

## ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATERI SISTEM ORGANISASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII**

Fidelia Agnes Christy Astami

Universitas Sanata Dharma

2022

Adanya pandemi COVID 19 telah mempengaruhi berbagai sector dalam kehidupan, termasuk sector pendidikan. Proses pembelajaran di sekolah dilakukan secara online. Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan yang dilakukan di lima sekolah SMP yang berada di Kota Serang yaitu SMP Mardi Yuana Serang, SMP Mardi Yuana Cilegon, SMPN 15 Kota Serang, SMPN 2 Kota Serang dan SMP BPK Penabur Serang ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar yang kurang baik pada materi sistem organisasi kehidupan kelas VII. Salah satu factor yang menyebabkan masalah tersebut adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran secara online. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle* pada materi sistem organisasi kehidupan untuk kelas VII.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian menurut Borg & Gall dalam Sugiyono yang dibatasi hanya sampai 5 langkah pengembangan. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 2 guru IPA. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan kuesioner. Instrument yang digunakan berupa panduan pertanyaan wawancara dan lembar kuesioner validasi produk.

Produk dapat diakses melalui *link website* yang terdiri dari materi sel, materi jaringan, materi organ dan sistem organ yang dilengkapi dengan *puzzle*. Hasil validasi produk oleh validator didapatkan nilai rata-rata akhir sebesar 3.695 dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berbasis *website* pada materi sistem organisasi kehidupan kelas VII layak diujicobakan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Puzzle*, Sistem Organisasi Kehidupan, *Research and Development*

**ABSTRACT**

**DEVELOPMENT OF PUZZLE AS LEARNING MEDIA TO TEACH  
ORGANIZATION OF LIFE TO 7<sup>th</sup> GRADE STUDENTS**

Fidelia Agnes Christy Astami  
Sanata Dharma University  
2022

*The Covid-19 pandemic has caused its own problems in the world, including education sector. Based on interviews related to needs analysis conducted in five junior high school in Serang, Banten, it was found that problems that needed to be followed up were poor learning outcomes in class VII organization of life materials. On of the factors that could affect the learning process was the learning media used by teachers during teaching and learning activities. Therefore, it took a variety of learning media that could be used in learning that was carried out by online learning. The purpose of this study was to develop and find out the feasibility of media puzzle learning on organization of life material for 7<sup>th</sup> grade students.*

*The type of research is Research and Development (R&D). This research uses research steps according to Sugiyono which are limited to only 5 development steps. The product developed was then validated by 1 material expert, 1 media expert and 2 science teachers. Data collection techniques were interview and product validation. The instruments used were interview sheets and product validation questionnaire sheets.*

*The product can be access via website link which consists of sell material, tissue material, organ material, organ system material equipped with a puzzle. The result of product validation by the validator obtained the overall average result of the final validation was 3.695 and include in the "Very Good" category. The conclusion that the puzzle as learning media developed feasible to tested according to the validator's suggestions.*

*Keyword: Learning Media, Puzzle, Organization of Life, Research and Development*