

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN IPA MENGUNAKAN GAME EDUKASI DALAM PENGENALAN ORGAN PERCERNAAN MANUSIA (STUDI KASUS SD INPRES ROJA)

Mardania Mohammad^{*1}, Yoseph D. Da Yen Khwuta², Benediktus Yoseph Bhae³
^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Flores
e-mail : ^{*1}mardaniamohammad84@gmail.com

Abstrak Seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi, untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang membantu terbentuknya penggunaan media pembelajaran yang efektif, inovatif, serta efisien. Maka diperlukan sebuah media yang berbasis digital agar bisa digunakan dalam Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Siswa siswi SDI Roja 2 mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, metode pembelajaran konvensional yang cenderung dan kurang interaktif dapat menyebabkan penurunan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi game edukasi, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Tujuan daripada kajian ini yakni untuk membuat demo game edukasi pengenalan organ pencernaan manusia bagi siswa siswi kelas V SD Inpres Roja 2, mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai sistem pencernaan manusia dan menganalisis hasil pengujian kusioner dengan spss dari hasil penyebaran kusioner kepada siswa. Metode ini menggunakan dengan game edukasi pendekatan System Development Life Cycle (SDLC) dengan model waterfall hasil penelitian ini menghasilkan demo aplikasi game edukasi pengenalan sistem pencernaan manusia dan menganalisis hasil penyebaran kusioner menggunakan spss. Aplikasi media pembelajaran IPA melalui game edukasi bisa menjadi tambahan yang berharga untuk pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Mengintegrasikan teknologi kedalam proses belajar serta membuat lingkungan yang menarik bagi siswa. Secara keseluruhan penggunaan game edukasi dalam media pembelajaran IPA untuk mengenalkan organ pencernaan manusia memiliki potensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Organ pencernaan Manusia, Game Edukasi.

I. PENDAHULUAN

Majunya perkembangan Teknologi Informasi ini, menjadikan banyak tantangan yang ada terkhususnya pada proses pembelajaran yang didorong untuk mengikuti kemajuan teknologi berbasis digital guna membangun pembelajaran yang efisien serta inovatif. Maka diperlukan sebuah media belajar berbasis digital agar bisa digunakan dalam Upaya menunjang hasil belajar peserta didik[1].

Pendidikan sekolah dasar (SD) adalah tingkat dasar pendidikan bagi siswa dalam menempuh pendidikan. Dimana pendidikan SD ini memiliki peranan dalam menumbuhkan dasar pengetahuan peserta didik untuk dimanfaatkan dalam pendidikan berikutnya, maka penyelenggaraan pembelajaran di SD wajaib dilakukan secara maksimal[2].

Peran media pembelajaran adalah sebagai tambahan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai pelengkap. Dengan kata lain bertindak sebagai opsi media alternatif yang diberikan kepada anak-anak untuk melengkapi bahan pembelajaran utama[3].

Dalam pembelajaran IPA, terutama dalam pengenalan organ pencernaan manusia, sering kali siswa siswi SDI Roja 2 mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, metode pembelajaran konvensional yang cenderung dan kurang interaktif dapat menyebabkan penurunan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi game edukasi, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Game edukasi dapat memberikan simulasi visual yang memungkinkan siswa siswi SDI Roja 2 untuk memahami konsep-konsep organ pencernaan manusia, secara lebih konkret. Selain itu, game edukasi juga dapat memotivasi siswa melalui tantangan, reward, dan feedback yang langsung terkait dengan kemajuan belajar mereka. Dengan demikian penulis mencoba untuk memberikan solusi melalui pembuatan aplikasi media pembelajaran yakni, dengan membuat aplikasi media pembelajaran IPA menggunakan game edukasi dalam pengenalan organ pencernaan manusia menggunakan software construct 2.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti tertarik dalam melakukan kajian yang berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Ipa Menggunakan Game Edukasi Dalam Pengenalan Organ Pencernaan Manusia (Studi Kasus : Sd Inpres Roja 2)”

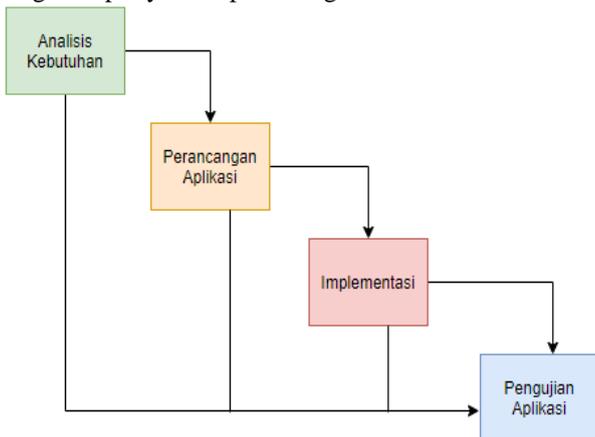
Dari uraian latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dijabarkan dalam kajian ini yakni:

1. Bagaimana membuat Demo Aplikasi Media Pembelajaran IPA menggunakan Game Edukasi dalam Pengenalan Organ Pencernaan Manusia?
2. Bagaimana mengolah data dari hasil analisis game edukasi menggunakan spss?

Tujuan daripada penelitian ini untuk membuat demo game edukasi pengenalan organ pencernaan manusia bagi siswa siswi kelas V SD Inpres Roja 2, mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai sistem pencernaan manusia dan menganalisis hasil pengujian kusioner dengan spss dari hasil penyebaran kusioner kepada siswa.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam menyusun serta membuat game edukasi ini dengan pendekatan *System Development Life Cycle (SDLC)* secara model waterfall yang mempunyai tahapan sebagai berikut.



Gambar 1 metode SDLC R. (Nuqisari and E. Sudarmilah)

A. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama ini dijalankan untuk menganalisis keperluan yang nantinya dipakai dalam Menyusun serta membuat game edukasi pengenalan organ pencernaan manusia, diawali dengan menetapkan tema, judul, serta media yang nantinya digunakan.

B. Perancangan Aplikasi

Sesudah analisis kebutuhan serta kebutuhannya telah terpenuhi maka berikutnya akan mendesain yang nantinya diaplikasikan dalam demo game edukasi.

C. Implementasi

Selanjutnya dalam tahapan ini game dibuat sesuai keperluan serta berdasarkan pada desain yang tersedia. Berikutnya game di buat dengan software cunstuct 2 dengan coding yang ada di tool con menu event sheet.

D. Pengujian Aplikasi

Setelah game selesai dibuat, kemudian menjalankan uji terhadap game edukasi dengan cara blacbox serta dengan

angket. Responden yang akan melaksanakan uji game yakni siswa kelas V serta wali kelas V SDI roja 2.

E. Pengujian Aplikasi

Tahap – tahap penelitian yang dijalankan diantaranya:

1. Identifikasi Masalah

Dalam Langkah ini peneliti melaksanakan pengamatan langsung untuk mendapatkan informasi yang jelas mengenai masalah apa saja yang dialami pada objek penelitian.

2. Teknik Pengumpulan Data

Di tahap ini peneliti mengumpulkan data yang ada untuk menyelesaikan permasalahan yang didapatkan Ketika menjalankan observasi langsung dengan 3 teknik yakni obsevasi, wawancara dan Dokumentasi.

3. Desain Sistem

Melakukan analisis terhadap sistem pembuatan game edukasi di SDI roja 2.

4. Perancangan Sistem

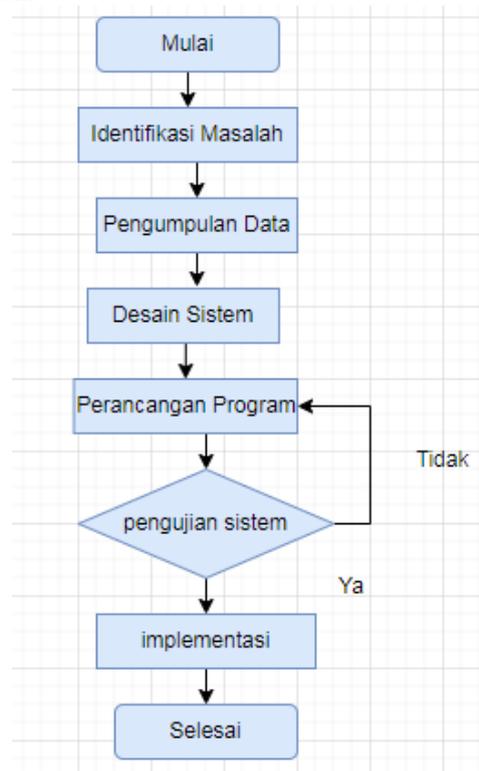
Setelah melakukan beberapa tahap dan memperoleh informasi yang dibutuhkan, selanjutnya penulis melakukan perancangan sistem baru yang diusulkan dengan menggunakan UML.

5. Pengujian Sistem

Tahap ini penulis melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap sistem yang dibangun. Pengujian ini dilakukan untuk menguji kesiapan sistem sebelum di implementasi.

6. Implementasi

Dalam tahap ini sistem informasi yang sudah di kembangkan secara menyeluruh di terapkan dan di jalankan.

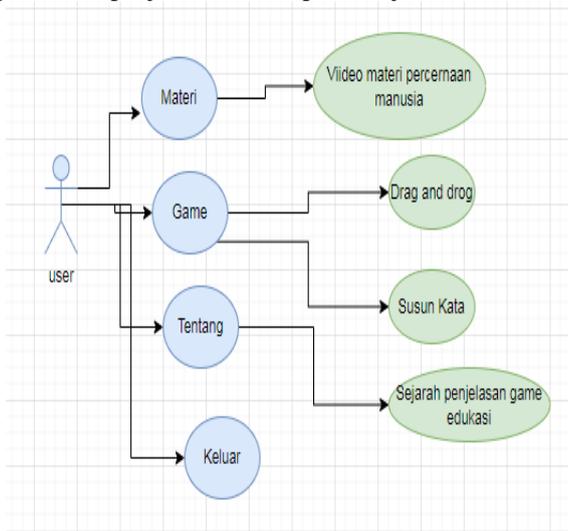


Gambar 2 Tahap Penelitian

F. Desain Sistem

1. Use Case Diagram

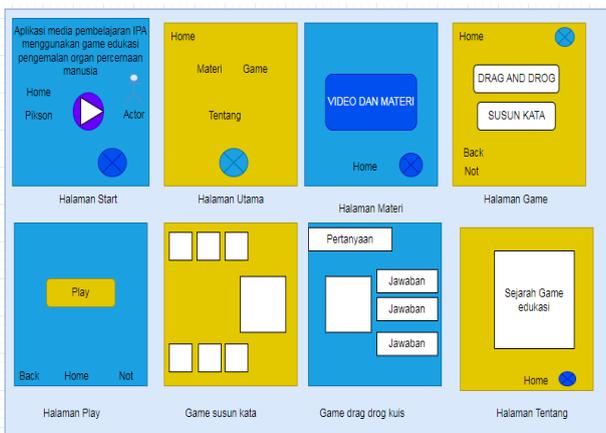
Ini merupakan menu tampilan awal untuk melihat fungsi apa saja yang terdapat didalam suatu system bahkan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi, user case diagram dalam game edukasi yang nantinya dibuat mendeskripsikan interaksi diantara pengguna dan menu tombol tersebut, diagram itu mempunyai satu actor yakni user serta 8 use case, memiliki 4 menu utama yaitu materi, game, tentang bahkan keluar. Use case diagram menjelaskan pengguna bisa mengakses menu materi, dan akan menampilkan materi pengenalan organ pencernaan manusia, ketika membuka menu game akan menampilkan game drag and drop dan susun kata, dan ketika membuka menu tentang akan menampilkan sejarah dan penjelasan media pembelajaran.



Gambar 3 Use case Diagram

2. Story Board

Story Board merupakan sketsa gambar yang dirancang dengan runtut sesuai teks cerita story board harus dibuat sebelum animasi story board digunakan untuk mengingatkan animator dan memudahkan membaca cerita.



Gambar 5 StoryBoard

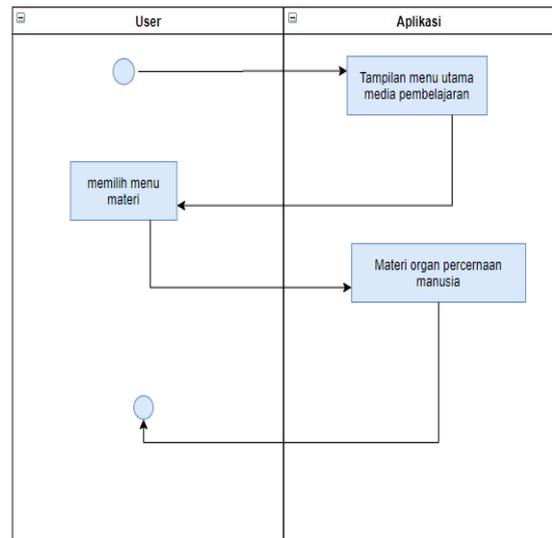
3. Activity Diagram

Activity diagram atau dalam bahasa Indonesia artinya diagram aktivitas adalah sebuah diagram yang bisa memodelkan seluruh proses yang ada terhadap system.

Semacam sesuai runtutan proses berjalan suatu sistem bahkan dideskripsikan secara vertikal. Activity diagram yakni satu diantara diagram dari UML dalam pengembangan dari Use Case dimanfaatkan untuk menjelaskan serta mengkategorikan tahapan tampilan dari system activity yang dirancang pada aplikasi ini yang terdapat pada tampilan awal menu materi, game, petunjuk, tentang dan keluar seperti gambar dibawah ini.

a. Activity Diagram menu materi

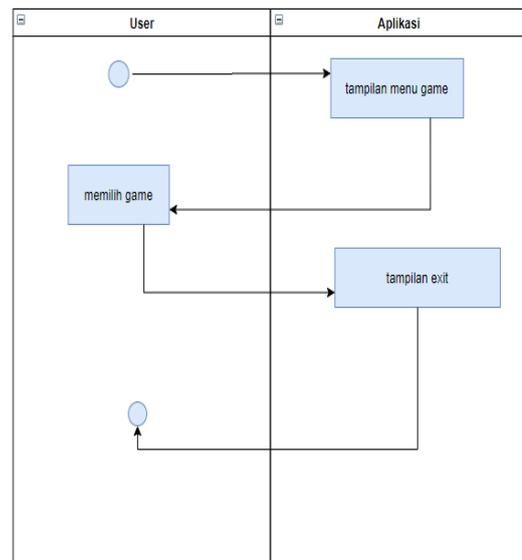
Pada activity menu materi dimana memulai, tampilan menu utama media pembelajaran, memilih menu materi, memilih tombol organ pencernaan manusia lalu selesai.



Gambar 4 Activity Diagram menu materi

b. Activity Diagram menu game

Activity menu game dimana klik memulai, tampilan menu game, memilih game antara dua drag and drop dan susun kata, tampilan exit dan selesai.

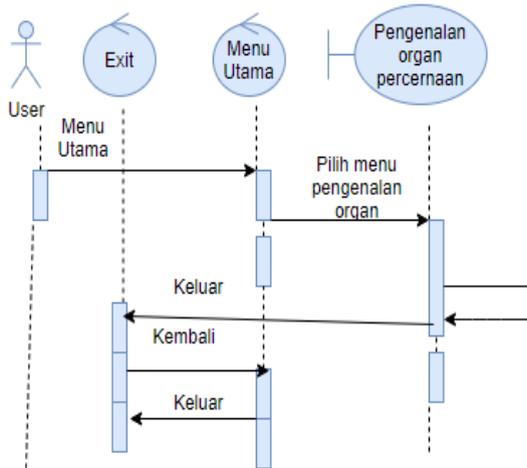


Gambar 6 Activity Diagram Menu Game

4. Sequence Diagram

Ini adalah diagram yang mendeskripsikan interaksi objek sesuai tahapan waktu. Kemudian bisa mendeskripsikan Langkah yang harus dijalankan agar bisa menciptakan sesuatu dan menerangkan bagaimana suatu tersebut dilakukan pesan apa yang di kirim serta kapan

penyelenggaranya seperti yang ada dalam Use Case diagram.



Gambar 7 Sequence Diagram

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman utama demo game edukasi media pembelajaran IPA

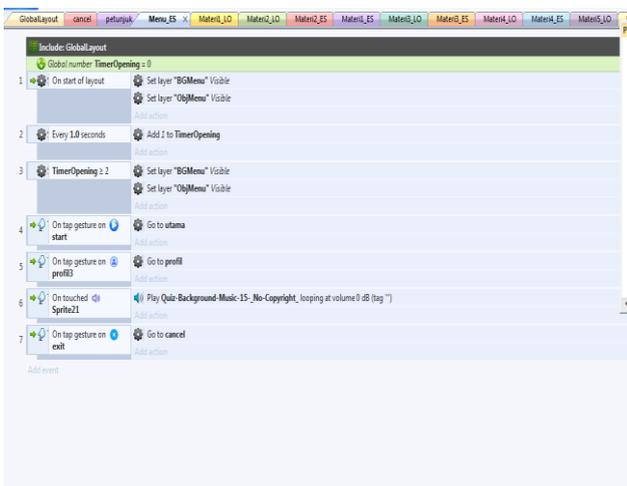
Halaman ini adalah halaman memulai atau masuk ke menu materi, game, dan tentang.



Gambar 8. Halaman Utama

2. Menu event sheet untuk mengatur desain demo game edukasi

Pada menu ini adalah menu event sheet untuk membuat semua tombol berfungsi.



Gambar 9. Halaman Event sheet

3. Halaman Profil

Pada halaman ini adalah halaman profil pembuat demo game edukasi.



Gambar 10. Halaman Profil

4. Halaman Keluar

Halaman ini adalah halaman keluar dari layar construct 2.



Gambar 11. Halaman Keluar

5. Halaman Depan Untuk Game Edukaasi

Pada halaman ini adalah tampilan menu utama untuk masuk ke tombol materi game dan tentang.



Gambar 12. Halaman Depan Game Edukasi

6. Halaman Tombol Video Materi

Pada halaman ini adalah tombol untuk membuka video materi pembelajaran.



Gambar 13. Halaman Tombol Video

7. Halaman Game

Dimana halaman ini terdiri dari dua tombol drag and drop dan susun kata.



Gambar 14. Halaman Game

8. Halaman Play Drag And Drop

Halaman ini adalah play untuk membuka game drag and drop.



Gambar 15. Halaman play drag and drop

9. Halaman Game Drag And Drop

Dimana game ini menarik jawaban yang benar dan memberikan skor 10 ketika jawaban salah skornya 0.



Gambar 16. Halaman Game drag and drop

10. Halaman Play Game Susun Kata

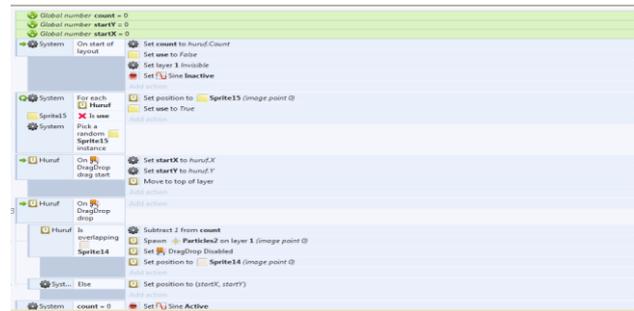
Halaman ini adalah play untuk membuka game susun kata.



Gambar 17. Halaman Play susun kata

11. Halaman Efont Sheet

Dimana halaman ini untuk membuat agar game bisa berfungsi dan berjalan.



Gambar 18.. halaman efont sheet

A. Hasil Pengujian Blackbox

Black-Box Testing adalah Teknik uji hardware yang merujuk terhadap spesifikasi fungsional dari hardware. Blackbox Testing bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol yang mana fokusnya di informasi domain.

Tabel 1. Uji Blackbox

Kelas Uji	Skenario Uji	Halaman Yang Diharapkan	Hasil
halaman awal	Tombol start	Untuk masuk ke menu utama	Berhasil
	Tombol Pikson	Untuk membuka sound	Berhasil
	Tombol Exit	Untuk keluar dari demo game edukasi	Berhasil
	Tombol Home	menu halaman utama	Berhasil
	Tombol Materi	video pembelajaran sistem pencernaan Manusia	Berhasil
Halaman Utama	Tombol Game	untuk masuk ke halaman game drag and drop dan susun kata	Berhasil
	Tombol Tentang	untuk masuk ke sejarah game edukasi	Berhasil
Halaman Game	Tombol play	untuk masuk ke level game	Berhasil
Halaman Tentang	Tombol Tentang	untuk masuk ke sejarah game edukasi	Berhasil

B. Hasil Pengujian Kuisisioner

Angket atau kuisisioner adalah Teknik mengumpulkan data dengan metode memberi lembar pertanyaan serta pernyataan tertulis pada responden untuk dipenuhi. Jenis pertanyaan pada kuisisioner dikelompokkan kedalam 2 bagian yakni terbuka serta tertutup. Terbuka ini pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawaban terwujud penjelasan mengenai suatu hal. Kemudian tertutup ini pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat untuk menentukan salah satu jawaban dari list pertanyaan yang sudah disediakan. Dari list tersebut mengharapkan jawaban dengan data nominal, ordinal, ratio, serta interval. merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah bentuk pertanyaan tertutup pertanyaan tersebut menggunakan skala liker.

C. Pertanyaan Kuisisioner

Pada pengujian kuisisioner merupakan pengujian beta yang memberikan pertanyaan-pernyataan kepada pengguna game edukasi secara langsung untuk menilai dengan skala likert yang dirancang untuk meyakinkan responden menjawab dalam beberapa tingkatan dari pertanyaan yang disediakan kuisisioner dengan responden sebanyak 20 siswa.

Tabel 2 .Skor Interval

Interval Skor	Kategori tingkat kepasan
5	Sangat Setuju(SS)
4	Setuju(S)
3	Cukup Setuju(CS)
2	Kurang Setuju(KS)
1	Tidak Setuju(TS)

Pertanyaan Kuisisioner

Tabel 2 Pertanyaan Kuisisioner

No	Pertanyaan	Sekor				
		T S	KS	N	S	SS
1	Bagaimana desain dan tampilan game edukasi tersebut					
2	Apakah game edukasi ini mudah digunakan					
3	Apakah game edukasi ini ada manfaatnya					
4	Game edukasi apakah mudah dioperasikan					
5	Apakah belajar lebih menyenangkan dengan game edukasi					
6	Apakah seru belajar sambil bermain game					
7	Setelah bermain game edukasi apakah menambah motivasi dalam belajar					
8	Apakah siswa siswi menikmati game edukasi sistem percobaan manusia ini					
9	Setelah bermain game apakah tertarik untuk bermain lagi					
10	Setelah bermain game ini apakah meningkat belajar adik adik					

Skor Penilaian :

- 1 = Tidak setuju (TS) 2 = Kurang Setuju (KS)
- 3 = Cukup Setuju (CS) 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat Setuju (SS)

D.Hasil Pertanyaan Kuisisioner

Tabel 4 Hasil Kuisisioner

No	Nama	umur	Pertanyaan										Total
			p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	
1	Asifa	10	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	44
2	Arifin	11	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	44
3	Daffa	11	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	42
4	Dila	11	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	46
5	Faisal	11	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	43
6	Fardan	10	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	45
7	Farida	10	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	44
8	Fatir	11	4	5	3	4	4	5	4	3	4	5	41
9	Hainun	10	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	45
10	Khairul	12	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	46
11	Ifa	10	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	34
12	Riin	11	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	45
13	Iqbal	10	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	44
14	Faozil	11	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	44
15	Farhan	10	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	42
16	Nur	10	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	42
17	Suci	11	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	42
18	Sulaiman	12	2	3	4	4	4	4	2	3	3	4	33
19	Sahrul	12	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	35
20	Zul	11	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3	38
			76	77	80	76	73	74	75	74	72	75	752

E. Hasil Validasi

Hasil Pengujian Uji Validitas

Tabel 5 Uji Validitas

Pertanyaan	Pearson Correlation	R Tabel (N=20) Taraf Signifikan 5%	Keterangan
P1	0,521	0,443	Valid

Pertanyaan	Pearson Correlation	R Tabel (N=20) Taraf Signifikan 5%	Keterangan
P2	0,544	0,443	Valid
P3	0,581	0,443	Valid
P4	0,512	0,443	Valid
P5	0,524	0,443	Valid
P6	0,519	0,443	Valid
P7	0,666	0,443	Valid
P8	0,564	0,443	Valid
P9	0,674	0,443	Valid
P10	0,579	0,443	Valid
Jumlah Valid	10		
Jumlah Tidak Valid	0		

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti, 2024

F. Hasil Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan software SPSS versi 23

Tabel 6 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,797	,800	10

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	37,75	12,829	,401	,617	,787
P2	37,70	13,063	,399	,408	,787
P3	37,45	13,103	,419	,398	,784
P4	37,70	13,063	,399	,320	,787
P5	37,90	13,989	,396	,305	,789
P6	37,85	12,345	,486	,519	,777
P7	37,75	11,882	,614	,615	,760
P8	37,80	12,168	,438	,511	,785
P9	37,90	12,305	,623	,626	,762
P10	37,75	12,092	,566	,463	,767
0					

Sumber : Data Hasil Data Hasil Output SPSS versi 24

Dari tabel 4.13 terlihat bahwa semua pertanyaan P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, dan P10, dengan demikian masing-masing pertanyaan tersebut dinyatakan reliabel dengan nilai reliabilitas 0,797 > dari nilai r tabel 0,443.

G.Hasil Uji t

Uji statistik t umumnya menunjukan beberapa jauh pengaruh suatu pernyataan independent secara persial dalam menguraikan variabel dependen. Pada kajian ini memakai signifikansi level 0,05 (q =0,05). bila t hitung < t tabel, maka variabel independent secara parsial tidak pengaruh pada pernyataan dependen (hipotesis ditolak). Sementara bila t hitung > t tabel, maka pernyataan independent secara parsial pengaruh pada pernyataan dependen (hipotesis diterima).

Tabel 7. Hasil Uji T Parsial

Coefficients						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	13,481	3,291		4,096	,003
	P1	,720	,567	,192	1,270	,236
	P2	,964	,497	,236	1,941	,084
	P3	,925	,518	,215	1,786	,108
	P4	,775	,463	,189	1,672	,129
	P5	1,336	,743	,201	1,798	,106
	P6	,407	,490	,112	,831	,428
	P7	,427	,565	,114	,756	,469

P8	,658	,429	,205	1,534	,160
P9	,491	,660	,114	,745	,475
P10	,261	,478	,070	,546	,598

Sumber : Data Hasil Output SPSS versi 23

Berdasarkan tabel 4.14 untuk melihat korelasi yang terjadi antara tiap-tiap pernyataan independent pada pernyataan dependen yakni antara lain:

Sesuai pada hipotesis yang diajukan menunjukkan semua pertanyaan P1-P10 dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan sangat berpengaruh terhadap pertanyaan P1-P10. Hal ini terlihat dari signifikansi bagaimana pertanyaan P1-P10 $0,03 > 0,05$ dengan nilai $t \text{ tabel} = t(0,05/2, 20-10-1) = 0,025, 9 = 2,262$ (lihat pada lampiran t tabel). Berarti nilai t hitung relatif tinggi t tabel dengan nilai constant ($4,096 > 2,262$).

H. Hasil Uji R

Hasil uji determinasi (R²) padaintinya mengukur seberapa jauh kapasitas model Ketika menguraikan variasi variabel dependen. skor koefisien determinasi berganda yakni 0 serta 1 nilai R² yang rendah artinya kapasitas variabel independent Ketika menerangkan variabel dependen. Berarti. Berdasarkan uji R² bisa diketahui dalam tabel 4.15.

Tabel 8.. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,960 ^a	,922	,834	1,064

Sumber : Data Hasil Output SPSS versi 23

Bisa dilihat skor koefisien determinansi ada terhadap skor R Square sebesar 0,992. Dimana ini menjelaskan kapasitas variabel beban dalam menguraikan variabel terikat yakni sebesar 99,2% sisanya 0,8 % yang tidak diuraikan dalam penelitian ini.

I. Hasil Uji R

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Pertanyaan P1

Jawaban Responden	Frequency	Percent	Valid Percent
Tidak Setuju	0	0	0
Kurang Setuju	1	5,0	5,0
Cukup Setuju	0	0	0
Setuju	9	45,0	45,0
Sangat Setuju	10	50,0	50,0
Total	20	100,0	100,0

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2024

Menunjukkan dari 20 responden, 50% yang menjawab Sangat Setuju (SP), 45% yang menjawab Setuju (S), dan 5 % yang menjawab Kurang Setuju (KS).

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pertanyaan P2

Jawaban Responden	Frequency	Percent	Valid Percent
Tidak Setuju	0	0	0
Kurang Setuju	0	0	0
Cukup Setuju	2	10,0	10,0
Setuju	8	40,0	40,0
Sangat Setuju	10	50,0	50,0
Total	20	100,0	100,0

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2024

Menunjukkan dari 20 responden, yang menjawab Sangat Setuju (SS) 50%, yang menjawab Setuju (S) 40% dan 10%. yang menjawab Cukup Setuju (CS).

Tabel 10.. Distribusi Frekuensi Pertanyaan P3

Jawaban Responden	Frequency	Percent	Valid Percent
Tidak Setuju	0	0	0
Kurang Setuju	0	0	0
Cukup Setuju	1	5,0	5,0

Jawaban Responden	Frequency	Percent	Valid Percent
Setuju	8	40,0	40,0
Sangat Setuju	11	55,0	55,0
Total	20	100,0	100,0

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2024

Menunjukkan dari 20 responden, yang menjawab Sangat Setuju (SS) 55 %, yang menjawab Setuju (S) 40%, dan 5% yang menjawab Cukup Setuju (CS).

Setelah melakukan pengujian selanjutnya menganalisis hasil dari pengujian menentukan hasil dan memaparkannya.

Jumlah responden 20 yang terdiri dari siswa kelas VA perhitungan untuk mengetahui presentase dari responden menggunakan skala likert untuk mengetahui nilai maksimal jumlah responden 20×5 (skor) = 100 dengan rumus :

$$P = \frac{Nilai(S)}{Smax} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

Nilai X = jumlah / total

Smax = maksimal

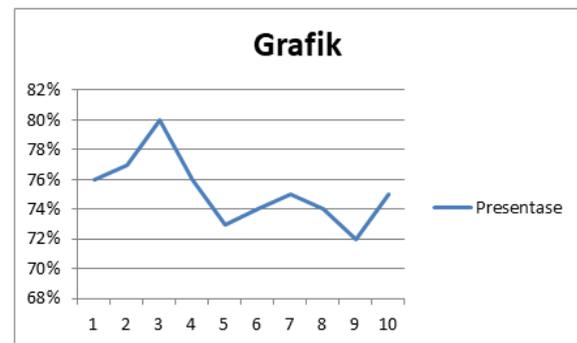
J. Hasil Presentase dan grafik

Hasil dari presentase pertanyaan pertama sampai terakhir dengan jumlah persentasenya

Tabel 11. Hasil presentase

Pertanyaan	Presentase
1	76%
2	77%
3	80%
4	76%
5	73%
6	74%
7	75%
8	74%
9	72%
10	75%

Di bawah ini merupakan Gambar Grafik Presentase pertanyaan



Gambar 19. Grafik presentase

Grafik di atas adalah hasil pengujian kusioner bahwa game edukasi pengenalan sistem pencernaan manusia mendapat hasil tertinggi 80% dan hasil tertinggi yaitu pada pertanyaan bahwa game edukasi tersebut sangat bermanfaat bagi siswa sehingga setelah belajar menggunakan game edukasi siswa-siswi SDI Roja 2 Kelas V jadi lebih semangat lagi belajar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan tentang penelitian disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi media pembelajaran IPA menggunakan Game Edukasi dapat menjadi tambahan yang berharga untuk pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.
2. Mengintegrasikan teknologi kedalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik bagi siswa.
3. Secara keseluruhan penggunaan game edukasi dalam media pembelajaran IPA untuk mengenalkan organ pencernaan manusia memiliki potensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. A. Citra and B. Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- [2] M. Mujiyanto, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif Dan Pasif Menggunakan Construct 2," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 185–201, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i2.1851.
- [3] A. Urrahmi, A. Rahmansyah, and T. Randinska Deandra, "Perancangan Game Edukasi 'Probiotics' Sebagai Media Pembelajaran Peran Probiotik Pada Kesehatan Sistem Pencernaan," vol. 10, no. 6, p. 06, 2023, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/21753>