



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUCAPLAY PADA SUB MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Pendidikan IPA

Oleh :

Hadiah

NIM 2110129320002

**JURUSAN PENDIDIKAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
OKTOBER
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

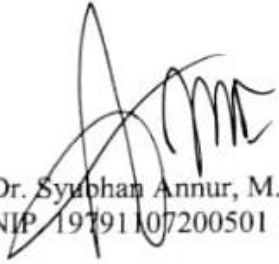
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUCAPLAY PADA SUB MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMP

Oleh :
Hadih
NIM 2110129320002


Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 03 Oktober 2025 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji :
Ketua Penguji/Pembimbing I


Anggota Dewan Penguji
Ellyna Hafizah, M.Pd


Dr. Syubhan Annur, M.Pd
NIP. 19791107200501 1 004

Sekretaris Penguji/Pembimbing II


Sauqina, S.Pd., M.A
NIP. 19930406201903 2 014

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Pendidikan IPA
Universitas Lambung Mangkurat


Dr. Syubhan Annur, M.Pd.
NIP. 19791107200501 1 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 03 Oktober 2025



Hadiah

NIM. 2110129320002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCAPLAY
PADA SUB MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP (Oleh: Hadiah ; Pembimbing:
Syubhan Annur, Sauqina ; 2025 ; 197 halaman)

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis Game Educaplay pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari *define, design, development, disseminate*. Subjek uji coba terdiri dari 25 peserta didik kelas VIII B SMPN 1 Alalak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respon peserta didik, dan instrumen tes literasi sains. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Media berbasis Game Educaplay dikategorikan sangat valid dengan skor 86% 2) Media berbasis Game Educaplay dikategorikan sangat praktis dengan skor 89% berdasarkan angket respon peserta didik 3) Media berbasis Game Educaplay dikategorikan efektif dengan skor n-gain sebesar 0,71 dengan kriteria tinggi yang diperoleh dari hasil perhitungan soal *pretest* dan *post-test* hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis Game Educaplay pada materi sistem pencernaan manusia valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik SMP dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci : *Educaplay.Sistem Pencernaan , Hasil Belajar.*

DEVELOPMENT OF GAME-BASED LEARNING MEDIA EDUCAPLAY ON THE DIGESTIVE SYSTEM SUB-TOPIC TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN GRADE VIII OF SMP (By: Hadiah; Supervisor: Syubhan Annur, Sauqina; 2025 ; 197 page)

ABSTRACT

This study is a research on the development of learning media in the form of educaplay game-based learning media on the human digestive system material to improve the learning outcomes of junior high school students. The purpose of this study was to analyze the validity, practicality, and effectiveness of the deved learning media. This study uses a 4D development model consisting of define, design, development, disseminate. The trial subjects consisted of 25 students of class VIII B SMPN 1 Alalak. Data collection techniques used validation sheets, student response questionnaires, and science literacy test instruments. The results of the study showed that: 1) Educaplay game-based media is categorized as very valid with a score of 86% 2) Educaplay game-based media is categorized as very practical with a score of 89% based on student response questionnaires 3) Educaplay game-based media is categorized as effective with an n-gain score of 0.71 with high criteria obtained from the results of calculating the pretest and post-test questions on student learning outcomes. Based on these results, it can be concluded that the game-based media educaplay on the material of the human digestive system is valid, practical, and effective in improving the learning outcomes of junior high school students in science learning.

Keywords: *Educaplay, Digestive System, Learning Outcomes.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Pada Sub Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP*”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar karena adanya bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moral maupun materi. Dalam kesempatan ini penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam membantu penelitian ini, khususnya kepada:

1. Alm. Bapak Lamran dan Almh. Ibu Marlina selaku kedua orang tua saya. Alhamdulillah kini penulis sudah di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum kalian berdua benar-benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini walaupun pada akhirnya saya harus berjuang sendiri tanpa penyemangat dari kalian berdua.
2. Saudara kandung saya Alm. Herman, Hendra, Yayang Hertalia, Hajiansyah, dan Halimah, yang selalu mendukung secara moral dan materi, serta menjadi “support sistem terbaik” yang luar biasa bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini untuk membanggakan mereka.

3. Bapak Syubhan Annur, M.Pd dan Ibu sauqina, S.Pd MA selaku pembimbing I dan II yang senantiasa memberikan arahan, petunjuk, dan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Wida Salupi, M.Si. Ibu Ratna Yulinda, M.Pd, Ibu Meliyana Aini M.Pd selaku dosen, dan Nita Ratu Rahimah S.Pd, Ibu Hj Nurjenah S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA, yang telah banyak membantu baik sebagai validator maupun sebagai pemberi masukan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan IPA yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Kepala SMP Negeri 1 Alalak beserta staf guru dan tata laksana sekolah yang memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Alalak.
7. Guru-guru mata pelajaran IPA SMP Negeri 1 Alalak, khususnya Ibu Nita Ratu Rahimah, S.Pd dan Ibu Hj Nurjenah, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA kelas VIII
8. Sahabat seperjuangan selama kuliah Norhikmah, Lely Yanuarta, yang sudah menemani dan selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi.
9. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Eko Pramudya Putra, terimakasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis menyusun skripsi, berkontribusi baik tenaga, waktu, menemani, mendukung, serta menghibur penulis dalam kesedihan, mendengarkan keluh kesah dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.
10. Sahabat-sahabatku di sundai Apriati, Desi Istiani, Nikmah yang telah membantu dan memberikan dukungan untuk penyelesaian skripsi ini.

11. Semua rekan mahasiswa angkatan 2021 dan kelas A2 selaku teman seperjuangan dan semua pihak yang telah banyak membantu selama penelitian dan penyusunan skripsi ini. Selamat melanjutkan hal-hal di kehidupan dengan gelar yang baru dan sukses selalu.

12. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna sempurnanya skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Banjarmasin, 03 Oktober 2025



Hadiah
NIM. 2110129320002

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1. Latar Belakang.....	14
1.2. Rumusan Masalah	19
1.3. Tujuan Masalah	20
1.4. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	21
1.5. Manfaat Penelitian.....	22
1.6. Definisi Oprasional.....	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	25
2.1. Pengembangan.....	25
2.2. Game Educaplay.....	28
2.3. Hasil Belajar	30
2.4. Sistem Pencernaan.....	31
2.5. Kerangka Berpikir	35
2.6. Penelitian Relevan.....	38
BAB III METODE PENGEMBANGAN	41
3.1. Model Pengembangan	41
3.2. Lokasi dan Sampel Penelitian	43
3.3. Instrumen Penelitian.....	44
3.4. Teknik Pengumpulan Data	45
3.5. Teknis Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51

4.1. Hasil Pembahasan.....	51
4.2. Pembahasan Penelitian	56
4.3. Kelemahan Penelitian.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	46
Table 3. 2 Kriteria Validitas Aiken.....	47
Table 3. 3 Skala Likert Kepraktisan.....	48
Table 3. 4 Kriteria Kepraktisan.....	49
Table 3. 5 Kriteria N-gain.....	50
Tabel 4. 1 Hasil Validitas Ahli.....	57
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Respon Peserta Didik Kelas Kecil	62
Tabel 4. 3 Komentar Dan Saran Peserta Didik Dan Hasil Perbaikan	63
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Respon Peserta Didik Kelas Besar	63
Tabel 4. 5 Komentar Dan Saran Peserta Didik	64
Tabel 4. 6 Rata-Rata Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur kerangka berpikir	37
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan 4D	43
Gambar 4. 1 Media Pembelajaran sebelum direvisi.....	60
Gambar 4. 2 Media pembelajaran Sesudah direvisi sesuai saran validator	60
Gambar 4. 3 Media Pembelajaran Sebelum Revisi	61
Gambar 4. 4 Media Pembelajaran Sesudah direvisi sesuai saran validator	61
Gambar 4. 5 Penggunaan Media Pembelajaran	65