

No. Skripsi: 126/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAP GUESS CARD*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISTEM PENCERNAAN PADA PELAJARAN IPAS
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Disusun Oleh:

Tinna Nur'azizah

NIM 1600253

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAP GUESS CARD
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISTEM PENCERNAAN PADA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Oleh
Tinna Nur'azizah
1600253

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Tinna Nur'azizah
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya, atau ielajara dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

TINNA NUR'AZIZAH

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAP GUESS CARD*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISTEM PENCERNAAN PADA PELAJARAN IPAS
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

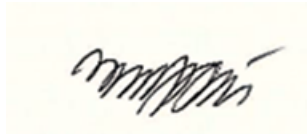
Pembimbing I,



Dr. H. Babang Robandi, M.Pd.

NIP 196108141986031001

Pembimbing II,

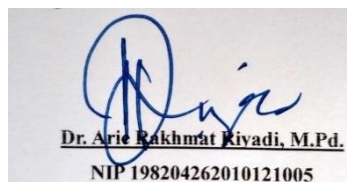


Dra. Effy Mulyasari, M.Pd.

NIP 1968001182008012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP 198204262010121005

Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Map Guess Card untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Pencernaan pada Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”, ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya.

Bandung, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Tinna Nur'azizah

1600253

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘alamiin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan pada Allah Subhanahu Wa Ta’ala karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Map Guess Card* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Pencernaan pada Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”. Shalawat dan salam juga semoga selalu tercurah limpahkan untuk junjunan besar Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, sahabatnya, dan semoga sampai pada umatnya hingga akhir zaman nanti.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Map Guess Card* untuk meningkatkan pemahaman konsep sistem pencernaan pada pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Maksud dan tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini penulis mengalami banyak hambatan dan rintangan. Namun dengan adanya pertolongan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat dipersembahkan oleh penulis. Akan tetapi, penulis pun menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Besar harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca.

Bandung, Agustus 2023



Tinna Nur'azizah

1600253

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi. Tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan bagi mahasiswa S-1 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dan tentunya masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat memerlukan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dan penyempurnaan penulisan skripsi ini. Akan tetapi, dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini terdapat banyak pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, dukungan baik yang bersifat moril maupun spiritual maka skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD UPI Bumi Siliwangi, sekaligus sebagai ahli media pembelajaran yang telah memvalidasi kelayakan *Map Guess Card* sehingga mampu dikatakan “Layak” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Dwi Heryanto, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD UPI Bumi Siliwangi periode 2016-2023.
3. Dr. Babang Robandi, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dengan kesabarannya yang telah membimbing, memberi masukan, pengarahan, dorongan saran dan waktu yang diberikan kepada penulis sejak penyusunan proposal hingga pelaporan hasil penelitian.
4. Dra. Effy Mulyasari, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik, dosen pembimbing II, dengan penuh kesabaran senantiasa selalu membimbing, memberikan motivasi, masukan, pengarahan, memberikan nasihat dan ilmu yang bermanfaat selama masa studi sampai akhir dan terselesaikan sekaligus memberikan dorongan sejak penulisan proposal hingga pelaporan hasil penelitian skripsi.

5. Izzah Muyassaroh, M.Pd, selaku ahli materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang telah memvalidasi kelayakan *Map Guess Card* sehingga mampu dikatakan “Sangat Layak” pada materi sistem pencernaan.
6. Dra. Effy Mulyasari, M.Pd, Rosiana Mufliva, M.Pd, dan Dr. Mubarak Somantri, M.Pd, selaku dosen penguji pada sidang skripsi pada tanggal 31 Agustus 2023.
7. Asep Saefudin, M.Pd., selaku dosen yang memberikan bimbingan dalam menentukan mata kuliah saat terjadi perubahan kurikulum.
8. Seluruh dosen dan staf PGSD UPI Bumi Siliwangi yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga bagi penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.
9. Kedua orangtua tercinta, Ibu Elis Suwarti dan Alm. Bapak Endang Dedi Permana, yang tidak pernah putus memberikan dukungan secara penuh baik moril maupun materil. Kasih sayang yang tiada henti-hentinya untuk Ibu tercinta yang sampai saat ini masih proses pemulihan dari sakit stroke, dan ayah tercinta yang telah berpulang ke rahmatullah 27 Maret 2022 setelah dua tahun berjuang dengan penyakit leukimia.
10. Kakak tercinta, Elda Virgani, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
11. Suci Nur Rahmi, yang telah mensupport dan banyak membantu memberikan arahan dalam menggambar.
12. Keluarga besar baik dari pihak ibu maupun ayah tercinta yang tidak bisa disebutkan satu persatu, selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan studi.
13. Keluarga SDN 016 Dr Cipto Pajajaran Bandung yang telah memberikan pengalaman selama pelaksanaan kegiatan PPLSP untuk penulis.
14. Rekan PPLSP SDN 016 Dr Cipto Pajajaran Bandung (Yusa, Delila, Syifa, Shella dan Avida) yang memberi semangat kepada penulis.
15. Nadia Anysawati, yang selalu memberikan motivasi untuk penulis menyelesaikan skripsi.

16. Apris, Liviana, Intan, Gita, Salsabila, Nabila; teman seperjuangan yang saling memberikan dorongan.
17. Teman-teman PGSD UPI Bumi Siliwangi, yang senantiasa membantu dan memberikan semangat.
18. Teman-teman KKN Desa Pende Brebes (Intan, Noti, Cynthia, Adilla, Atikah, Fajar, Agus, Ghani, Faiz, Agam, dan Farid yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan studi.
19. Teman-teman PPM 10 Daarut Tauhid Bandung yang memberikan motivasi.

Dan seluruh pihak terkait yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuannya. Semoga Allah SWT membalasnya dengan kebaikan.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAP GUESS CARD*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISTEM PENCERNAAN PADA PELAJARAN IPAS
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Tinna Nur'azizah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh analisis kebutuhan siswa, dikarenakan sekolah tidak memperbolehkan siswanya mengakses gawai di sekolah. Pada materi sistem pencernaan ini siswa perlu pemahaman konsep tentang bagaimana proses makanan dapat dicerna oleh tubuh. Pembelajaran di sekolah terpusat menggunakan buku yang diberikan oleh pemerintah. Siswa mengalami kejenuhan belajar dengan hanya mempelajari dari satu sumber buku, maka perlu adanya media pembelajaran yang menunjang siswa belajar dengan cara menyenangkan secara luring melalui sebuah permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Map Guess Card* yang membahas materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pada materi sistem pencernaan terdapat beberapa bab, sub bab, serta istilah-istilah ilmiah yang baru diketahui siswa kelas V. Namun dalam kurikulum merdeka, materi sistem pencernaan ini tidak hanya berhenti pada pengenalan istilah ilmiah. Pengembangan media pembelajaran melalui *Map Guess Card* ini dengan menggunakan metode D&D (*Design and Development*) dan model penelitian PPE yaitu Perencanaan (*Planning*), Produksi (*Production*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran *Map Guess Card* telah melalui penilaian berupa validasi dari ahli media dan ahli materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dari hasil temuan para ahli, kelayakan media pembelajaran dari ahli media memiliki persentase 80,35% dengan kategori “Baik”, atau “Layak”. Sedangkan kelayakan media pembelajaran dari ahli materi memiliki persentase 85, 52% dengan kategori “Sangat Baik” atau “Sangat Layak”. Simpulan dari hasil kedua validasi tersebut, media pembelajaran ini “Layak Digunakan dengan Perbaikan”, perbaikan pada media pembelajaran *Map Guess Card* diperlukannya pemilihan bahan yang lebih tahan lama dan penulisan dengan teknik *printing*.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Map Guess Card*, Pemahaman Konsep.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAP GUESS CARD
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISTEM PENCERNAAN PADA PELAJARAN IPAS
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Tinna Nur'azizah

ABSTRACT

This research is motivated by an analysis of student needs, because schools do not allow their students to access gadgets at school. In this digestive system material, students need to understand the concept of how food can be digested by the body. Learning in centralized schools uses books provided by the government. Students experience learning saturation by only learning from one book source, so there is a need for learning media that supports students learning in a fun way offline through a game. The purpose of this research is to develop learning media by using Map Guess Card which discusses material on the digestive system in humans for fifth grade elementary school students. In the digestive system material, there are several chapters, sub-chapters, as well as scientific terms that are only known by fifth grade students. However, in the independent curriculum, this digestive system material does not only stop at the introduction of scientific terms. Development of learning media through Map Guess Card using the D&D method (Design and Development) and the PPE research model, namely Planning (Planning), Production (Production) and Evaluation (Evaluation). Instructional Media Map Guess Card has gone through an assessment in the form of validation from media experts and subject matter experts in Natural and Social Sciences (IPAS). From the findings of the experts, the feasibility of learning media from media experts has a percentage of 80.35% in the "Good" or "Decent" category. While the feasibility of learning media from material experts has a percentage of 85.52% in the "Very Good" or "Very Feasible" category. The conclusion from the results of the two validations, this learning media is "Easy to Use with Improvement", improvements to learning media Map Guess Card the need for the selection of more durable materials and writing with printing techniques.

Keywords: *Learning Media Development, Map Guess Card, Conceptual Understanding.*

DAFTAR ISI

LEMBAR KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Batas Penelitian	4
1. 3. Rumusan Masalah	5
1. 4. Tujuan Penelitian.....	5
1. 5. Manfaat Penelitian.....	5
1. 5. 1. Manfaat Teoritis	5
1. 5. 2. Manfaat Praktis	5
1. 6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2. 1. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kurikulum Merdeka untuk Sekolah Dasar.....	8
2. 1. 1. Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka	8
2. 1. 2. Tujuan Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar	8
2. 1. 3. Capaian Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	9

2. 2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	10
2. 2. 1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam	10
2. 2. 2. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	11
2. 3. Pemahaman Konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam.....	12
2. 4. Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar	13
2. 4. 1. Alat-alat Pencernaan	14
2. 4. 2. Proses Masuknya Makanan Melalui Sistem Pencernaan.....	14
2. 4. 3. Fungsi Makanan dan Minuman	16
2. 4. 4. Zat-Zat Utama Makanan.....	17
2. 4. 5. Istilah-Istilah Kelainan atau Penyakit pada Alat Pencernaan dan Pencegahannya.....	19
2. 4. 6. Cara Menjaga Alat Pencernaan.....	20
2. 4. 7. Cara Menjaga dan Mengobati Alat Pencernaan Berdasarkan Penyakit	21
2. 5. Media Pembelajaran	22
2. 5. 1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. 5. 2. Syarat-syarat Media Pembelajaran	22
2. 5. 3. Bentuk-bentuk Media Pembelajaran.....	22
2. 6. Media Pembelajaran Permainan	23
2. 6. 1. Pengertian Permainan	23
2. 6. 2. Komponen Permainan	23
2. 6. 3. Jenis-Jenis Permainan	23
2. 6. 4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan.....	24
2. 7. Pemetaan Konsep (<i>Mind Mapping</i>).....	24
2. 8. <i>Map Guess Card</i>	25

2. 9. Penelitian Yang Relevan.....	27
2. 10. Kerangka Berpikir	29
2. 11. Definisi Operasional	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3. 1. Desain Penelitian	30
3. 2. Waktu dan Lokasi	31
3. 3. Partisipasi Penelitian	31
3. 4. Teknik Pengumpulan Data.....	32
3. 5. Teknik Analisa Data.....	33
3. 6. Validasi Data.....	35
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	36
4. 1. Desain Awal <i>Map Guess Card</i>	36
4. 1. 1. Media Pembelajaran sebagai Alat Komunikasi yang Menjadikan Proses Belajar Mengajar yang Efektif.....	37
4. 1. 2. Media Pembelajaran Berfungsi untuk Mencapai Tujuan Pendidikan.	37
4. 1. 3. Media Pembelajaran Sebagai Seluk-Beluk atau Latar Belakang dalam Proses Belajar.....	42
4. 1. 4. Media Pembelajaran sebagai Penghubung antara Metode Mengajar dengan Media Pendidikan.....	43
4. 1. 5. Proses Pemilihan dan Cara Penggunaan Media Pembelajaran.....	43
4. 1. 6. Alat-alat serta Teknik Pembuatan Media Pembelajaran.	45
4. 1. 7. Media Pembelajaran dapat Digunakan dalam Setiap Mata Pembelajaran	49
4. 1. 8. Media Pembelajaran sebagai Inovasi dalam Pendidikan.....	49
4. 1. 9. Pemilihan Alat dan Bahan Media Pembelajaran.....	50

4. 2. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Media Pembelajaran <i>Map Guess Card</i>	61
4. 2. 1. Lembar Validasi Ahli Media	61
4. 2. 2. Lembar Validasi Ahli Materi.....	63
4. 2. 3. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	65
4. 2. 4. Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
4. 3. Produk Akhir Media Pembelajaran <i>Map Guess Card</i>	69
4. 3. 1. Papan Skor	69
4. 3. 2. Papan Jumlah Dadu	69
4. 3. 3. Buku Panduan Permainan.....	70
4. 3. 4. Desain Menggunakan Ibis Paint	74
4. 3. 5. Desain Kartu Guess Card.....	79
4. 3. 6. Desain Map Guess Card	83
4. 3. 7. Produk Akhir <i>Map Guess Card</i>	84
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	87
5. 1. Simpulan.....	87
5. 2. Rekomendasi	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 4. 1 Alat Gunting <i>Map Guess Card</i>	45
Gambar 4. 2 Alat Penghapus <i>Map Guess Card</i>	45
Gambar 4. 3 Alat Pensil <i>Map Guess Card</i>	46
Gambar 4. 4 Alat Kuas Cat Air <i>Map Guess Card</i>	46
Gambar 4. 5 Alat Tisu <i>Map Guess Card</i>	46
Gambar 4. 6 Alat Penggaris <i>Map Guess Card</i>	47
Gambar 4. 7 Alat Pengserut <i>Map Guess Card</i>	47
Gambar 4. 8 Alat Gelas <i>Map Guess Card</i>	47
Gambar 4. 9 Bahan Kenko <i>Watercolour Pensil Map Guess Card</i>	48
Gambar 4. 10 Bahan Faber Castell <i>Connection Pen Map Guess Card</i>	48
Gambar 4. 11 Bahan Joyko Crayon <i>Map Guess Card</i>	48
Gambar 4. 12 Bahan Kertas Origami <i>Map Guess Card</i>	49
Gambar 4. 13 <i>Map Guess Card</i> Awal	50
Gambar 4. 14 Kartu Tebakan/ <i>Guess Card Map Guess Card</i>	50
Gambar 4. 15 Pion <i>Map Guess Card</i>	51
Gambar 4. 16 Dadu <i>Map Guess Card</i>	51
Gambar 4. 17 Gelas Dadu <i>Map Guess Card</i>	51
Gambar 4. 18 Kemasan Dus <i>Map Guess Card</i>	51
Gambar 4. 19 Desain Pos-pos <i>Map Guess Card</i>	52
Gambar 4. 20 Tebak Makna Organ Pencernaan	53
Gambar 4. 21 Jawaban Tebak Makna Organ Pencernaan	53
Gambar 4. 22 Tebak Makna Penyakit Kekurangan Vitamin	53
Gambar 4. 23 Jawaban Tebak Makna Penyakit Kekurangan Vitamin	53
Gambar 4. 24 Tebak Makna Proses Kimiawi	54
Gambar 4. 25 Jawaban Tebak Makna Proses Kimiawi	54
Gambar 4. 26 Tebak Makna Fungsi Makan dan Minum	54
Gambar 4. 27 Jawaban Tebak Makna Fungsi Makan dan Minum	54
Gambar 4. 28 Tebak Makna Sistem Pencernaan	55

Gambar 4. 29 Jawaban Tebak Makna Sistem Pencernaan	55
Gambar 4. 30 Tebak Makna Enzim <i>Ptialin</i>	55
Gambar 4. 31 Jawaban Tebak Makna Enzim <i>Ptialin</i>	55
Gambar 4. 32 Tebak Makna Gerakan Peristaltik	56
Gambar 4. 33 Jawaban Tebak Makna Gerakan Peristaltik.....	56
Gambar 4. 34 Tebak Makna Cara Menjaga Organ Pencernaan	56
Gambar 4. 35 Jawaban Tebak Makna Cara Menjaa Organ Pencernaan	56
Gambar 4. 36 Tebak Gambar Organ Pencernaan Mulut	57
Gambar 4. 37 Jawaban Tebak Organ Pencernaan Mulut	57
Gambar 4. 38 Tebak Gambar Organ Kerongkongan.....	57
Gambar 4. 39 Jawaban Tebak Gambar Organ Kerongkongan.....	57
Gambar 4. 40 Tebak Gambar Organ Pencernaan Lambung.....	58
Gambar 4. 41 Jawaban Tebak Gambar Organ Penceraan Lambung.....	58
Gambar 4. 42 Tebak Gambar Organ Pencernaan Usus Halus.....	58
Gambar 4. 43 Jawaban Tebak Gambar Organ Pencernaan Usus Halus.....	58
Gambar 4. 44 Tebak Gambar Organ Pencernaan Usus Besar	59
Gambar 4. 45 Jawaban Tebak Gambar Organ Pencernaan Usus Besar	59
Gambar 4. 46 Tebak Gambar Organ Pencernaan Rektum	59
Gambar 4. 47 Jawaban Tebak Gambar Organ Pencernaan Rektum	59
Gambar 4. 48 Tebak Gambar Organ Pencernaan Anus.....	60
Gambar 4. 49 Jawaban Tebak Gambar Organ Pencernaan Anus	60
Gambar 4. 50 Papan Skor <i>Map Guess Card</i>	69
Gambar 4. 51 Papan Jumlah Dadu <i>Map Guess Card</i>	70
Gambar 4. 52 Desain Buku Panduan Permainan <i>Map Guess Card</i>	70
Gambar 4. 53 Desain Cover Awal Buku Panduan Permainan	71
Gambar 4. 54 Desain Revisi Cover Buku Panduan Permainan	71
Gambar 4. 55 Desain Awal Perlengkapan Buku Panduan Permainan	71
Gambar 4. 56 Desain Revisi Perlengkapan Buku Panduan Permainan	71
Gambar 4. 57 Desain Awal Pendahuluan Buku Panduan Permainan	72
Gambar 4. 58 Desain Revisi Pendahuluan Buku Panduan Permainan	72
Gambar 4. 59 Desain Awal Pos-Pos Buku Panduan Permainan	72

Gambar 4. 60 Desain Revisi Pos-Pos Buku Panduan Permainan	72
Gambar 4. 61 Desain Awal No. 1-5 Cara Bermain	73
Gambar 4. 62 Desain Revisi No.1-5 Cara Bermain	73
Gambar 4. 63 Desain Awal No. 6-9 Cara Bermain	73
Gambar 4. 64 Desain Revisi No. 6-9 Cara Bermain	73
Gambar 4. 65 Desain Awal No. 10-14 Cara Bermain	73
Gambar 4. 66 Desain Revisi No. 10-14 Cara Bermain	73
Gambar 4. 67 Desain Revisi Papan Jumlah Dadu Cara Bermain	74
Gambar 4. 68 Desain Papan Skor Cara Bermain Buku Panduan.....	74
Gambar 4. 69 Organ Pencernaan Tubuh	74
Gambar 4. 70 Mulut	75
Gambar 4. 71 Lidah.....	75
Gambar 4. 72 Lidah Bagian Sisi	75
Gambar 4. 73 Lidah Bagian Sisi	76
Gambar 4. 74 Lidah Bagian Sisi	76
Gambar 4. 75 Kerongkongan	76
Gambar 4. 76 Lambung.....	77
Gambar 4. 77 Usus Halus	77
Gambar 4. 78 Usus Besar.....	77
Gambar 4. 79 Rektum	77
Gambar 4. 80 Anus/ Dubur	78
Gambar 4. 81Halaman Awal <i>Ibis Paint</i>	78
Gambar 4. 82 Hasil Desain <i>Ibis Paint</i>	78
Gambar 4. 83 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 1	79
Gambar 4. 84 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 2.....	79
Gambar 4. 85 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 3	80
Gambar 4. 86 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 4.....	80
Gambar 4. 87 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 5.....	81
Gambar 4. 88 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 6.....	81
Gambar 4. 89 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 7	82
Gambar 4. 90 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 8.....	82

Gambar 4. 91 <i>Guess Card</i> atau Kartu Tebakan 9.....	83
Gambar 4. 92 <i>Desain Map Guess Card</i>	83
Gambar 4. 93 Produk Akhir Peta Kartu Tebakan (Map Guess Card)	84
Gambar 4. 94 Produk Akhir Kartu Tebakan atau <i>Guess Card</i>	84
Gambar 4. 95 Produk Akhir Kemasan Kartu	85
Gambar 4. 96 Produk Akhir Buku Panduan Permainan.....	85
Gambar 4. 97 Kotak Perangkat Edu Kit <i>Map Guess Card</i>	86
Gambar 4. 98 Tata Letak Kartu pada <i>Map Guess Card</i>	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Bobot Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran.....	33
Tabel 3. 2 Persentase Kelayakan Media Pembelajaran	34
Tabel 4. 1 Kartu Tebak Makna Organ Pencernaan.....	56
Tabel 4. 2 Kartu Tebak Nama-Nama Organ Pencernaan	60
Tabel 4. 3 Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	63
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	65
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	66
Tabel 4. 6 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	66
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	68
Tabel 4. 8 Kriteria Kelayakan Materi Pembelajaran	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	93
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran 3. Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	94
Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	112
Lampiran 5. Bahan Ajar.....	114
Lampiran 6. Lembar Evaluasi.....	136
Lampiran 7. Buku Panduan Bermain <i>Map Guess Card</i>	141
Lampiran 8. Desain Kartu Tebakan.....	146
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media.....	155
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Materi.....	158
Lampiran 11. Hak Cipta Media Pembelajaran <i>Map Guess Card</i>	162
Lampiran 12. Format Perbaikan Skripsi.....	164
Lampiran 13. Riwayat Penulis.....	166

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., Prima, F., & Hadi, H. (2018) *Pengembangan Media Lift The Flap Organ Pencernaan Manusia sebagai Pendukung Discovery Learning di Sekolah Dasar*. *Jurnal Sekolah*, II(3), 246-252. doi: <https://doi.org/10.24114/js.v2i3.9928>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Astuti, L.S. (2017). *Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Formatif*, VII(1), 40-48.
- Bagja, W & Arsyad. (2019). *Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual dalam Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal PIPSI: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, IV(1), 13-19. doi: <http://dx.doi.org/10.26737/jpipi.v3i2.1012>
- Cahyani, R.D. (2013). *Penerapan Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN Resapombo 01 Doko-Blitar*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Pedoman bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2022). *Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang Sekolah Dasar*.
- Ghaniem, A.F. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan, Jakarta.
- Ghaniem, A.F. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan, Jakarta.
- Indrastuti, N. (2018). *Darahku Lancar Tubuhku Sehat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Paket A Setara SD/ MI Kelas V Modul Tema 7*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.
- Istianto, I. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Karim, A. (2014). *Mengembangkan Berpikir Kreatif Melalui Membaca dengan Model Mind Map*. *Jurnal Perpustakaan Libraria*, II(1), 29-45. doi: <http://dx.doi.org/10.21043/libraria.v2i1.1188>
- Kebijakan Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2004.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Khanim. (2019). *Sistem Pencernaan*. Penerbit Alprin, Semarang.

- Moleong, L. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Muslim, S.R. (2021). *Pengembangan Permainan Monopoli Karakter pada Pembelajaran IPA Materi Organ Pencernaan Manusia Berwawasan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD*. (Tesis). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Muthmainnah, dkk. (2020). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. CV Media Sains Indonesia, Bandung.
- Nuraeni, L. (2013). *Memahami Penelitian Ilmiah*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Cimahi.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.
- Pramuaji, A. & Munir, M. (2017). *Pengembangan Media Interaktif pada Materi Corel Draw sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, II(2), 186. doi: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Pratiwi, N.P.A. (2020). *Pengembangan Augmented Reality Book Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Ganesha, Bandung.
- Prianto, A., Jumhana, N & Saefudin, A. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Petualangan Hemo Berbasis Saintifik pada Materi Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Pendidikan Indonesia, VII(2), 40-29. doi: <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v7i2.51831>
- Purwandari, N, H. (2010). *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Makanan dengan Penerapan Media Kartu Puzzle pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Macanan Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Rani, N. & Mujiyanto, G. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Transformasi Energi melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IX (2), 1531-1543, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8056>
- Richey, R.C. & Klein, J. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, aand Issues*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Sadiman, A., dkk. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Santrock, J.W. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Septikasari, R. & Frasandy, R.N. (2018). *Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, VIII (2), 112-122. doi:<https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Suwasono, E. (2019). *Makanan dan Kesehatan*. Penerbit Alprin, Semarang.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yulia, Putu, dkk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD.MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Sigli.