap rasa makanan. Pada permukaan lidah terdapat bintil-bintil yang disebut papila. Pencernaan kimiawi dengan bantuan air ludah yang mengandung enzim amilase/ptialin untuk mencerna zat tepung menjadi gula.

2) Kerongkongan/*esophagus*

Makanan disalurkan dari mulut ke lambung melalui kerongkongan. Makanan di dalam mulut didorong masuk ke dalam kerongkongan. Makanan selanjutnya didorong menuju lambung dengan gerakan peristaltik. Gerak peristaltik adalah gerakan meremas-remas pada dinding kerongkongan.

3) Lambung

Di dalam lambung berlangsung pencernaan secara mekanis dan kimiawi. Pencernaan mekanis dengan mengaduk dan meremas makanan yang dilakukan oleh otot dinding lambung. Pencernaan kimiawi dilakukan dengan bantuan getah lambung. Getah lambung dihasilkan oleh kelenjar-kelenjar pada dinding lambung. Getah lambung dapat mencerna makanan secara kimiawi karena mengandung zat-zat, enzim pepsin untuk mengubah protein menjadi pepton, enzim renin untuk mengendapkan protein susu menjadi kasein dan asam lambung/asam klorida (HCL) untuk membunuh kuman-kuman yang masuk bersama makanan dan mengubah sifat protein.

4) Usus halus

Di usus halus terjadi proses pencernaan oleh enzim-enzim pencernaan serta proses penyerapan sari-sari makanan. Usus halus dibedakan atas 3 bagian yaitu usus dua belas jari, usus kosong, dan usus penyerapan.

5) Usus besar

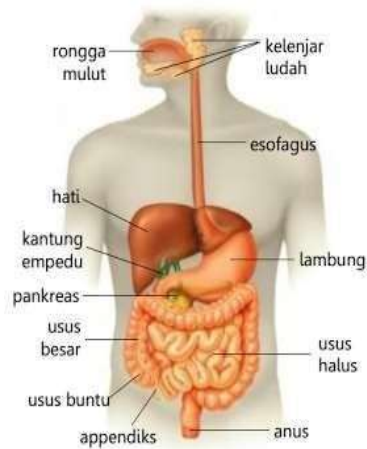
Di sini terjadi penyerapan air dan garam-garam mineral juga pembusukkan sisa-sisa makanan. Sisa makanan dibusukkan oleh bakteri *Escherichia coli* (*e-coli*). Rektum adalah ujung dari usus besar. Ketika akan BAB, otot pada rektum akan memanjang sehingga feses akan mudah keluar.

6) Anus

Bahan padat hasil pembusukkan sisa makanan disebut feses. Feses dikeluarkan melalui anus.

c. Sistem Pencernaan Manusia

Makanan yang telah dimakan akan diuraikan dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi, komponen penyusun sel dan jaringan, serta nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Berikut ini gambar 2.1 sistem pencernaan manusia:



Gambar

Sistem Pencernaan Manusia

Proses pencernaan makanan adalah Proses memasukkan makanan ke dalam mulut, Proses mengunyah makanan, Proses menelan makanan di kerongkongan, Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim di lambung, Proses penyerapan sari-sari makanan yang terjadi di usus halus, Proses pengeluaran sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.

	Sig. (2-tailed)	.298	.434	.747	.434	.646	.038	.021	.094	.132	.434	.298	.298	.026	.915		.585	.431	.057	.585	.314	.011	.004	.196	.499	.216	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_16	Pearson Correlation	.140	.068	.099	.068	.459*	.140	.167	-.076	.230	.578**	.140	.490*	.263	.523**	.115	1	.131	.035	.333	.196	.230	.068	.333	-.036	-.230	.448*
	Sig. (2-tailed)	.504	.747	.639	.747	.021	.504	.426	.716	.268	.002	.504	.013	.204	.007	.585		.533	.868	.103	.347	.268	.747	.103	.863	.268	.025
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_17	Pearson Correlation	.487*	.554**	.529**	.220	.210	.316	.360	.352	.277	.053	.144	.144	.368	.282	.165	.131	1	.027	.131	-.038	.116	.387	-.294	.471*	.045	.523**
	Sig. (2-tailed)	.013	.004	.007	.290	.314	.124	.078	.084	.179	.800	.492	.492	.071	.172	.431	.533		.896	.533	.855	.580	.056	.153	.018	.830	.007
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_18	Pearson Correlation	.287	.157	-.083	.336	.016	.287	.315	.185	.601**	.336	.471*	.471*	.090	.316	.385	.035	.027	1	.385	.316	.601**	.514**	-.035	-.237	.090	.559**
	Sig. (2-tailed)	.165	.453	.694	.101	.939	.165	.125	.377	.001	.101	.018	.018	.669	.124	.057	.868	.896		.057	.124	.001	.009	.868	.254	.669	.004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_19	Pearson Correlation	.315	.408*	.428*	-.102	.268	.315	.333	.306	.230	.238	.315	.315	-.066	.686**	.115	.333	.131	.385	1	.033	.559**	.238	.333	-.218	.099	.573**
	Sig. (2-tailed)	.125	.043	.033	.627	.196	.125	.103	.137	.268	.252	.125	.125	.755	.000	.585	.103	.533	.057		.877	.004	.252	.103	.295	.639	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_20	Pearson Correlation	.371	.113	-.206	.113	-.022	-.144	-.033	.022	.368	.280	.371	.199	.116	.199	.210	.196	-.038	.316	.033	1	.368	.113	-.360	-.471*	.116	.268
	Sig. (2-tailed)	.068	.589	.322	.589	.915	.492	.877	.915	.071	.175	.068	.340	.580	.341	.314	.347	.855	.124	.877		.071	.589	.078	.018	.580	.195
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_21	Pearson Correlation	.608**	.497*	.136	-.007	.257	.435*	.428*	.309	.513**	.497*	.435*	.435*	.299	.368	.498*	.230	.116	.601**	.559**	.368	1	.497*	.099	-.194	.136	.743**
	Sig. (2-tailed)	.001	.012	.516	.975	.216	.030	.033	.132	.009	.012	.030	.030	.147	.071	.011	.268	.580	.001	.004	.071		.012	.639	.353	.516	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_22	Pearson Correlation	.557**	.306	.342	.132	.226	.557**	.612**	.554**	.497*	.306	.557**	.379	.342	.113	.554**	.068	.387	.514**	.238	.113	.497*	1	.102	.097	.175	.745**
	Sig. (2-tailed)	.004	.137	.094	.530	.277	.004	.001	.004	.012	.137	.004	.062	.094	.589	.004	.747	.056	.009	.252	.589	.012		.627	.646	.404	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_23	Pearson Correlation	-.140	-.068	.230	-.408*	.306	.210	.167	.268	-.230	.102	.035	.035	.066	.131	.268	.333	-.294	-.035	.333	-.360	.099	.102	1	.036	-.263	.150

	Sig. (2-tailed)	.504	.747	.268	.043	.137	.314	.426	.196	.268	.627	.868	.868	.755	.533	.196	.103	.153	.868	.103	.078	.639	.627		.863	.204	.473
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_24	Pearson Correlation	.046	.282	.373	.097	.067	.237	.218	.142	-.194	-.089	-.336	-.145	.014	-.292	.142	-.036	.471*	-.237	-.218	-.471*	-.194	.097	.036	1	.194	.090
	Sig. (2-tailed)	.828	.172	.066	.646	.751	.254	.295	.499	.353	.672	.100	.489	.946	.156	.499	.863	.018	.254	.295	.018	.353	.646	.863		.353	.667
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_25	Pearson Correlation	.083	.175	.026	.175	-.257	.428*	.066	.257	-.026	-.329	-.263	-.090	.026	-.206	.257	-.230	.045	.090	.099	.116	.136	.175	-.263	.194	1	.136
	Sig. (2-tailed)	.694	.404	.902	.404	.216	.033	.755	.216	.902	.108	.205	.669	.902	.322	.216	.268	.830	.669	.639	.580	.516	.404	.204	.353		.516
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
stor_total	Pearson Correlation	.683**	.589**	.438*	.206	.490*	.581**	.665**	.548**	.646**	.532**	.552**	.596**	.493*	.500*	.564**	.448*	.523**	.559**	.573**	.268	.743**	.745**	.150	.090	.136	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.028	.324	.013	.002	.000	.005	.000	.006	.004	.002	.012	.011	.003	.025	.007	.004	.003	.195	.000	.000	.473	.667	.516	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 20**Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	20

Lampiran 21

Uji Tingkat Kesukaran Soal

Statistics

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20	soal_21	soal_22	soal_23	soal_24	soal_25	
N	Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.68	.64	.56	.64	.24	.68	.40	.76	.44	.64	.68	.68	.56	.52	.76	.60	.48	.32	.60	.52	.44	.64	.40	.28	.56	

Lampiran 22

Uji Daya Pembeda

	Item-Total Statistics			
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	10.64	28.073	.663	.887
soal_2	10.68	28.560	.543	.890
soal_3	10.76	29.273	.385	.895
soal_5	11.08	29.243	.469	.892
soal_6	10.64	28.907	.490	.891
soal_7	10.92	28.160	.609	.888
soal_8	10.56	29.173	.484	.892
soal_9	10.88	28.110	.610	.888
soal_10	10.68	28.810	.493	.891
soal_11	10.64	28.740	.524	.891
soal_12	10.64	28.740	.524	.891
soal_13	10.76	29.190	.401	.894
soal_14	10.80	28.833	.466	.892
soal_15	10.56	29.340	.448	.893
soal_16	10.72	29.377	.372	.895
soal_17	10.84	28.890	.455	.893
soal_18	11.00	28.917	.488	.892
soal_19	10.72	28.543	.533	.890
soal_21	10.88	27.610	.709	.885
soal_22	10.68	27.810	.695	.886

Lampiran 23

Data Hasil kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Statistics			
		PRETEST EKSPERIMEN	POSTTEST EKSPERIMEN	PRETEST KONTROL	POTTEST KONTROL
N	Valid	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0
Mean		59.35	83.04	51.52	66.30
Std. Error of Mean		3.069	1.324	2.048	1.812
Median		65.00	80.00	55.00	65.00
Mode		65	80	45	65
Std. Deviation		14.717	6.350	9.821	8.689
Variance		216.601	40.316	96.443	75.494
Range		50	25	35	35
Minimum		30	70	30	50
Maximum		80	95	65	85
Sum		1365	1910	1185	1525

Interval *Pretest* Kelas Eksperimen

		Interval Pretest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30-38	3	13.0	13.0	13.0
	39-47	2	8.7	8.7	21.7
	48-56	5	21.7	21.7	43.5
	57-65	6	26.1	26.1	69.6
	66-74	2	8.7	8.7	78.3
	75-83	5	21.7	21.7	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Interval *Posttest* Kelas Eksperimen

		Interval Posttest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70-74	1	4.3	4.3	4.3
	75-79	3	13.0	13.0	17.4
	80-84	8	34.8	34.8	52.2
	85-89	4	17.4	17.4	69.6
	90-94	6	26.1	26.1	95.7
	95-99	1	4.3	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Interval *Pretest* Kelas Kontrol

		Interval Pretest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30-35	2	8.7	8.7	8.7
	36-41	1	4.3	4.3	13.0
	42-47	7	30.4	30.4	43.5
	48-53	1	4.3	4.3	47.8
	54-59	4	17.4	17.4	65.2
	60-65	8	34.8	34.8	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Interval *Posttest* Kelas Kontrol

		Interval <i>Posttest</i>			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50-55	3	13.0	13.0	13.0
	56-61	4	17.4	17.4	30.4
	62-67	8	34.8	34.8	65.2
	68-73	4	17.4	17.4	82.6
	74-79	0	0	0	0
	80-85	4	17.4	17.4	100.0
Total		23	100.0	100.0	

Lampiran 24

Hasil Normalitas Shapiro-wilk

	`Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Statistic	Df	Sig.
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.171	23	.079	.938	23	.161
Posttest eksperimen	.117	23	.200*	.952	23	.319
Pretest Kontrol	.181	23	.048	.924	23	.081
Posttest Kontrol	.212	23	.009	.931	23	.118

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 25**Hasil Uji Homogenitas****Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPA	Based on Mean	.706	1	44	.405
	Based on Median	.289	1	44	.593
	Based on Median and with adjusted df	.289	1	40.740	.593
	Based on trimmed mean	.645	1	44	.426

Lampiran 26

Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji t Hipotesis *Pretest*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Uji Hipotesis Pretest	Equal variances assumed	3.464	.069	2.121	44	.040	7.826	3.689	.391	15.261
	Equal variances not assumed			2.121	38.350	.040	7.826	3.689	.360	15.292

Hasil Uji t Hipotesis *Posttest*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Uji Hipotesis Posttest	Equal variances assumed	.706	.405	7.460	44	.000	16.739	2.244	12.217	21.261
	Equal variances not assumed			7.460	40.283	.000	16.739	2.244	12.205	21.273

Lampiran 27**Dokumentasi**

Penyampaian materi kelas Eksperimen



Pretest Eksperimen



Posttest Eksperimen



Pembelajaran menggunakan media
Board Game labirin



Penyampaian materi kelas Kontrol



Pretest kelas Kontrol



Posttest Kelas Kontrol

BIODATA PENULIS



Esi Fitri, Lahir di Ujan Mas Atas, Kepahiang, 14 Desember 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Azwar Mukmin dan Ibu Taufik Diami. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 06 Ujan Mas selesai pada tahun 2014 dan kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP 01 Ujan Mas selesai pada tahun 2017,

kemudian melanjutkan Pendidikan Menengah Atas di SMA 06 Kepahiang dengan jurusan IPA selesai pada tahun 2020. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi stratasatu (S1) di IAIN Curup Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah.

Penulis melakukan penelitian di Bulan Maret 2024sampai Juni 2024, akhirnya penulis dapat menyelesaikan proses penelitian kemudian dilanjutkan mengikuti sidang munaqasyah dengan judul “Pengaruh Media *Board Game Labirin* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas V SDN 06 Ujan Mas”