

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pengajaran pada pembelajaran yang diarahkan untuk mengembangkan potensi dan memperbaiki kualitas kehidupan seseorang, secara intelektual, moral, sosial, dan fisik. Pendidikan dilakukan di sekolah, perguruan tinggi, atau institusi lain, serta dalam konteks informal dalam keluarga atau masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan individu yang terdidik, beradab, dan mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan juga dapat membantu menciptakan pemikiran kritis, kreativitas, dan toleransi terhadap perbedaan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan.¹ Pada mata pelajaran IPAS yang memiliki 2 materi yaitu IPA di semester 1 dan IPS di semester 2, peneliti lebih fokus pada materi IPA. Menurut Farida Nur Kumala ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sesuatu hal yang dilandasi dari gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah.²

IPA merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan ciri-ciri dan fenomena alam yang terjadi di lingkungan. Ilmu pengetahuan alam (IPA) juga membekali siswa dengan pengetahuan tentang berbagai peristiwa yang terjadi dalam hidup

¹ <https://guru.kemdikbud.go.id/>

² Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD*, (Malang:16 April 2016), hal 10

sehari-hari. Dalam IPA terkandung nilai-nilai pendidikan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian dan karakter siswa yang komprehensif. Perkembangan kognitif anak juga dapat dilatih melalui materi IPA. Salah satu topik dalam materi IPA dapat ditemukan pada pembahasan biologi yaitu fotosintesis. Fotosintesis adalah salah satu dari beberapa topik yang siswa perlu memahami di tingkat SD/MI yang nantinya akan menjadikan siswa untuk mengetahui tentang proses apa yang akan terjadi pada tumbuhan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Al-Samiun Ngluyu Nganjuk didapatkan hasil belajar siswa dan penyampaian materi terhadap guru hanya terpaku pada LKS dan papan tulis sebagai perantara. Fokus siswa yang sering terbagi karena guru terlalu cepat menjelaskan materi pembelajaran sedangkan berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan saat proses pembelajaran diketahui bahwa siswa kurang antusias dalam materi IPA terutama pada fotosintesis yang sulit dipahami. Hal itu dibuktikan dengan siswa kurang aktif bertanya dan ada beberapa siswa yang bermain sendiri tanpa mendengarkan penjelasan yang diberikan guru.

Hal ini dibuktikan pada hasil ulangan harian yang dilakukan oleh guru pada materi fotosintesis. Hasil ulangan tersebut didapatkan beberapa siswa yang nilainya belum memenuhi KKTP (Komponen Kriteria Ketuntasan Minimal). Siswa yang belum mencapai KKTP 62,5% sedangkan yang memenuhi KKTP hanya 37,5% siswa. Siswa yang belum mencapai KKTP (Komponen Kriteria Ketuntasan Minimal) mendapatkan nilai rata-rata sebesar 56.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar pada materi IPA kelas IV khususnya pada fotosintesis masih belum

mencapai tujuan dikarenakan hasil belajar siswa yang masih rendah dan kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS pada materi IPA fotosintesis. Hasil belajar yang rendah tersebut dikarenakan siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan juga siswa kurang termotivasi untuk lebih aktif mengutarakan pendapat, ide, gagasan, pertanyaan yang belum dipahami selama Pelajaran sedang berlangsung. Suasana menjadi tidak kondusif, aktifitas siswa dan hasil belajar siswa dalam materi fotosintesis masih sangat kurang.

Menurut Piaget anak usia 7-12 tahun berada pada tahap pemikiran konkret-operasional, yaitu masa di mana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya.³ Hal ini tidak terlihat pada pembelajaran materi fotosintesis. Materi fotosintesis merupakan salah satu materi yang bersifat abstrak yang memiliki istilah yang sulit untuk dihafal. Materi tersebut juga bersifat kompleks karena melibatkan berbagai jaringan pada tumbuhan yang saling berkaitan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk membantu memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sama dengan yang diungkapkan oleh Kustandi dan Bambang, yaitu media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih sempurna.⁴

³ Mia, "Karakteristik Perkembangan Peserta Didik", Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan, vol 6, no 4 (Oktober-Desember 2022) hal 361

⁴ Kustandi dan Bambang, Media Pembelajaran Manual dan Digital, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011, hal 19

Selain sebagai membantu guru dalam proses mengajar, media pembelajaran juga dapat menciptakan interaksi antara siswa dan guru sehingga siswa mampu memahami materi lebih mudah. Dengan mengacu pada permasalahan yang sudah dianalisis oleh peneliti, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Selain itu agar kegiatan belajar mengajar lebih aktif lagi. Salah satu media yang cocok untuk menangani permasalahan tersebut pada tahapan konkret yaitu menggunakan *board game* interaktif.

Menurut Noviana Hadi Astuti, fine Reffiane dan Sunan Baedowi menyatakan bahwa *board game* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut aturan.⁵ *Board game* dipilih sebagai media permainan edukasi karena board game memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada jenis game lainnya seperti aturan pada permainan yang membuat siswa belajar menaati peraturan yang ada.⁶ Untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti berinovasi dari media board game menjadi *the power of photosynthesis game*. Media *the power of photosynthesis game* merupakan media yang berbasis permainan yang memiliki tingkatan level yang berbeda.

Penelitian ini diperkuat oleh Wahyu Candra Dwi Safitri tentang media *board game* untuk pembelajaran tematik. Bahwa media pembelajaran ini dinyatakan valid berdasarkan hasil uji pakar media, pakar materi, dan pakar pembelajaran yang rata-ratanya mencapai 74,3% (tinggi) sedangkan media pembelajaran ini dinyatakan

⁵ Noviana Hadi Astuti, Fine Reffiane, dan Sunan Baedowi, “Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban dan Hakku,” Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan 3, no. 2 (2019): 105–111.

⁶ Rahmat Kurniawan, Abdu Gafar Razaq, Evy Poerbaningtyas, “Perancangan Board Game Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal desain Vol 8, no 2 hal 134

praktis mencapai 94% (praktis), serta penggunaan media *board game* dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran yang disampaikan.⁷

Berdasarkan penjabaran penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *board game* layak digunakan untuk proses pembelajaran. *The Power Of Photosynthesis Game* merupakan salah satu jenis media pembelajaran *board game* yang berbasis game yang memberikan fungsi sebagai alat untuk mengasah kemampuan siswa. Media *the power of photosynthesis game* merupakan media yang berbasis permainan yang memiliki tingkatan level yang berbeda didalamnya terdapat *photo poster, photo short, photo puzzle, photo lab* dan *crossword photo*. Kelebihan dari media pembelajaran ini diantara lainnya yaitu menyajikan materi pembelajaran yang dapat menggantikan guru berbicara terus didalam kelas, dan dapat menyajikan *game* untuk siswa belajar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini sendiri memungkinkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Bruner bahwa dalam penggunaan media harus disertai teori belajar yang mendukung dalam proses pembelajaran salah satunya adalah teori belajar Bruner. Bruner menyatakan suatu proses bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan menstransformasikan informasi secara aktif, proses tersebut adalah inti utama belajar. Dalam teori belajar Bruner memiliki tiga tahapan belajar yaitu: tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik.⁸

Berdasarkan analisis kebutuhan dari pemaparan permasalahan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan judul “**Pengembangan Media**

⁷ Wahyu Candra Dwi Safitri, “Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar”, Jurnal Inovasi Pembelajaran (JIoP) vol 6,no 2

⁸ Slamet Supriyanto,Elok Fariha Sari,*Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner*, Joyful Learning Journal(2021), hal 62

The Power Of Photosynthesis Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV MI Al-Samiun Ngluyu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *The Power Of Photosynthesis Game* meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI-Al Samiun Ngluyu?
2. Bagaimana kelayakan media *The Power Of Photosynthesis Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI-Al Samiun Ngluyu?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *The Power Of Photosynthesis Game* pada kelas IV di MI-Al Samiun Ngluyu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *The Power Of Photosynthesis Game*.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *The Power Of Photosynthesis Game*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *The Power Of Photosynthesis Game*.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua yaitu, kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di madrasah ibtidaiyah (MI) terutama pada materi proses fotosintesis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa, sehingga siswa lebih memahami materi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian berguna untuk memberikan masukan kepada guru terkait pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran terutama pada materi IPA, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini berguna sebagai tambahan media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas 4.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian yang sejenis.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yang berupa media pembelajaran *The Power Of Photosynthesis Game* Interaktif pada materi

proses fotosintesis kelas 4 di MI Al Samiun Ngluyu. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran *The Power Of Photosynthesis Game* sesuai dengan materi proses fotosintesis.
2. Media pembelajaran *The Power Of Photosynthesis Game* dapat digunakan secara mandiri maupun secara kelompok.
3. Bagian pada *The Power Of Photosynthesis Game* meliputi berikut :

Tabel 1. 1 Tabel Spesifikasi Produk

a.	<i>Photo Poster</i>	Kertas <i>art carton</i> ukuran 59 cm x 84 cm, kertas <i>art carton</i> dengan isi proses fotosintesis dan di desain dengan aplikasi <i>canva</i> .
b.	<i>Photo Short</i>	Menggunakan <i>flashcard</i> dengan ukuran kertas 6 cm x 7 cm dengan menggunakan <i>canva</i> untuk mendesain sedangkan bahan menggunakan stiker dan untuk kotak <i>flashcard</i> menggunakan <i>MDF board</i> dengan ukuran 8 cm x 65 cm.
c.	<i>Photo Puzzle</i>	Bahan <i>MDF board</i> ukuran 30 cm x 20 cm, 35 pc dan didesain menggunakan aplikasi <i>canva</i> .
d.	<i>Photo Lab</i>	Bahan papan <i>MDF board</i> 25 cm x 25 cm dengan menggunakan <i>canva</i> untuk mendesainnya.
e.	<i>Cross Word Photo</i>	Menggunakan kertas <i>buffalo</i> putih ukuran A4 menggunakan aplikasi <i>canva</i> .

Cara bermain media pembelajaran ini :

- 1) Setelah peneliti menjelaskan media poster tentang proses fotosintesis, peneliti mengajak siswa untuk bermain media yang sudah disiapkan.
- 2) Peneliti membuat kelompok bermain yang terdiri dari 4 kelompok berisi 5 anggota kelompok.
- 3) Pertama, peneliti menjelaskan setiap permainan ada levelnya jika siswa dapat melalui level pertama siswa akan melanjutkan level berikutnya dan sebaliknya. Di permainan ini peneliti memberi 3 kali kesempatan untuk setiap level permainannya.

- 4) Level pertama ada *photo lab* cara bermainnya mengoyangkan kotak *photo lab* sesuai proses fotosintesis nantinya setiap kelereng yang masuk kedalam lubang salah satu proses fotosintesis akan di beri kartu *flashcard* untuk diurutkan pada kotaknya.
- 5) Level kedua *photo short*, mengurutkan *flashcard* pada kotak yang sudah disediakan.
- 6) Terakhir atau level ketiga ada *photo puzzle* yang memiliki kepingan 35 pcs yang akan disusun oleh siswa.
- 7) Setelah permainan ini peneliti memberi *reward* kepada kelompok pertama yang menyelesaikan semua susunan permainan ini sedangkan kelompok yang menyelesaikan terakhir mendapatkan *punishment* berupa menyanyikan lagu proses fotosintesis.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan media pembelajaran *The Power Of Photosynthesis Game* yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a. *The power of photosynthesis game* ini peneliti mengharapkan media ini dapat membantu guru dalam mengajarkan materi fotosintesis kepada siswa lebih mudah.
- b. Media *The power of photosynthesis game* dapat dengan mudah dimainkan oleh siswa.
- c. Siswa memiliki usia 10 – 11 tahun.
- d. Siswa belum memiliki pengetahuan awal tentang materi fotosintesis.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *The Power Of Photosynthesis Game* yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan media dibatasi pada materi proses fotosintesis pada kelas IV MI.
- b. Responden yang dijadikan sampel penelitian ini yaitu uji validasi para ahli, responden siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Samiun Ngluyu.
- c. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV MI Al Samiun Ngluyu.
- d. Dilakukan pada 3-4 kali pertemuan saat pembelajaran.

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 2 Tabel Penelitian Terdahulu

Penelitian 1	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media <i>Board Games</i> Pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sidang Rasa Bogor, 2021 ⁹
Nama peneliti	Dina Nurhayati, Dedi Supriadi, Maimunah
Jurnal	Jurnal teknologi pendidikan
Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli desain pembelajaran dengan perolehan nilai keseluruhan 80,41%, ahli media pembelajaran dengan perolehan nilai keseluruhan 82,8%, ahli materi dengan perolehan nilai keseluruhan 86,5% dengan total keseluruhan penilaian sebesar 80,28%.
Persamaan	Media yang sama Menggunakan an model pengembangan ADDIE Kelas yang dijadikan subjek.
Perbedaan	Bahan yang digunakan Lokasi penelitian Materi yang digunakan
Penelitian 2	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Game Petualangan Geomat Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD, 2020 ¹⁰ .
Nama Peneliti	Theo Hendratta Putra, Mawardi.
Jurnal	Jurnal bidang pendidikan dasar
Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Hasil validasi materi memperoleh skor 66%, Validasi Desain pembelajaran memperoleh skor 80%. Validasi media

⁹ Dina Nurhayati, Dedi Supriadi, Maimunah, “*Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor*”, Jurnal Teknologi Pendidikan, vol 6, no 2, 2021

¹⁰ Theo Hendratta Putra dan Mawardi, *Pengembangan Media Game Petualangan Geomat Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD*, Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, Vol 4,2020

	memperoleh skor 94,2%,media Petualangan Geomat ini layak untuk digunakan.
Persamaan	Relevansi dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang didalamnya terdapat <i>game</i> dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada materi atau isi dari media pembelajaran dan subjek penelitian.
Penelitian 3	
Judul Jurnal dan tahun	Pengaruh Media <i>Card Board Game</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar,2022. ¹¹
Nama Peneliti	Muh.Reza Sundari Hamid dan Susalti Nur Arsyad.
Jurnal	Jurnal pendidikan dasar
Metode Penelitian	Penelitian Kuantitatif
Hasil Penelitian	Terdapat pengaruh dalam penggunaan media <i>card board game</i> terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan penggunaan media <i>card board game</i> siswa aktif dalam melakukan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan.
Persamaan	Relevansi terletak pada media yang digunakan dan variabel terikatnya.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenis penelitiannya , penelitian terdahulu ini menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang akan peneliti gunakan menggunakan penelitian <i>research and development (R&D)</i> .
Penelitian 4	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Game LUDO dan Link (GAUL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid-19, 2023. ¹²
Nama Peneliti	Dyah Ayu Pramoda Wardhan i, I'in Cahya Mauliddiyah.
Jurnal	<i>Journal primay education</i>
Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Media GAUL telah di uji kelayakan dengan kualifikasi sangat layak. Presentase dapat meningkatkan hasil belajar sebanyak 88%, sehingga media GAUL layak serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 sekolah dasar.
Persamaan	Relevansi penelitian ini terletak pada jenis medianya yaitu <i>game</i> dan varibel terikatnya.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada jenis <i>game</i> , pada penelitian terdahulu ini menggunakan <i>game</i> Ludo dan Link gaul sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan <i>Board game</i> .
Penelitian 5	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Adobe Flash CS3 Profesional</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD,2018. ¹³

¹¹Muh.Reza Sundari Hamid dan Susalti Nur Arsyad, *Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar*, Jurnal Pendidikan Dasar,Vol.7,2022

¹² Dyah Ayu Pramoda Wardhani dan I'in Cahya Mauliddiyah,*Pengembangan Media Game Ludo Link (gaul) untuk Meningkatkan Hasil belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid-19*, *Journal Primay education*, vol.3,2023

¹³ Lilis Retno Sundari, Sundari, Yustinus, *Pengembangan Multimedia interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*, Jurnal Pendidikan Berkarakter, vol.1 No 1,2018

Nama Peneliti	Lilis Retno Sundari, Suroso, Yustinus
Jurnal	Jurnal pendidikan berkarakter
Metode Penelitian	Model pengembangan ASSURE.
Hasil Penelitian	Media Game edukasi bilomatika telah divalidasi aplikasi game edukasi dilakukan oleh dua ahli media dan ahli materi yang kompeten di bidangnya dengan persentase nilai sebesar 80,5% dan 85,2%, sehingga masuk dalam kategori sangat layak.
Persamaan	Relevansi penelitian ini terdapat pada kelas yang di teliti dan variabel yang sama.
Perbedaan	Perbedaan terletak pada jenis <i>game</i> pada penelitian terdahulu menggunakan <i>game</i> edukasi bilomatika sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan <i>Board Game</i> .
Penelitian 6	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Talpin (Tabel Pintar) Mata Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD,2022 ¹⁴
Nama Peneliti	Tety Nur Cholifah, Kutipah.
Jurnal	<i>Primary Education Journals</i>
Metode Penelitian	Model pengembangan Borg and Gall.
Hasil Penelitian	Peningkatan hasil belajar mata pelajaran Tematik 60% aspek afektif dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 83%, aspek psikomotorik dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media TALPIN dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
Persamaan	Relevansi dengan penelitian ini terletak pada variabelnya.
Perbedaan	Perbedaan yang terdapat pada jenis pendekatan penelitian terdahulu menggunakan model <i>Borg and Gall</i> sedangkan penelitian menggunakan model ADDIE.
Penelitian 7	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis GeoGebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD,2020. ¹⁵
Nama Peneliti	Della Aprilia, Melva Zainal
Jurnal	e-Jurnal inovasi pembelajaran SD
Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Media GeoGebra dengan validitas 90%,media pembelajaran bangun ruang berbasis GeoGebra untuk kelas V SD yang efektif dengan persentase peningkatan 85,15% dan ketuntasan 88,89%.
Persamaan	Relevansi penelitian ini terletak pada jenis model pendekatan yang menggunakan ADDIE.
Perbedaan	Perbedaan terletak pada media yang digunakan GeoGebra sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Board Game</i> .
Penelitian 8	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu, 2023. ¹⁶
Nama Peneliti	Dilla Safera Siregar, Rusydi Ananda
Jurnal	Jurnal pendidikan matematika

¹⁴ Tety Nur Cholifah, Kutipah, *Pengembangan Media Talpin (Tabel Pintar) Mata Pelajaran Tema Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD*, *Primary Education Journals* vol.2 No 1, 2022

¹⁵ Della Aprilia, Melva, *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis GeoGebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD*, e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD vol 8 No 8,2020

¹⁶ Dilla Safera Siregae, Rusydi Ananda, *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu*, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* vol.. 07 no 02,2023

Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Media ular tangga dengan hasil penilaian validator ahli media diperoleh 94,7% dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian validator ahli materi diperoleh 75,7% dengan kriteria valid, sedangkan hasil penilaian praktisi materi pembelajaran diperoleh 74,2% dengan kriteria valid. Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi standar valid, praktis, dan efektif.
Persamaan	Relevansi pada penelitian ini terletak pada model pengembangannya.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada media yang digunakan oleh penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dikembangkan.
Penelitian 9	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Pop Up Book Tata Surya terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, 2024. ¹⁷
Nama Peneliti	Linda Febriyanti, Aan Widiyono.
Jurnal	Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan
Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Media Pop Up Book dengan hasil Validasi ahli media 1 memperoleh nilai 88,8%, validasi ahli media 2 memperoleh 82,2% dan validasi ahli materi memperoleh 80% sehingga menempati media pembelajaran yang sangat layak.
Persamaan	Relevansi penelitian ini terletak pada variabel terikatnya dan mata pelajarannya.
Perbedaan	Perbedaan terletak pada media yang digunakan yaitu media yang digunakan penelitian terdahulu Pop Up Book sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti <i>Board Game</i> .
Penelitian 10	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Bahan Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik di Kelas III, 2022 ¹⁸
Nama Peneliti	Moh Rizki Hidayatullah dan Nanik Ulfa
Jurnal	<i>Primary education journals</i>
Metode Penelitian	Model pengembangan 4D.
Hasil Penelitian	Dari hasil bahan belajar mandiri yang telah dikembangkan telah diuji kelayakan produk oleh ahli materi dan desain. Berdasarkan hasil validasi materi menunjukkan bahan belajar mandiri memiliki tingkat kelayakan 98,07% yang termasuk dalam kualifikasi "sangat layak". Hasil validasi desain menunjukkan bahan belajar mandiri memiliki tingkat kelayakan 93,3% yang termasuk dalam kualifikasi "sangat layak". Hasil uji coba skala sedang dilakukan kepada 15 siswa dengan memperoleh presentase siswa 98,33% Sehingga bahan belajar mandiri dinyatakan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
Persamaan	Relevansi pada penelitian ini terletak pada variabel terikat.
Perbedaan	Perbedaan terletak pada model pengembangan yang digunakan penelitian ini dan media yang digunakan.

¹⁷ Linda febriyanti, Aan Widiyono, *Pengembangan Media Pop Up Book Tata Surya terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan vol. 5 no 2, 2024

¹⁸ Moh Rizki Hidayatullah dan Nanik Ulfa, *Pengembangan Bahan Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik di Kelas III*, *Primary Education Journals*, vol 2 no 1, 2022

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.¹⁹ Media pembelajaran pada penelitian ini merupakan suatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi fotosintesis.
2. Media *The Power Of Photosynthesis Game* merupakan sebuah game yang dikembangkan oleh peneliti. Didalam media ini terdapat beberapa game untuk mengasah pemahanan siswa dan kemampuan siswa menyelesaikan masalah.
3. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan pembuktian kemampuan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
4. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang memiliki keterkaitan dengan ingatan, kemampuan berfikir dengan otak atau intelektual. Dalam hasil belajar kognitif ada 6 aspek ini meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa, mensistesis, dan menilai.

¹⁹ *si, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 7.