

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kunci keberhasilan memasuki Abad 21 suatu negara dilihat dari penguasaan teknologi dan sains dalam bidang kehidupan di masyarakatnya. Hal tersebut menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa dalam persaingan secara global.¹ Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar di Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, dikarenakan sains dapat menjadi bekal bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan di abad 21.²

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat penting dimiliki peserta didik untuk mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar yaitu mengembangkan ketertarikan serta ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.³

Peserta didik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu literasi sains. Peserta didik di seluruh dunia

¹ S N Pratiwi, C Cari, and N S Aminah, "Pembelajaran IPA Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa," *Jurnal Materi Dan Pembelajaran* ... 9 (2019): 34–42, <https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/31612%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/download/31612/21184>.

² Pratiwi, Cari, and Aminah.

³ Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA," *Capaian Pembelajaran*, 2022, <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

pada abad ke-21 membutuhkan keterampilan literasi sains. Hal ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, baik itu dari lingkungan, tantangan maupun inovasi teknologi. Literasi sains diperlukan untuk memahami dan merespon perubahan tersebut. Literasi sains ialah kemampuan seseorang guna menerapkan kemampuan yang dimilikinya untuk mengidentifikasi, mengkonstruksi, memberi penjelasan, dan mengambil kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan, mengembangkan pola pikir dan bukti ilmiah yang diperoleh untuk memecahkan suatu permasalahan berkaitan dengan sains.⁴

Literasi sains sangat perlu dipelajari dan ditanamkan pada tingkat Sekolah Dasar sejak dini mengingat berkembangnya pengetahuan diikuti bersama tumbuhnya teknologi yang menuntut setiap individu untuk berpikir kritis, logis, kreatif berkomunikasi disegala bidang.⁵ Siswa yang memiliki kemampuan literasi sains akan dapat menerapkan pengetahuan mereka untuk memecahkan permasalahan.⁶

Berdasarkan hasil studi asesmen yang dilakukan oleh PISA (*Program for International Student Assessment*), ditemukan bahwa pembelajaran sains di Indonesia kurang berhasil dalam meningkatkan kemampuan literasi sains.⁷

⁴ Nofriza Efendi, Nelvianti & Refly Surya Brakala (2021). STUDI LITERATUR LITERASI SAINS DI SEKOLAH DASAR Volume 1 No 2 – 2021 ISSN: 2775-1562

⁵ Yuyu Yulianti, "Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa," *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no. 2 (2017): 21–28.

⁶ Septi Rahmania, Mieke Miarsyah, and Nurmasari Sartono, "The Difference Scientific Literacy Ability of Student Having Field Independent and Field Dependent Cognitive Style," *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 2 (2018): 27–34, <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.8-2.5>.

⁷ OECD. (2019a). Country Note of Programme for International Student Assessment (PISA) Result from PISA 2018: Indonesia OECD.

https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf

Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya literasi sains siswa di Indonesia. Salah satunya adalah pemilihan sumber belajar. Dibuktikan dalam beberapa sekolah dasar di Indonesia sebagian besar masih mengacu pada materi buku teks saja.⁸ Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran literasi sains lebih berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan pelajaran IPAS terasa berat dan membosankan yang mengakibatkan peserta didik tidak memahami pelajaran. Indonesia memerlukan pembelajaran yang dapat memperkuat literasi sains untuk meningkatkan literasi sains siswa. Salah satu cara meningkatkan literasi sains yaitu melalui penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat membawa banyak manfaat. Pertama, media pembelajaran dapat membantu menggambarkan konsep atau informasi yang sulit dipahami secara abstrak. Penggunaan gambar atau video dapat membantu peserta didik memahami materi yang kompleks dengan lebih baik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁹ Memanfaatkan teknologi yang ada, seperti *smartphone*, komputer, *tablet*, atau perangkat *mobile*, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan interaktif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, memecahkan

⁸ I Ketut Suparya, I Wayan Suastra, and Ida Bagus Putu Arnyana, "Rendahnya Literasi Sains: Faktor Penyebab Dan Alternatif Solusinya," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 1 (2022): 153–66, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.580>.

⁹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

masalah, atau melakukan simulasi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat merangsang berbagai indera peserta didik. Peserta didik dapat belajar melalui berbagai macam stimulus seperti suara, gambar, video, atau teks. Hal ini dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.¹⁰ Salah satu penunjang pembelajaran yang diperlukan adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat mendukung sumber daya teknologi dan literasi sains. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kepasifan siswa.¹¹ Guru hendaknya berusaha untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar menjadi lebih kondusif melalui proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif serta menyenangkan. Kondisi idealnya pembelajaran IPAS khususnya materi wujud zat dan perubahannya ini diperlukan media dengan sajian yang menarik dan ringkas dikarenakan materi ini mengandung konsep-konsep abstrak dan proses yang tidak dapat dijelaskan langsung dan hanya mengandalkan dari gambar diam saja yang terdapat dalam buku.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Moh. Yasin, S.Pd. salah satu guru kelas IV B di SDN Kadipaten 1 Bojonegoro menyatakan bahwa, pada pelajaran IPAS materi wujud zat dan

¹⁰ Ahmad Hutami, Nur Afni Azizah, and Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, "Kecanggihan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Di Era Modern," *Borneo Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2023): 2023.

¹¹ Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 33, <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.

perubahannya masih menggunakan modul siswa.¹² Hasil observasi siswa menunjukkan materi wujud zat dan perubahannya dianggap sulit, siswa tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran, siswa merasa bosan jika mendengarkan penjelasan dari guru saja yang mengakibatkan siswa tidak memahami pelajaran sehingga literasi sains siswa menurun.¹³ Peneliti menindaklanjuti permasalahan tersebut dengan mengkaji media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi sains dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan salah satunya ialah game edukatif berbasis *Ispring Suite*.

Ispring Suite merupakan perangkat lunak sederhana dan mudah digunakan yang diintegrasikan kedalam *power point* yang digunakan untuk merancang sumber belajar dengan tampilan menarik yang dirancang untuk membuat konten pembelajaran interaktif yang menarik. *Ispring Suite* memungkinkan pengguna untuk membuat kuis, simulasi dengan berbagai interaktif seperti video, animasi dan pertanyaan interaktif.¹⁴ *Ispring Suite* memungkinkan pengguna dapat membuat konten pembelajaran yang *responsive* dan *compatible* dengan berbagai perangkat termasuk *smartphone*. Media pembelajaran game edukatif berbasis *Ispring Suite* ini akan membantu

UNUGIRI

¹² Hasil wawancara dengan Bapak Moh. Yasin selaku Guru kelas IVB SDN Kadipaten 1 Bojonegoro tanggal 28 Mei 2024

¹³ Hasil Observasi pada siswa kelas IVB di SDN Kadipaten 1 Bojonegoro tanggal 28 Mei 2024

¹⁴ Awalia Dhian Pratiwi and Suryanti, "Pengembangan Media Game Edukatif 'Lecy Explore' Berbasis Android Untuk Siswa Kelas IV SD Materi Siklus Hidup Hewan Dan Upaya Pelestariannya," *Jurnal PGSD* 8, no. 6 (2020): 1251–62.

peserta didik lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh pendidik karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan.¹⁵

Media yang dikembangkan ini dinamakan *Zat Quest*, kata tersebut diambil dari materi wujud zat dan perubahannya. Media *Zat Quest* ini terdiri dari beberapa komponen penting seperti materi, video, animasi, game dan juga kuis. Media *Zat Quest* ini peserta didik akan bermain yang secara tidak langsung peserta didik akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat. Peneliti terdahulu membuktikan bahwa media berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran IPAS dinyatakan efektif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi untuk hasil belajar sesuai tujuan. Penelitian yang dilakukan oleh Aniswatul Luthfiah (2022) berhasil diterapkan kepada peserta didik dengan melakukan penelitian untuk memfasilitasi pemahaman konsep siswa dengan menggunakan pendekatan kontekstual, yaitu pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan dunia nyata dengan media yang dibuatnya yang berisi konten pembelajaran seperti materi serta petunjuk penggunaan media.

Media *Zat Quest* berbasis *Ispring Suite* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang praktis, efisien, menarik, dan dapat memperlancar proses pembelajaran sains, terutama pada materi wujud zat dan perubahannya. Siswa membutuhkan sebuah inovasi baru untuk menumbuhkan ketertarikan dan menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Perlu adanya variasi dalam media

¹⁵ Athiya Luthfiani Rihani, Arifin Maksum, and Nina Nurhasanah, "Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2022): 123–31, <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>.

pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta pemakaiannya yang dapat digunakan berulang-ulang. Berdasarkan uraian di atas, maka penting dibuat media pembelajaran berupa game edukatif yang dapat mempermudah proses belajar mengajar dengan konsep sambil bermain. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul penelitian: “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif “Zat Quest” Berbasis *Smartphone* Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Fase B SDN 1 Kadipaten”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan Game Edukatif “Zat Quest” berbasis *Smartphone* sebagai pendukung pembelajaran IPAS pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Kadipaten 1 Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan Game Edukatif “Zat Quest” berbasis *Smartphone* pada materi Wujud Zat dan Perubahannya siswa kelas IV SDN Kadipaten 1 Bojonegoro?
3. Bagaimana peningkatan literasi sains siswa terhadap Game Edukatif “Zat Quest” berbasis *Smartphone* sebagai pendukung pembelajaran IPAS pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Kadipaten 1 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tahapan pengembangan Game Edukatif “*Zat Quest*” berbasis *Smartphone* sebagai pendukung pembelajaran IPAS pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Kadipaten 1 Bojonegoro
2. Mengetahui kelayakan Game Edukatif “*Zat Quest*” berbasis *Smartphone* pada materi Wujud Zat dan Perubahannya siswa kelas IV SDN Kadipaten 1 Bojonegoro
3. Mengetahui peningkatan literasi sains siswa terhadap Game Edukatif “*Zat Quest*” berbasis *Smartphone* sebagai pendukung pembelajaran IPAS pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Kadipaten 1 Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti lain.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi referensi media pembelajaran guru untuk meningkatkan literasi sains dalam materi Wujud Zat dan Perubahannya. Selain itu, meningkatkan pengetahuan dan motivasi bagi guru untuk mengadakan inovasi dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi guna mendukung proses belajar mengajar di kelas. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi untuk penelitian yang akan dikembangkan selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya dengan menggunakan media pembelajaran Game Edukatif berbasis *Smartphone*.

b. Bagi Siswa

Peningkatan literasi sains dalam pembelajaran IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya.

c. Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan peningkatan kreativitas sebagai tambahan referensi terkait dengan pembuatan alternatif media pembelajaran game edukatif dalam pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Komponen dan spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" didesain menggunakan *Microsoft Powerpoint* yang terintegrasi *Ispring Suite 11* dan menghasilkan format situs HTML5. Format tersebut kemudian dikonversikan dalam bentuk aplikasi android (.apk) dengan bantuan aplikasi Website 2 APK Builder.
2. Media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" dikhususkan untuk materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV untuk meningkatkan literasi sains di materi tersebut.

3. Kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" adalah kurikulum merdeka.
4. Produk media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" ini berisi petunjuk penggunaan media, capaian pembelajaran, materi wujud zat dan perubahannya yang dilengkapi dengan video youtube dan gambar pendukung, kuis, serta profil pengembang.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" pada materi wujud zat dan perubahannya adalah :

1. Pengembangan media pada penelitian ini adalah media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" berbasis *smartphone* untuk memahami materi wujud zat dan perubahannya Pelajaran IPAS dikelas IV SDN Kadipaten 1 Bojonegoro
2. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Kadipaten 1 Bojonegoro
3. Media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" menggunakan *Ispring Suite* dapat menciptakan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
4. Media ini dapat dijadikan sebagai variasi dan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
5. Akses penggunaan media ini tidak membutuhkan kuota internet.
6. Video *youtube* yang ada pada media dapat dibuka dengan menggunakan kuota internet.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" pada materi wujud zat dan perubahannya adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran game edukatif “*Zat Quest*” berbasis *smartphone* menggunakan *Ispring Suite* hanya terbatas pada materi wujud zat dan perubahannya.
2. Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada *smartphone* android.

G. Definisi Operasional

Istilah - istilah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mengembangkan suatu produk yang digunakan untuk menjawab suatu permasalahan dan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada. Adapun produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran game edukatif “*Zat Quest*”.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, minat serta perhatian siswa sehingga mempermudah penyampaian materi pada proses belajar mengajar.

3. Game Edukatif

Game edukatif adalah jenis permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Tujuan utama dari game ini adalah untuk menyampaikan konsep-konsep pendidikan secara interaktif dan menyenangkan, sehingga memfasilitasi pembelajaran dan pemahaman yang lebih baik.

4. Media *Zat Quest*

Media *Zat Quest* adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi, media *Zat Quest* ini terdiri dari beberapa komponen penting seperti materi, video animasi, game dan juga kuis. Pada media *Zat Quest* ini peserta didik akan bermain yang secara tidak langsung peserta didik akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat. Media tersebut sebagai alat bantu pada proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi wujud zat dan perubahannya.

5. *Smartphone*

Smartphone merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi.

6. *Ispring Suite*

Ispring Suite merupakan *software* media pembelajaran yang dirancang bisa memasukkan berbagai aspek media seperti audio, video, audiovisual dan juga terintegrasi dengan powerpoint, tidak hanya itu file *Ispring Suite* yang dihasilkan dari powerpoint bisa dikonversi ke dalam bentuk *flash* yang menarik sehingga pengguna bisa menggunakan secara langsung.

7. Wujud Zat dan Perubahannya

Wujud zat dan perubahannya merupakan salah satu materi IPAS kelas IV SD yang membahas tentang wujud zat yang terdiri dari zat cair, zat padat, zat gas dan juga membahas perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan dan akan diketahui pula letak persamaan antara peneliti-peneliti dengan penelitian-penelitian terdahulu. Dalam hal ini akan mudah dipahami jika peneliti menyajikannya dengan bentuk tabel dibandingkan dengan menyajikan dalam bentuk paparan yang bersifat uraian. Oleh karena itu, peneliti memaparkannya dalam bentuk tabel seperti dibawah ini :

Tabel 1. 1
Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian	Hasil Penelitian Terdahulu
1.	Riza Fauziyah, (Tahun 2022), Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Interaktif Berbasis Android Menggunakan <i>Ispring Suite</i> Pada Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI MIPA di SMA	a. Menggunakan Aplikasi <i>Ispring Suite</i> b. Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE	a. Mata Pelajaran Biologi b. Mengembangkan Media Pembelajaran Biologi interaktif materi Sistem Koordinasi	Mengembangkan Media Pembelajaran Biologi Interaktif Berbasis Android	Tingkat Keefektifan media pembelajaran biologi interaktif dengan nilai uji posttest pada siswa kelas control dan kelas eksperimen diperoleh nilai sig (2- tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis android menggunakan

	Ambulu Jember				<i>ispring</i> suite efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
2.	Rizki Putri Soliha (Tahun 2023) Pengembangan Game Edukasi Mathematics Adventure Pada Materi Spldv Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa	a. Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE	a. Menggunakan <i>Ispring Suite 10</i>	Game Edukasi Mathematics Adventure Pada Materi Spldv Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa	Instrumen pengumpulan data menggunakan validasi ahli, angket respon siswa, dan tes. Dengan persentase rata-rata sebesar 87%, temuan menunjukkan bahwa pembuatan game pembelajaran Mathematics Adventure termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Balasan siswa memiliki skor total rata-rata 97,94% dan memenuhi standar “sangat praktis”. 95,7%
3.	Ilham Wirangga (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Software <i>Ispring</i> Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan	a. menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE	a. Menggunakan <i>Software Ispring Suite</i>	Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Software <i>Ispring</i> Pada Muatan Ipa Kelas V	is Android menggunakan software <i>iSpring</i> pada muatan IPA kelas V Sekolah Dasar subtema bagaimana tubuh mengolah makanan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian : 1) Ahli Materi diperoleh total skor 53 dengan rerata 3,78 berada pada interval >3,4-4,2 dalam kategori “Valid”, 2) Ahli

					<p>Bahasa diperoleh total skor 46 dengan rerata 3,83 berada pada interval >3,4-4,2 dalam kategori “Valid”, 3) Ahli Media diperoleh skor 44 dengan rerata 4,4 berada pada interval > 4,3-5,0 dalam kategori “Sangat Valid”4) Penilaian Guru diperoleh skor 46 dengan rerata 4,6 berada pada interval >4,3-5,0 dalam kategori “Sangat Praktis”, 5) Respon Peserta Didik diperoleh skor 771 dengan persentase 91,78% berada pada interval >81%-100% dalam kategori “Sangat Praktis</p>
4.	Okta Rianingtias (2019) Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma	a. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android	a. Jenis penelitian Borg and Gall b. Menggunakan Aplikasi <i>Construct 2</i>	Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa	respon peserta didik ditiga sekolah menunjukkan media “sangat menarik” dengan presentase hasil berturut-turut yaitu 85,90%, 78,69% dan 80,50%. Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan media <i>game</i> edukasi berbasis biologi sangat menarik digunakan sebagai

				media pembelajaran materi biologi bernuansa motivasi siswa kelas XI di SMA/MA
--	--	--	--	---

I. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I Pendahuluan berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, originalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAH TEORI

Pada bab II akan mengkaji mengenai landasan teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, game edukatif, *smartphone*, literasi sains, *Ispring Suite*, materi wujud zat dan perubahannya dalam bab ini juga akan dibahas tentang kerangka berfikir dalam penelitian tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini memaparkan model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian pengembangan media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" di SDN Kadipaten 1 Bojonegoro.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran



UNUGIRI