

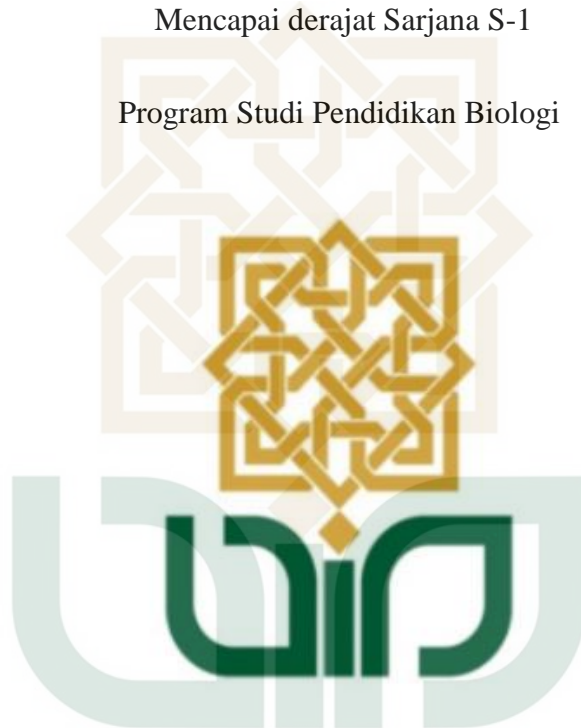
**PENGEMBANGAN MEDIA *WORKBOOK* BERBASIS PERMAINAN
EDUKATIF PADA MATERI POKOK KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP/MTs**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Biologi



Diajukan oleh :
Siti Nayli Rohmah
18106080042

PRODI PENDIDIKAN BIOLOGI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2022

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3410/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Workbook Berbasis Permainan Edukatif Pada Materi Pokok Klasifikasi MakhluK Hidup Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI NAYLI ROHMAH
Nomor Induk Mahasiswa : 18106080042
Telah diujikan pada : Rabu, 07 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Annisa Firanti, S.Pd.Si., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 639fca2a8836



Penguji I
Aprillyana Dwi Utami, S.Pd., M.A.
SIGNED

Valid ID: 6396a89587a3c



Penguji II
Mike Dewi Kurniasih, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 639d2d4bb9a45



Yogyakarta, 07 Desember 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a166c5a07d0

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nayli Rohmah
NIM : 18106080042
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media *Workbook* Berbasis Permainan Edukatif Pada Materi Pokok Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs**” adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 21 November 2022
Penyusun

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Siti Nayli Rohmah
NIM. 18106080042

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-STUINSK-BM-05-03/R0



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Surat Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalaamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Siti Nayli Rohmah
NIM : 18106080042
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Workbook* Berbasis Permainan Edukatif Pada Materi Pokok Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs

sudah dapat diajukan kembali kepada Program studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Pendidikan Biologi.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 25 November 2022

Pembimbing

Annisa Firanti, S.Pd.Si., M.Pd.
NIP. 19871031 201503 2 006

**PENGEMBANGAN MEDIA *WORKBOOK* BERBASIS PERMAINAN
EDUKATIF PADA MATERI POKOK KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP/MTs**

Siti Nayli Rohmah

18106080042

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs, 2) mengetahui kualitas media *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs. Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. *Workbook* dinilai menggunakan instrumen berupa lembar angket yaitu angket penilaian ahli, *peer reviewer*, guru IPA, dan respon peserta didik. Subjek penelitian ini meliputi 1 ahli media, 1 ahli materi, 5 *peer reviewer*, 1 guru IPA, dan 27 peserta didik kelas VII MTs Miftahul Ulum Bulakan, sedangkan objek pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *workbook* berbasis permainan edukatif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini berupa 1) produk *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs, 2) kualitas *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan persentase keidealan 82% dari ahli media, 89% dari ahli materi, 90% dari *peer reviewer* dan 93% dari guru IPA. Respon dari 27 siswa terhadap *workbook* menunjukkan kategori “Sangat Setuju” dengan persentase keidealan 86%.

Kata Kunci: *Workbook*, Permainan Edukatif, Klasifikasi Makhluk Hidup.

MOTTO

الأجر بقدر التعب

“Hasil tidak akan mengkhianati usaha”

“Ilmu itu tidak ada duanya, karena ia merupakan ahammul muhimmat (sesuatu yang paling berharga)”

(K.H. Nurul Huda Djazuli)

“Start Now, Wherever You Are, Whatever You’re Doing”

(Perennial Seller)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Kedua orang tua tersayang dan semua keluarga

Almamater

Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'aalamiin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Workbook* Berbasis Permainan Edukatif Pada Materi Pokok Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs” dengan baik. Sholawat serta salam selalu dihaturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW sebagai *uswatun hasanah* seluruh umat yang senantiasa diharapkan syafa'atnya kelak di *yaumul akhir*. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Sebagai rasa syukur dan terima kasih, penulis ucapkan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Muhammad Ja'far Luthfi, M.Si., selaku ketua Program Studi Pendidikan Biologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta Dosen Pembimbing Akademik.
3. Ibu Annisa Firanti, S.Pd.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan membimbing, memberikan arah, motivasi dan nasihat selama penulisan skripsi dengan sangat baik.
4. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, terutama Dosen Pendidikan Biologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mendidik dan memberikan wawasan selama perkuliahan.

5. Ibu Natalia Hasti Lumenta, M.Sn., selaku ahli media yang telah membantu memberikan penilaian dan saran pada produk *workbook*.
6. Ibu Mike Dewi Kurniasih, M.Pd., selaku ahli materi yang telah membantu memberikan penilaian dan saran perbaikan pada produk *workbook*.
7. Bapak Nasai Ahmad Hufron, S.S., selaku kepala madrasah MTs Miftahul Ulum Bulakan, Ibu Fithria Utami, S.Pd., selaku guru IPA MTs Miftahul Ulum Bulakan, serta peserta didik kelas VII A yang telah membantu penulis dalam penelitian skripsi.
8. Kedua orang tua, Bapak Suakhyar dan Ibu Rummyati, S.Pd.I., dan keluarga tercinta, atas segala ketulusan do'a, dukungan dan nasihatnya demi kelancaran penyelesaian masa studi.
9. Sahabat terbaik saya Arini Faizah, Eka Amalia El Humairoh, Alfa Anis Zaidah, S.Sos., Mba Amanina Athifatu Ar-Rofi'i, S.Hum., Laili Nur Rahmadhani, Ana Zahra, Mas Teguh Ridho Nugraha dan Moh. Usamah yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan dan do'a terbaik.
10. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas dukungan, perhatian dan kerja samanya selama ini.

Semoga segala bentuk dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan baik dari Allah SWT. Aamiin yaa robbal'alam.

Yogyakarta, 21 November 2022
Penulis



Siti Nayli Rohmah
NIM. 18106080042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Tinjauan Teoritik	13
1. Media Pembelajaran	13
2. <i>Workbook</i>	15
3. Permainan Edukatif	16
4. Klasifikasi Makhluk Hidup	18
B. Penelitian Yang Relevan	25

C. Kerangka Berfikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Desain/Rancangan Penelitian	30
B. Prosedur Pengembangan	30
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	30
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	32
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	34
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	35
C. Teknik Pengumpulan Data	35
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....	43
1. Pengembangan <i>workbook</i> berbasis permainan edukatif materi	
klasifikasi makhluk hidup untuk kelas VII SMP/MTs	43
2. Hasil Penilaian Kualitas <i>workbook</i> berbasis permainan edukatif	
materi klasifikasi makhluk hidup.....	59
B. Pembahasan.....	63
1. Pengembangan <i>workbook</i> berbasis permainan edukatif materi	
klasifikasi makhluk hidup untuk kelas VII SMP/MTs	63
2. Kualitas <i>workbook</i> berbasis permainan edukatif materi klasifikasi	
makhluk hidup	67
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	131

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skala Linkert (Kriteria Pemberian Skor Ahli Materi, Ahli Media, Peer Reviewer dan Guru IPA).....	39
Tabel 2 Kriteria Pemberian Skor Peserta didik.....	39
Tabel 3 Klasifikasi Kategori Penilaian ideal berdasarkan jarak interval	40
Tabel 4 Standar penilaian kualitas produk	42
Tabel 5 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).....	46
Tabel 6 Masukan dari ahli beserta tindak lanjutnya	52
Tabel 7 Masukan dari peer reviewer dan tindak lanjutnya	56
Tabel 8 Masukan dari guru IPA dan tindak lanjutnya.....	58
Tabel 9 Respon Peserta didik terhadap produk dan tindak lanjutnya	59
Tabel 10 Penilain kualitas produk oleh ahli media.....	60
Tabel 11 Penilain kualitas produk oleh ahli materi.....	61
Tabel 12 Penilaian kualitas produk oleh Peer Reviewer	61
Tabel 13 Penilaian kualitas produk oleh Guru IPA	62
Tabel 14 Respon Peserta didik terhadap produk	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Cover Awal Workbook.....	49
Gambar 2 Tampilan Kegiatan Workbook.....	50
Gambar 3 Tampilan Kegiatan Kerja Kelompok	50
Gambar 4 Tampilan Lembar Refleksi	51
Gambar 5 Tahap revisi oleh ahli media (a) Desain sebelum revisi (b) Desain setelah revisi.....	55
Gambar 6 Tahap revisi oleh ahli materi (a) Desain sebelum revisi (b) Desain setelah revisi.....	55
Gambar 7 Tahap revisi oleh peer reviewer. (a) Desain sebelum revisi (b) Desain setelah revisi	57
Gambar 8 Tahap revisi oleh Guru IPA. (a) Desain sebelum revisi (b) Desain setelah revisi.....	58

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang khusus bersifat manusiawi sesudah kebutuhan biologis dan makan-minum. Seperti yang dinyatakan oleh Aristoteles hanya manusia yang membutuhkan pendidikan mengingat jiwa mereka adalah bersifat "*anima intellectiva*" (Rasyidin dkk, 2007:12). Proses pendidikan adalah suatu proses kegiatan yang melibatkan hubungan antar manusia, oleh manusia dan untuk manusia itu sendiri. Proses pendidikan tidak akan pernah memisahkan unsur manusia. Dalam pandangan ini, pendidikan sebenarnya diberikan atau diselenggarakan sebagai upaya untuk menemukan dan mengembangkan seluruh potensi manusia menuju perubahan yang lebih positif (Hasan M, dkk., 2021:2).

Kualitas pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia dan berkorelasi dengan peradaban masa depan negara Indonesia. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Khoe Yao Tung (2002:2) menyatakan bahwa: "Keberhasilan pendidikan suatu bangsa merupakan salah satu barometer keberhasilan pemerintahan suatu negara". Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan lulusan pendidikan yang berkualitas, sehingga sangat penting untuk memperhatikan keseimbangan antar komponen pembelajaran. Keberhasilan kegiatan belajar tergantung pada penggunaan sumber belajar yang tepat dan dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti memotivasi, menarik perhatian, dan menginspirasi

peserta didik melalui materi pembelajaran. Selain itu terdapat fasilitas lain untuk menunjang keberhasilan pembelajaran seperti perangkat pembelajaran, media pembelajaran, dan alat peraga (Trianto, 2010:20).

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suriyansyah, 2011:3).

Salah satu pembelajaran yang erat kaitannya dengan lingkungan adalah pembelajaran biologi. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), materi biologi termasuk dalam salah satu bagian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Pembelajaran IPA merupakan muatan pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, gagasan, dan konsep tentang lingkungan alam yang diperoleh dari pengalaman melalui proses ilmiah seperti investigasi, persiapan, dan pembentukan gagasan sehingga mampu meningkatkan proses berfikir peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam (Wisudawati dkk, 2014:10-11).

Materi biologi yang termasuk dalam pembelajaran IPA SMP adalah tentang segala macam makhluk hidup dan lingkungan sekitar. Materi yang disajikan dan pengalaman peserta didik yang dirancang oleh guru akan dapat menciptakan persepsi dan *image* terhadap peserta didik terhadap

bidang ilmu itu. Selama ini, materi biologi cenderung disajikan dalam bentuk istilah-istilah latin, klasifikasi, anatomi, dan morfologi yang harus dihafalkan anak. Hal ini telah membangun persepsi dan *image* peserta didik terhadap biologi, yaitu bahwa biologi merupakan ilmu yang menekankan kepada hafalan. Disinilah peran seorang guru sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik tanpa merasa kesulitan dan bosan dalam pembelajaran biologi (Lufri dkk, 2020:25-26).

Pembelajaran IPA Biologi dimaksudkan untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung dari lingkungan alam agar pembelajaran lebih bermakna. Dalam rangka mencapai pembelajaran yang bermakna, unsur penting yang harus ada didalamnya yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Namun situasi pembelajaran yang terjadi saat ini tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Terkadang media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran kurang menarik minat peserta didik untuk belajar. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran kurang interaktif sehingga peserta didik kurang tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran, akibatnya hasil belajar peserta didik rendah atau tidak sesuai dengan harapan (Trianto, 2010:20).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru IPA di MTs Miftahul Ulum Bulakan Pecalang didapatkan informasi, bahwa media pembelajaran yang terdapat di sekolah hanya *power point*, video, dan buku LKS pegangan peserta didik. Namun LKS tersebut dirasa kurang menarik

perhatian peserta didik dikarenakan isi buku tersebut sebagian besar hanya berisi materi serta kurangnya latihan-latihan dan kegiatan aktif didalamnya. Kemudian berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa cetakan buku LKS tersebut menggunakan kertas buram serta desain buku kurang menarik. Dalam proses pembelajaran, guru IPA di MTs Miftahul Ulum Bulakan hanya menggunakan media pembelajaran *power point* dan video saja, serta guru jarang menggunakannya. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran.

Terdapat beberapa materi yang dirasa cukup sulit untuk difahami oleh peserta didik kelas VII MTs Miftahul Ulum Bulakan, salah satunya yaitu materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Materi tersebut dianggap sulit karena banyak istilah asing dan termasuk materi yang baru dikenalkan kepada peserta didik SMP/MTs, adanya nama ilmiah yang berlaku secara internasional, cara penulisan nama makhluk hidup sesuai Binomial Nomenklatur, dan cara mengklasifikasikan makhluk hidup, yang mana materi tersebut belum pernah didapatkan pada tingkat sebelumnya sehingga cenderung kesulitan dalam memahainya.

Guru IPA MTs Miftahul Ulum Bulakan menyampaikan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi dengan konten yang banyak dan termasuk materi yang susah diingat oleh peserta didik. Selain itu pada materi tersebut belum terdapat media pembelajaran yang dapat mendukung serta menarik perhatian peserta didik. Menurut data yang diperoleh dari hasil wawancara bahwasanya untuk materi klasifikasi

mahluk hidup memiliki nilai KKM dengan skor 70, namun hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Miftahul Ulum terlihat lebih dari 50% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian, dirasa perlu adanya pengembangan media untuk menunjang proses pembelajaran serta menarik minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang belajar (Rohani, 2019:6). Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan menginspirasi belajar. Kehadiran media pembelajaran membantu mengatasi kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2009:2).

Beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk menunjang pemahaman peserta didik melalui kumpulan kegiatan menarik dan latihan-latihan soal ialah *workbook* (Sudjana dan Rivai, 2009:3). *Workbook* merupakan media yang dapat memandu peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu dalam kaitannya dengan indikator yang akan mereka capai, sehingga pada akhir kegiatan peserta didik dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar dan mendapat pengalaman belajar yang bermakna (Saviyanah dkk, 2017:51).

Media *workbook* dapat dikembangkan dengan berbagai macam kegiatan aktif dan menarik sesuai dengan kompetensi yang perlu dicapai peserta didik dalam materi tertentu. *Workbook* sebagai suatu media visual berfungsi sebagai panduan kegiatan yang dapat menambah minat peserta didik dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan serta dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Saviyanah dkk, 2017:55).

Kegiatan dalam *workbook* diharapkan akan lebih menarik minat belajar peserta didik jika disajikan dengan kegiatan - kegiatan berbasis permainan edukatif. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan bermain yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir, dan bergaul dengan lingkungannya (Ismail, 2009:112)

Pengembangan *workbook* sebagai media pembelajaran di sekolah telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh Eka Nur Saviyanah, Sri Mulyani E.S & Suharto Linuwih yang berjudul “Pengembangan *Workbook* Sains untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa SMP”, hasil penelitian tersebut diperoleh perangkat pembelajaran yang valid, efektif dan praktis.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka kiranya perlu dilakukan pengembangan media *workbook* berbasis permainan edukatif untuk menunjang pembelajaran IPA khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup. Dengan disertai berbagai kegiatan dan latihan-latihan

berbasis permainan edukatif di dalamnya, maka harapannya media ini akan dapat membantu menunjang pembelajaran dan pemahaman peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup. Dengan demikian peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Workbook* Berbasis Permainan Edukatif Pada Materi Pokok Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Sumber belajar kurang menarik minat belajar peserta didik dikarenakan konten di dalamnya kurang lengkap dan bervariasi sehingga kurang mendukung proses pembelajaran khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Peserta didik merasa kesulitan dalam materi klasifikasi makhluk hidup dikarenakan banyak istilah asing dan termasuk materi yang baru serta sulit mengelompokkan spesies pada sistem klasifikasi 5 kingdom sehingga peserta didik belum bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Hasil belajar peserta didik kurang maksimal dikarenakan nilai ulangan peserta didik masih jauh dengan KKM. Menurut hasil wawancara didapatkan bahwa lebih dari 50% peserta didik belum mencapai nilai KKM dengan skor 70.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan pada penelitian, yaitu:

1. Pengembangan *workbook* materi klasifikasi makhluk hidup yang dibatasi pada kegiatan berbasis permainan edukatif yang mendukung pemahaman peserta didik.
2. Pengembangan *workbook* pada penelitian ini hanya dibatasi pada tahap uji coba produk secara terbatas.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs ?
2. Bagaimana kualitas media *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs
2. Mengetahui kualitas media *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dari hasil pengembangan ini adalah *workbook* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Workbook* yang dikembangkan menyajikan materi klasifikasi makhluk hidup untuk Peserta didik SMP/MTs kelas VII semester Ganjil yang mengacu pada kurikulum 2013.
2. *Workbook* yang dikembangkan menyajikan kegiatan-kegiatan berbasis permainan edukatif.
3. Produk *workbook* yang dikembangkan didesain dengan program canva dengan ukuran A4.
4. *Workbook* yang dikembangkan terdiri dari 5 fitur pembelajaran yaitu fitur identitas, fitur kegiatan berbasis permainan edukatif, fitur gambar pendukung, fitur refleksi dan soal evaluasi.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan peserta didik sebagai panduan untuk melakukan aktivitas yang menarik dalam pembelajaran biologi, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup.
 - b. Melalui aktivitas-aktivitas yang terdapat dalam *workbook* maka dapat membantu memudahkan peserta didik untuk memahami materi klasifikasi makhluk hidup.

- c. Diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dan minat belajar terhadap materi klasifikasi makhluk hidup.

2. Bagi Guru

- a. Membantu memudahkan guru dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang menarik khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup.
- b. Memberikan motivasi terhadap guru untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran lain pada materi sulit lainnya.

3. Bagi Sekolah

- a. Menambah ketersediaan media pembelajaran *workbook* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs.
- b. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan metode pembelajaran agar lebih inovatif serta menarik minat peserta didik dan tidak hanya terpaku pada metode ceramah yang hanya mengacu pada buku paket.

4. Bagi Peneliti

- a. Melalui penelitian ini, peneliti dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam pengembangan media *workbook*.
- b. Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan sebelumnya.

- c. Memberikan motivasi untuk peneliti dan peneliti selanjutnya agar selalu berinovasi dalam mengembangkan media menarik yang dapat menunjang pembelajaran di sekolah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. *Workbook* yang dikembangkan menjadi sumber dan media pembelajaran alternatif bagi peserta didik untuk mendalami materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs.
- b. Kualitas *workbook* dinilai oleh ahli materi, ahli media, *peer reviewer*, dan guru IPA SMP/MTs, serta peserta didik SMP/MTs memberikan respon terhadap *workbook* yang dikembangkan.
- c. Ahli materi yaitu seorang yang menguasai materi biologi dengan baik terutama untuk materi klasifikasi makhluk hidup. Ahli media yaitu seorang yang menguasai kriteria media yang baik khususnya media yang baik berupa *workbook* pembelajaran IPA. *Peer reviewer* yaitu mahasiswa pendidikan biologi yang dianggap menguasai dalam memberi penilaian. Guru IPA SMP/MTs yang memberikan penilaian adalah guru IPA SMP/MTs yang dianggap mempunyai kompetensi dalam bidang biologi. Peserta didik SMP/MTs yang memberikan respon terhadap *workbook* yang dikembangkan adalah peserta didik SMP/MTs yang telah mendapatkan materi klasifikasi makhluk hidup.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. *Workbook* yang dikembangkan hanya ditinjau berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, *peer reviewer*, dan guru IPA SMP/MTs yang diasumsikan memiliki pengetahuan tentang kriteria media yang baik.
- b. *Workbook* yang dikembangkan hanya memuat materi klasifikasi makhluk hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).
2. Hasil penilaian kualitas media *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup menunjukkan kualitas penilaian yang sangat baik (SB) dengan persentase keidealan 82% dari ahli media, 89% dari ahli materi, 90% dari *peer reviewer* dan 93% dari guru IPA. Hasil respon peserta didik terhadap produk yaitu sebesar 86% dengan kategori sangat setuju (SS) menunjukkan bahwa peserta didik sangat setuju dengan adanya pengembangan *workbook* ini. Dengan demikian, maka *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup memiliki kualitas sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

B. Saran

Saran untuk pengembangan produk lanjut adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, pengembangan *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup perlu dilakukan uji coba

dalam skala lebih luas kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruhnya dalam pembelajaran serta dilanjutkan hingga tahap penyebaran (*disseminate*) agar manfaat produk dapat dirasakan oleh kalangan luas.

2. Bagi guru, media *workbook* berbasis permainan edukatif pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs dapat digunakan sebagai panduan kegiatan dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran *workbook* dapat dikembangkan secara berkelanjutan pada materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Engel, S. 2003. Children's need to know: Curiosity in schools. *Harvard Educational Review*. 81.
- Fatoni, A. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadiyati F. 2013. Pengembangan Workbook Berbasis Jelajah Alam Sekitar (JAS) Untuk SMA/MA Kelas X Materi Pokok Suhu dan Kalor. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.
- Hamalik. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harminto S dkk. 2014. *Biologi Umum*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hartanto, E. (2017). Perbedaan Skala Likert Lima Skala Dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala, *Jurnal Metodologi Penelitian: Academia*. 1-5.
- Hasan M, dkk. 2021. *Landasan Pendidikan*. ISBN: 978-623-6436-36-3. Tahta Media Grop
- Hendrawanto, Y. 2017. Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia SMA/SMK: Analisis Kebahasaan, Isi, Penyajian, Kegrafika, dan Keterbacaan. *Tesis*. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Herlina dkk. 2020. *Modul 2 Klasifikasi Makhluk Hidup*. Direktorat Sekolah Menengah Pertama. Direktorat Jenderal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Kimball. 1983. *Biology Fifth Edition*. Addison-Wesley Publishing Company Inc.
- Kurniasih, Sani. 2014. *Strategi – Strategi Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Kurniawan D, Dewi S. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*. 3(1). Seri Pendidikan. ISSN 2476-9312.
<https://doi.org/10.37058/jspendidikan.v3i1.193>
- Lestari Y. 2020. Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Lia, R.M., Udaibah W., & Mulyatun. 2016. Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berorientasi Etnosains Dengan Mengangkat Budaya Batik Pekalongan. *Unnes Science Education Journal*. 5(3): 1418-1423. <https://doi.org/10.15294/usej.v5i3.13174>
- Loughran, J.J. 2005. *Developing Reflective Practice: Learning About Teaching and Learning Through Modelling*. Bristol: Falmer Press.
- Lufri, M. S. 2020. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Purwokerto: IRDH.
- Panjaitan, R.G.P., Savitri E., Titin. 2016. Pengembangan Media E-Comic Bilingual Sub Materi Saluran Dan Kelenjar Pencernaan. *Unnes Science Education Journal*. 5(3): 1379-1387. DOI: 10.15294/USEJ.V5I3.13167.
- Puspita dkk. 2015. Manajemen Pembelajaran Workbook dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Cambridge di Sekolah Dasar Laboratorium UM Kota Malang dan Kota Blitar. *Jurnal*. Jurusan Administrasi Pendidikan.
- Ramlawati dkk. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran IPA BAB II Klasifikasi Makhluk Hidup*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan
- Rasyidin, dkk. 2007. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama ISBN: 978-979-16173-0-7

- Renner, B. 2006. Curiosity About People: The Development of a Sosial Curiosity Measure in Adult. *Journal of Personality Assesment*, 83(3). pp. 305-316.
- Rohani. 2019. Media Pembelajaran. *Diktat*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Saviyanah dkk. 2017. Pengembangan *Workbook* Sains untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Journal of Primary Education*. e-ISSN 2502-2515, hal, 51. DOI: 10.15294/JPE.V6I1.14596.
- Siswanto, Y., & Putra, B. E. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal Speed*. 5(4), 6. DOI: <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v5i4.1019>
- Subana. 1998. *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, A. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Sudjana, N. 1997. *CBSA Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriansyah, A. 2011. *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin: Comdes.
- Suryabrata, S. 1995. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Press.

- Thiagarajan., S. et al. 1974. *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Source Book*. Minnesota: University Of Minnesota.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Tung, Khoe Yao. 2002. *Simphony Sedih Pendidikan Nasional*. Jakarta: Abdi Tandır.
- Widyoko, Eko Putro. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wisudawati, A.W, Sulistyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.