

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia**”, ditulis oleh Annisa Nayla Ichyaiddina, NIM 126208211007, Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang dibimbing oleh Ibu Ifah Silfianah, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Buku Saku, Permainan Ular Tangga, Sistem Gerak Manusia, Hasil Belajar Kognitif, Model ADDIE

Penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak pada materi Sistem Gerak Manusia, serta terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru di MAN 1 Kota Kediri. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, cepat bosan, dan mengalami hambatan dalam memahami istilah ilmiah, mekanisme kerja otot–tulang, serta hubungan komponen penyusun sistem gerak. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga sebagai solusi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran berupa buku saku dan permainan ular tangga pada materi Sistem Gerak Manusia yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan; (2) mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan melalui penilaian para ahli; (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa selama proses uji coba; serta (4) mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan produk. Tujuan-tujuan ini disusun untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mampu digunakan secara praktis di kelas dan memberikan dampak nyata terhadap pemahaman siswa.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Tahap analisis mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain buku saku yang ringkas, padat, dan ilustratif, serta permainan ular tangga yang memuat pertanyaan sesuai indikator capaian pembelajaran. Tahap pengembangan meliputi proses validasi ahli materi, ahli media, dan guru biologi, kemudian dilanjutkan revisi hingga media dinyatakan layak. Subjek uji coba adalah 30 siswa kelas XI IPA MAN 1 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes hasil belajar kognitif tanpa pretest–posttest. Teknik analisis data terdiri dari analisis persentase kelayakan, analisis kepraktisan, dan analisis ketuntasan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) produk media pembelajaran berupa buku saku dan permainan ular tangga berhasil dikembangkan sesuai

karakteristik siswa dan struktur materi Sistem Gerak Manusia; 2) hasil validasi menunjukkan buku saku memperoleh skor 88,6% dan permainan ular tangga memperoleh 87,4%, keduanya termasuk kategori sangat valid dan layak digunakan; 3) kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa memperoleh skor 84,2%, termasuk kategori sangat praktis; dan 4) penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM, dengan rata-rata hasil belajar kognitif sebesar 87,8 dan tingkat ketuntasan 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami materi dengan baik. Dengan demikian, media buku saku dan permainan ular tangga dinyatakan layak, praktis, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Sistem Gerak Manusia.

ABSTRACT

The thesis entitled “*Development of Pocket Book and Snakes-and-Ladders Game Learning Media on the Human Movement System Material*”, written by Annisa Nayla Ichyaiddina, NIM 126208211007, Study Program of Biology Education (Tadris Biologi), Faculty of Education and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, supervised by Ifah Silfianah, M.Pd.

Keywords: Learning Media Development, Pocket Book, Snakes-and-Ladders Game, Human Movement System, Cognitive Learning Outcomes, ADDIE Model.

This development research on pocket book and snakes-and-ladders game learning media was motivated by the low learning interest and students’ difficulties in understanding abstract concepts within the Human Movement System material, as well as the limited variety of instructional media used by teachers at MAN 1 Kota Kediri. These conditions caused students to be less active, easily bored, and hindered in understanding scientific terminology, the mechanisms of muscle–bone interaction, and the relationship between components of the movement system. Therefore, this study developed pocket book and snakes-and-ladders game media as more engaging, interactive, and comprehensible learning solutions.

This research aims to: (1) produce learning media in the form of a pocket book and a snakes-and-ladders game on the Human Movement System material that help students understand concepts more easily and enjoyably; (2) determine the validity level of the developed media through expert assessments; (3) determine the practicality of the media based on teachers’ and students’ responses during the trial implementation; and (4) determine students’ cognitive learning outcomes after using the media. These objectives were formulated to ensure that the resulting media are not only theoretically feasible, but also practically applicable in the classroom and capable of providing measurable learning benefits.

The development model used in this study was the ADDIE model (Analyze–Design–Development–Implementation–Evaluation). The analysis stage included needs analysis, curriculum analysis, learner characteristics, and material analysis. The design stage included the preparation of a concise, structured, and illustrative pocket book design, as well as a snakes-and-ladders game containing questions aligned with learning outcome indicators. The development stage involved validation by material experts, media experts, and biology teachers, followed by revisions until the media were declared suitable. The trial subjects were 30 students of class XI Science at MAN 1 Kota Kediri. Data collection techniques included expert validation questionnaires, teacher and student practicality questionnaires, and cognitive learning outcome tests without pretest–posttest. The data analysis techniques consisted of feasibility percentage analysis, practicality analysis, and analysis of students’ learning mastery.

The results of the study indicate that: (1) the learning media products—pocket book and snakes-and-ladders game—were successfully developed according to student characteristics and the structure of the Human Movement

System material; (2) validation results showed that the pocket book obtained a score of 88.6% and the snakes-and-ladders game obtained 87.4%, both categorized as very valid and feasible for use; (3) the practicality level based on teacher and student responses reached 84.2%, categorized as very practical; and (4) the use of the learning media showed that all students achieved scores above the minimum mastery criterion (KKM), with an average cognitive learning outcome of 87.8 and 100% mastery. These findings demonstrate that the media effectively assisted students in understanding the material. Therefore, the pocket book and snakes-and-ladders game media are declared feasible, practical, and effective in improving students' understanding of the Human Movement System material.

ملخص

تحمل هذه الرسالة عنوان "تطوير وسيلتي التعلّم: الكتيّب الجيبي ولعبة السُّلم والحَيّات في مادة جهاز الحركة عند الإنسان"، وهي من إعداد أنيسة نايلة إيشيايدينة، رقم القيد ١٢٦٢٠٨٢١١٠٠٧، برنامج تدريس الأحياء، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة سيّد علي رحمّ الله تولونغونغ، تحت إشراف الأستاذة إفاح سيلفيانة، ماجستير التربية.

تطوير وسائل التعلّم، الكتيّب الجيبي، لعبة السُّلم والحَيّات، جهاز الحركة عند الإنسان، :الكلمات المفتاحية
ADDIE نتائج التعلّم المعرفية، نموذج

انطلقت هذه الدراسة التطويرية من انخفاض دافعية التعلّم لدى الطلاب وصعوبة فهمهم للمفاهيم المجردة في مادة جهاز الحركة عند الإنسان، إضافةً إلى محدودية تنوّع الوسائل التعليمية المستخدمة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية رقم ١ بمدينة كيديري. وقد أدّى ذلك إلى قلّة مشاركة الطلاب وملهم السريع ووجود عوائق في فهم المصطلحات العلمية وآلية عمل العضلات والعظام، وكذلك العلاقة بين مكوّنات جهاز الحركة. وبناءً على ذلك، هدفت الدراسة إلى تطوير وسيلتين تعليميتين—الكتيّب الجيبي ولعبة السُّلم والحَيّات—بصفتها حلّين تعليميين أكثر جاذبية وتفاعلية وسهولة في الفهم.

وتهدف هذه الدراسة إلى: إنتاج وسيلتي تعلّم (١) كتيّب جيبي و(٢) لعبة السُّلم والحَيّات في مادة جهاز الحركة عند الإنسان لمساعدة الطلاب على فهم المفاهيم بسهولة ومتعة، ومعرفة (٣) مستوى صلاحية الوسيلتين من خلال تقييم الخبراء، و(٤) مستوى عملية الاستخدام بناءً على استجابة المعلم والطلاب أثناء التجربة، ومعرفة (٥) نتائج التعلّم المعرفية لدى الطلاب بعد استخدام المنتج. وقد وُضعت هذه الأهداف لضمان أن تكون الوسائل المنتجة صالحة من الناحية النظرية وقابلة للاستخدام عمليًا في الصف، وترك أثرًا واضحًا على فهم الطلاب.

(التحليل—التصميم—التطوير—التنفيذ—التقويم). وشمل التحليل تحليل ADDIE استخدمت الدراسة نموذج الاحتياجات والمناهج وخصائص المتعلمين وتحليل المحتوى. أمّا مرحلة التصميم فشملت إعداد تصميم كتيّب جيبي مختصر ومرتب وذو رسومات إيضاحية، وتصميم لعبة السُّلم والحَيّات المشتملة على أسئلة مبنية على مؤشرات نواتج التعلّم. وفي مرحلة التطوير، خضعت الوسيلتان لعملية التحقق من قبل خبير المادة وخبير الوسائل التعليمية ومعلم الأحياء، ثم التعديل حتى تُعتبر الوسيلتان صالحتين. وقد كانت عيّنة التجربة مكوّنة من ٣٠ طالبًا من الصف الحادي عشر/العلوم في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية رقم ١ بمدينة كيديري. وتنوّعت أدوات جمع البيانات بين استبيان التحقق من الصلاحية، واستبيان قابلية الاستخدام للمعلم والطلاب، واختبار نتائج التعلّم دون منهجية القبلي—البعدي. وشملت طرق التحليل تحليل

النسب المئوية للصلاحيّة، وتحليل قابلية الاستخدام، وتحليل درجة الإتقان لدى الطلاب.

أظهرت نتائج الدراسة: نجاح تطوير وسيلتي التعلّم (١) بما يتناسب مع خصائص الطلاب وبنية مادة جهاز الحركة عند الإنسان، (٢) حصول الكتّيب الجببي على نسبة صلاحية بلغت ٨٨,٦٪ ولعبة السُّلم والحَيّات على ٨٧,٤٪ وكلاهما ضمن فئة "صالح جدًّا"، (٣) بلوغ درجة العملية ٨٤,٢٪ بناءً على استجابة المعلّم والطلاب، وهي ضمن فئة "عملي جدًّا"، و(٤) تحقيق جميع الطلاب درجات تفوق حدّ بمتوسط ٨٧,٨ ونسبة إتقان ١٠٠٪ (KKM) الإتقان.

وتدل هذه النتائج على فاعلية الوسيلتين في مساعدة الطلاب على فهم المادة بصورة جيّدة. وبذلك تُعتبَر الوسيلتان—الكتّيب الجببي ولعبة السُّلم والحَيّات—صالحتين وعملياتين وفعاليتين في تعزيز فهم الطلاب لمادة جهاز الحركة عند الإنسان.