

**PATEN (*PUZZLE* TRANSFORMASI ENERGI) : PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERORIENTASI *EDUTAINMENT* PADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Audry Nurriszka Moheta

NIM: 06131382126059

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PATEN (*PUZZLE* TRANSFORMASI ENERGI) : PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERORIENTASI *EDUTAINMENT* PADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

HALAMAN JUDUL

SKRIPSI

Oleh:

Audry Nurrizka Moheta

NIM: 06131382126059

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PATEN (PUZZLE TRANSFORMASI ENERGI) : PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERORIENTASI EDUTAINMENT PADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Oleh:

Audry Nurrizka Moheta

NIM: 06131382126059

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,

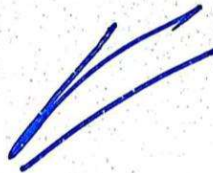


Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

NIP. 199404242022032018

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PATEN (PUZZLE TRANSFORMASI ENERGI) : PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERORIENTASI EDUTAINMENT PADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh :

Audry Nurrizka Moheta

NIM: 06131382126059

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

NIP. 199404242022032018

Mengetahui,

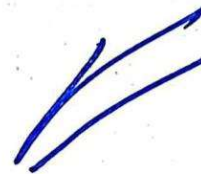
Ketua Jurusan,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PATEN (PUZZLE TRANSFORMASI ENERGI) : PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERORIENTASI EDUTAINMENT PADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh :

**Audry Nurriszka Moheta
NIM: 06131382126059**

Telah Diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 07 Januari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

2. Anggota : Dr. Esti Susiloningsih, M. Si.


.....

.....

Palembang, Januari 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi


Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Audry Nurriszka Moheta

NIM : 06131382126059

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "PATEN (*Puzzle* Transformasi Energi) : Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi *Edutainment* pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 07 Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Audry Nurriszka Moheta

NIM. 06131382126059

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas semua yang diberikan Allah SWT telah mempermudah dan meridhoi setiap perjalanan dari Sekolah Dasar hingga kuliah pada jenjang S1 di Universitas Sriwijaya. Atas izin Allah SWT. segenap perjuangan dan ikhtiar serta do'a , akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, terima kasih, kasih sayang dan hormat, saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Diri saya sendiri yang sudah mau terus diajak berjalan bersama di atas kaki sendiri, yang sudah kuat di setiap langkahnya, yang sudah berani menghadapi setiap tantangan yang ada, yang sudah berani melawan rasa takutnya. Terimakasih, Ayin, semoga selalu kuat dan siap untuk tantangan berikutnya.
2. Kedua orang tua saya, Ibu Oktarita dan Ayah Heru Purnomo yang selalu memberikan dukungan serta doa terbaiknya di setiap langkah yang saya ambil. Ayah, Ibun, terimakasih banyak sudah selalu kebersamai saya, semua ini saya lakukan dan saya usahakan untuk Ayah dan Ibun.
3. Saudara dan saudari saya, Mas Muhammad Bimo Maulana (Alm.), Kakak Denny Aulia Moheta, dan Ayuk Audiny Nurshania Moheta. Terimakasih selalu mengusahakan saya di keadaan apapun. Terutama Ayuk Dini, terimakasih selalu ada untuk saya, terimakasih selalu mengusahakan semua yang terbaik untuk saya, terimakasih sudah berkorban banyak sekali untuk saya, terimakasih sudah memberi dukungan arahan, mental, moral dan pengalaman dalam setiap langkah kehidupan saya.
4. Keluarga besar Alm. Tarmizi dan Almh. Rohana, yang selalu memberi dukungan hebat dari segala sisi.
5. Ibu Dwi Cahaya Nurani, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, memberikan motivasi agar selalu kuat dan

berproses, terimakasih telah menjadi ibu saya di perantauan dan sudah selalu memberi kemudahan dalam perjalanan skripsi saya.

6. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan arahan, masukan terkait skripsi dan kemudahan dalam administrasi selama penelitian skripsi ini.
7. Dosen penguji saya, Ibu Dr. Esti Susiloningsih, M. Si., yang sudah bersedia dan memberikan waktu, saran dan arahan selama sidang skripsi sampai proses perbaikan.
8. Teman teman seperjuangan dari semester 1 sampai akhir, yaitu Pengabdian Arisan. Putri, Afifah, Nabila, Rahma, Prita, Rizki, Sintia, Tyara, Vivi, Septa dan Ganis. Terimakasih sudah mendukung apapun jalannya, selalu bergandeng tangan bagaimanapun keadaannya, terimakasih sudah memberikan banyak sekali pengalaman berharga yang bisa dikenang di kemudian hari.
9. Teman teman saya sedari SMP, yaitu Suci Kurnia, Tara Paulin, Achmad Galu Pratama, Ikhsan Arsyah P. Lesmana dan Diego Dwi Marcellino, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya selama berteman terlebih saat proses penyusunan skripsi ini, terimakasih sudah selalu mendukung dalam keadaan apapun dan sudah menjadi tempat pulang terbaik.
10. Terkhusus Prita Amelia Yolanda, Afifah Lisaiha Rodyah dan Vivi Amalia Purnama, terimakasih banyak selalu bertahan dengan diri saya yang banyak sekali kurangnya, terimakasih sudah menjadi orang yang saya cari ketika saya sedih maupun bahagia, terimakasih selalu menolong saya dalam keadaan apapun, kalian memberikan banyak pengalaman yang luar biasa kepada saya di kota rantau.
11. Teman sekaligus adik satu kost saya yaitu, Retno Indriani. Terimakasih sudah mau selalu direpotkan di keadaan apapun, terimakasih sudah menjadi saksi perjalanan di kota rantau, terimakasih sudah mengajarkan banyak hal.

12. Idol KPOP yaitu NCT DREAM dan EXO yang selalu menginspirasi saya dengan kerja keras, bakat dan dedikasi mereka. Terimakasih telah menghadirkan kebahagiaan dan semangat melalui musik dan karya yang kalian berikan.
13. Salma Salsabil, Rony Parulian, Nyoman Paul dan Nabila Taqiyyah yang selalu memberikan motivasi kuat untuk terus maju, menghibur melalui karya yang mereka buat, dan memberikan alasan untuk terus melanjutkan perjalanan.
14. Keluarga besar SDN 239 Palembang yang telah memberikan izin untuk saya melakukan penelitian, serta memberikan banyak hal berharga baik itu pelajaran maupun pengalaman.
15. Kakak tingkat 2020, Kak Fadhila dan Kak Dewinta, yang sudah bersedia memberikan arahan dan jawaban dari tiap pertanyaan selama penyelesaian skripsi.
16. Teman teman PGSD 2021 kelas Palembang yang menjadi teman perjalanan di bangku perkuliahan, terimakasih Barudak KM5.
17. Almamater Universitas Sriwijaya.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: "Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

"Perlawanan terkuat di dunia adalah dengan tidak gentar dalam menyelesaikan pekerjaan bagaimanapun keadaannya."

– Kim Sa Boo, Dr. Romantic.

Memang baik jadi orang penting, tapi lebih penting jadi orang baik.

PRAKATA

Skripsi dengan judul “PATEN (*Puzzle* Transformasi Energi) : Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi *Edutainment* pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A sebagai Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan kepada penguji yang telah menjadi penguji.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Audry Nurrizka Moheta

NIM. 06131382126059

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	V
PERNYATAAN	VI
PRAKATA	XI
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR TABEL	XV
ABSTRAK.....	XVII
ABSTRACK.....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3 MANFAAT PENELITIAN	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 MEDIA PEMBELAJARAN	7
2.2 EDUTAINMENT	10
2.3 SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR.....	11
2.3.1 PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR.....	12
2.4 PENELITIAN RELEVAN.....	16
2.5 KERANGKA BERFIKIR	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 JENIS PENELITIAN	20
3.2 SUBJEK PENELITIAN	20
3.3 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN.....	21
3.4 PROSEDUR PENELITIAN.....	21
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	26
3.5.1 <i>OBSERVASI</i>	26
3.5.2 <i>WAWANCARA</i>	27
3.5.3 <i>DOKUMENTASI</i>	28
3.5.4 <i>VALIDASI AHLI</i>	29
3.5.5 <i>ANGKET KEPRAKTISAN PRODUK</i>	31
3.5.6 <i>TES</i>	33
3.5.7 <i>TEKNIK ANALISIS DATA</i>	34
3.5.8 <i>ANALISIS DATA KUALITATIF</i>	34
3.5.9 <i>ANALISIS DATA WAWANCARA</i>	34
3.5.10 <i>ANALISIS DATA KUANTITATIF</i>	34
3.5.11 <i>ANALISIS VALIDASI ANGKET AHLI</i>	35
3.5.12 <i>ANALISIS KEPRAKTISAN PRODUK</i>	36
3.5.13 <i>ANALISIS KEEFEKTIFAN PRODUK</i>	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 HASIL PENELITIAN	39

4.1.1	TAHAP ANALYSIS	39
A.	ANALYSIS KARAKTERISTIK SISWA	39
B.	ANALYSIS PROSES PEMBELAJARAN.....	40
C.	ANALYSIS MEDIA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SDN	
239	PALEMBANG.....	41
4.1.2	TAHAP PERANCANGAN.....	44
4.1.3	TAHAP PENGEMBANGAN	49
4.1.4	TAHAP IMPLEMENTASI.....	62
4.1.5	TAHAP EVALUASI.....	70
4.2	PEMBAHASAN	74
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1	KESIMPULAN	80
5.2	SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		83

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4. 1 WAWANCARA BERSAMA WALIKELAS	42
GAMBAR 4. 2 ALUR MEDIA PEMBELAJARAN	46
GAMBAR 4. 3 BARCODE STORYBOARD DAN LAYOUT	47
GAMBAR 4. 4 <i>BARCODE</i> TAHAP PENGEMBANGAN	50
GAMBAR 4. 5 <i>BARCODE</i> REVISI AHLI MEDIA	53
GAMBAR 4. 6 <i>BARCODE</i> REVISI AHLI MATERI	56
GAMBAR 4. 7 <i>BARCODE</i> PRODUK AKHIR.....	63
GAMBAR 4. 8 UJI <i>ONE TO ONE</i>	64
GAMBAR 4. 9 UJI COBA SMALL GROUP	66
GAMBAR 4. 10 UJI SMALL GROUP.....	67
GAMBAR 4. 11 PENGISIAN ANGKET RESPON UJI COBA SMALL GROUP	67
GAMBAR 4. 12 KEGIATAN PRETEST	71
GAMBAR 4. 13 KEGIATAN POSTTEST.....	72

DAFTAR TABEL

TABEL 3. 1 KISI KISI LEMBAR OBSERVASI.....	27
TABEL 3. 2 KISI KISI INSTRUMEN WAWANCARA GURU	28
TABEL 3. 3 KISI KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA.....	29
TABEL 3. 4 KISI KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI	30
TABEL 3. 5 KISI KISI INSTRUMEN VALIDASI PRAKTISI.....	31
TABEL 3. 6 KISI KISI INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA.....	32
TABEL 3. 7KISI KISI SOAL PRETEST DAN POSTTEST	33
TABEL 3. 8 PENILAIAN SKALA LIKERT	36
TABEL 3. 9 KRITERIA KEVALIDAN.....	36
TABEL 3. 10 PENILAIAN ANGKET BERDASRKAN SKALA GUTTMAN	37
TABEL 3. 11 KRITERIA KEPRAKTISAN.....	37
TABEL 3. 12 KRITERIA KEEFEKTIFAN.....	38
TABEL 4. 1 HASIL WAWANCARA GURU KELAS 4A.....	43
TABEL 4. 2 HASIL VALIDASI AHLI MEDIA.....	51
TABEL 4. 3 PERHITUNGAN HASIL VALIDASI AHLI MEDIA.....	51
TABEL 4. 4 HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI.....	54
TABEL 4. 5 HASIL PERSENTASI VALIDASI AHLI MATERI	54
TABEL 4. 6 VALIDASI PRAKTISI 1, IBU EMIATI, S. PD.....	57
TABEL 4. 7 HASIL SKOR VALIDASI PRAKTISI 1, IBU EMIATI, S. PD.	57
TABEL 4. 8 HASIL VALIDASI PRAKTISI 2 IBU NENI RUBAIDA, S. PD.	58
TABEL 4. 9 PERSENTASI HASIL VALIDASI PRAKTISI 2	58
TABEL 4. 10 REKAPITULASI AHLI MEDIA DAN AHLI MATERI.....	59
TABEL 4. 11 REKAPITULASI PRAKTISI	60
TABEL 4. 12 HASIL REKAPITULASI VALIDASI AHLI MEDIA, AHLI MATERI DAN VALIDASI PRAKTISI.....	61
TABEL 4. 13 SKOR HASIL <i>UJI ONE TO ONE</i>.....	65
TABEL 4. 14 PERSENTASE HASIL UJI COBA <i>ONE TO ONE</i>.....	65

TABEL 4. 15 SKOR HSIL UJI COBA SMALL GROUP.....	68
TABEL 4. 16 HASIL PERSENTASE UJI COBA SMALL GROUP	68
TABEL 4. 17 REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA.....	69
TABEL 4. 18 PEDOMAN KRITERIA KETUNTASAN	72
TABEL 4. 19 HASIL PRETEST DAN POSTTEST SISWA.....	73
TABEL 4. 20 HASIL PERHITUNGAN N-GAIN.....	74

**PATEN (*PUZZLE* TRANSFORMASI ENERGI) : PENGEMBANGAN
MEDIAPEMBELAJARAN BERORIENTASI *EDUTAINMENT* PADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Audry Nurriska Moheta (06131382126059)

06131382126059@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dwi Cahaya Nurani, M. Pd.

dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis edutainment yang dinamakan PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Media ini dirancang untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran monoton dan kurangnya penggunaan media interaktif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang melibatkan validasi ahli, uji coba pada siswa, serta evaluasi efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PATEN sangat valid dengan skor validasi ahli media sebesar 95%, validasi ahli materi sebesar 100%, dan validasi praktisi rata-rata sebesar 96%. Media ini juga dinilai sangat praktis berdasarkan angket respon siswa dengan persentase kepraktisan sebesar 93%. Selain itu, keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa ditunjukkan melalui skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,69, yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Dengan demikian, PATEN terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, serta berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

KATA KUNCI : Pengembangan, *Puzzle*, *Edutainment*, Transformasi Energi, IPAS, Sekolah Dasar.

**PATEN (*PUZZLE* TRANSFORMASI ENERGI) : PENGEMBANGAN
MEDIAPEMBELAJARAN BERORIENTASI *EDUTAINMENT* PADA
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Audry Nurriska Moheta (06131382126059)

06131382126059@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dwi Cahaya Nurani, M. Pd.

dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program.

ABSTRACK

*This study aims to develop an edutainment-based learning media called PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) for 4th-grade elementary school students. This media is designed to address the issue of low student motivation caused by monotonous learning methods and the lack of interactive media. The study employs the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), involving expert validation, student trials, and media effectiveness evaluation. The results indicate that PATEN is highly valid, with media expert validation scoring 95%, material expert validation scoring 100%, and practitioner validation averaging 96%. The media is also considered highly practical, based on student response questionnaires with a practicality percentage of 93%. Furthermore, the media's effectiveness in improving student learning outcomes is demonstrated by an average N-Gain score of 0.69, categorized as moderate to high. Thus, PATEN has proven effective in enhancing student motivation and learning outcomes through an enjoyable and interactive approach, offering significant potential as an innovative learning tool in elementary education.*

KEYWORDS: *Development, Puzzle, Edutainment, Energy Transformation, Science and Social Studies (IPAS), Elementary School.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan UUD No.20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Melalui Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi yang baik akan mendorong bagaimana terwujudnya suatu pembelajaran atau tujuan belajar itu sendiri. Standar Nasional Pendidikan pada PP Nomor 19 tahun 2005 menegaskan kembali bahwa dasar dari pendidikan bermutu yaitu menyenangkan dan memotivasi.

Edutainment merupakan pembelajaran yang mengkolaborasikan muatan hiburan dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menghibur (Purnamaningsih, 2022). Pengertian *edutainment* sendiri terdiri dari dua kata, *education* dan *entertainment*, *education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan, maka *edutainment* artinya pendidikan yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Berdasarkan pengertian *edutainment* di atas maka konsep pembelajaran dengan *edutainment* adalah agar pembelajaran yang dirasakan siswa lebih menyenangkan, sehingga materi yang disajikan untuk siswa diterima dengan nyaman aman dan mudah dipahami. *Edutainment* ini lebih menitik beratkan pada aspek psikologi berupa rasa nyaman dan aman ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas (Mitasari, 2018). Selaras dengan pengertian dan konsep *edutainment*, pembelajaran

ini bertujuan agar siswa dapat menyerap dan mengembangkan seluruh pengetahuan dari materi dikelas dengan cara yang lebih menyenangkan.

Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 02 Oktober 2024, dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 239 Palembang, terdapat beberapa permasalahan yang ditemui yaitu, kurangnya motivasi belajar siswa di dalam kelas sehingga siswa tidak antusias untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tidak jarang juga siswa mengobrol ataupun bermain dengan teman di sebelahnya. Pada saat kegiatan belajar mengajar, sumber yang digunakan oleh guru terkadang hanya buku pegangan saja. Ada beberapa faktor yang memengaruhi siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak bisa memahami materi yang disampaikan guru, yaitu kurangnya guru dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses penyampaian materinya dan belum tersedianya media pembelajaran di sekolah tersebut sehingga guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Khadijah:2016:124). Menurut Hidayati (2020), media pembelajaran yang beragam sangat penting dalam membantu anak usia dini memahami konsep-konsep dasar dengan cara yang menarik. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Dapat diartikan lagi, media pembelajaran merupakan alat, bahan, atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara lain atau dengan cara yang lebih konkret. Sejalan dengan hal ini, media pembelajaran yang berorientasi pada *edutainment*, yaitu memadukan unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*), dinilai dapat menjadi solusi yang efektif. Sari (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat

meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dalam konteks *edutainment*, Pratiwi (2021) menjelaskan bahwa media interaktif yang menggabungkan elemen edukasi dan hiburan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Media yang berorientasi *edutainment* adalah media yang memiliki sisi edukasi/pendidikan dan sisi hiburan dimana kedua hal tersebut digabungkan secara harmonis yang dimaksudkan untuk minat dan perhatian siswa untuk belajar dapat ditingkatkan. (Setyaningrum & Waryanto (2017). Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dapat lebih optimal. Sejalan dengan hal ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi *edutainment* yaitu PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) pada kelas 4 Sekolah Dasar.

PATEN atau *Puzzle Transformasi Energi* ini sebagai pengembangan media pembelajaran dengan *puzzle* sebagai alat penyampai pesannya. *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan *puzzle*. (Gilli & Dalle, 2019). Media *puzzle ini* merupakan permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat. (Maulida, Maulida, & Zulfitria, 2018). Melalui rasa penasaran siswa tersebut, maka siswa akan merasa tertantang dan ingin menyelesaikan *puzzle* dengan cara menyatukan potongan tersebut ke tempatnya dengan benar. *Puzzle* akan dimainkan secara berkelompok, bergantian satu per satu maka siswa akan memiliki kesempatan untuk menyusun potongan potongan tersebut. Guru juga bisa memberi tenggat waktu dalam menyusun *puzzle* sampai semuanya menyatu, agar siswa lebih memiliki jiwa kompetitif untuk menang. Bermain *puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan – potongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh. Untuk menyusun *puzzle*, peserta didik harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan. (Husna, Sari, & Halim, 2017). Maka dari uraian *puzzle* diatas, peneliti akan

mengembangkan PATEN (*Puzzle* Transformasi Energi) yang tertuju pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada peserta didik terbukti memiliki hasil yang baik, hal ini menurut penelitian yang relevan, bahwa media pembelajaran *puzzle* mampu meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik pada kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Telluu Sattenge Kabupaten Bone, (Hasriani, 2020). Selain itu juga, penelitian dilakukan oleh (Lulu Alzanah, Happy Indira Dewi, 2022) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan *Puzzle* kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. Disebutkan media pembelajaran *puzzle* kreatif materi Pancasila mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dan guru, serta efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku seperti ditunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar. Rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif 64,08 dan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif rata-rata 78,28 dengan peningkatan sebesar 22,16%.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berorientasi *edutainment* untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Melalui dimuatnya hal hal tentang media pembelajaran, *puzzle*, pembelajaran IPAS, konsep *edutainment* yang dikaji secara umum menuju khusus oleh peneliti sesuai pemikirannya. Maka dibuatlah penelitian dengan judul “PATEN (*Puzzle* Transformasi Energi) : Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi *Edutainment* Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum, penelitian ini merumuskan bagaimana penggunaan media pembelajaran PATEN (*Puzzle* Transformasi Energi) dalam materi Transformasi Energi di Sekitar Kita dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Secara khusus, penelitian ini merumuskan :

- 1.2.1 Bagaimana hasil analisis kebutuhan terkait dengan media pembelajaran?

- 1.2.2 Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) yang berorientasi *edutainment* pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar?
- 1.2.3 Bagaimana hasil uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) yang berorientasi *edutainment* pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar?
- 1.2.4 Bagaimana hasil uji efektivitas dari penggunaan media pembelajaran PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) yang berorientasi *edutainment* pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu :

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan terkait dengan media pembelajaran.
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) yang berorientasi *edutainment* pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar.
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan hasil uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) yang berorientasi *edutainment* pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar.
- 1.3.4 Untuk mendeskripsikan hasil uji efektivitas media pembelajaran PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) yang berorientasi *edutainment* pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

1.3 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan mampu menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran PATEN (*Puzzle Transformasi Energi*) yang berorientasi *Edutainment*.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Penelitian ini memberikan inovasi baru bagi guru dalam menyajikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa agar mampu memahami materi transformasi energi dengan bantuan media pembelajaran PATEN (*Puzzle* Transformasi Energi) sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Melalui adanya media pembelajaran PATEN (*Puzzle* Transformasi Energi), dapat meningkatkan inovasi sekolah dalam Upaya peningkatan kualitas pembelajaran siswa dalam bahasan materi transformasi energi pembelajaran IPAS kelas 4. Media pembelajaran ini juga agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga melahirkan siswa yang cerdas.

4. Bagi Peneliti

Sebagai calon guru, peneliti bisa memberikan gambaran serta inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa guna meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, E., Jovita, S. Ma., & Rokhmana, S. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE MATH PADA MATERI PECAHAN DI KELAS 5 SDN SINABA KOTA SERANG KECAMATAN KASEMEN. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 6(2), 126–135.
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam.
- Anindyawati, G. D. (2024). Pemanfaatan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Jarlitbang Pendidikan*, 10(1), 39–46.
- Anderson, J. (2023). *The impact of emotions on student participation in an assessed, online, collaborative activity*.
- Aprodita, D. Q. E., & Damayanti, M. I. Pengembangan Media Puzzle Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. *Journal of Education and Learning*, 12(1), 10-20.
- Bhatia, A., & Gupta, R. (2021). *The impact of edutainment on student learning outcomes*. *Journal of Educational Technology*, 19(2), 75-89.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2019). *Educational Research: An Introduction*. New York: Pearson.
- Cahyani, R., & Rizki, S. (2023). *Social skills development through edutainment activities*. *Journal of Active Learning in Education*, 28(1), 45-59.
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205-1210.

- Fortuna, F., & Fitria, L. (2021). Pengaruh Metode Eksperimen Berbantuan Media KIT IPA terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar.
- Gilli, M., & Dalle, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 2 Bengkulu. *Syntax Idea: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sains*, 5(2), 1-8.
- Ginsburg, H., & Opper, S. (1979). *Piaget's Theory of Intellectual Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Hasriani, S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattenge Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123-130.
- Hasan, M., & Diah, R. (2021). *Understanding energy transformation through interactive puzzles: An empirical study*. *Journal of Science Education*, 34(4), 305-320.
- Hidayati, N. (2020). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini. *Jurnal Anak dan Pendidikan*, 8(1).
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, D. A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 1-8.
- Indrawati, S., & Rahman, F. (2023). Pengaruh Media *Edutainment* Terhadap Keterlibatan Siswa. *International Journal of Learning and Teaching*, 12(1), 45-58.
- Kirom, S., & Rofiq, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Interaktif sebagai Media Pengenalan Keaksaraan Awal bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 404-412.
- Maulidiyah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Maulida, M., Maulida, M., & Zulfitria, Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 2 Bengkulu. *Syntax Idea: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sains*, 5(2), 1-8.
- Mazidah, O. I. U. N., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2022). Pengembangan Media Puzzle dengan Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi

- dan Keaktifan Belajar pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV di SDN Wonorejo 2. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 84-93.
- Mitasari, N. R. (2018). Model Pembelajaran Edutainment dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 41-48.
- Nugroho, E. (2023). Observasi Keaktifan Siswa di Kelas: Pendekatan dan Implikasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 55-70.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.
- Noor, R., Aziz, M., & Rahman, A. (2023). *Impact of digital media on student engagement and learning outcomes. International Journal of Educational Research*, 56, 45-57.
- Novita, I., & Junaidi, M. (2022). *Engaging students through edutainment: A comprehensive study. International Journal of Learning Innovations*, 10(3), 112-125.
- Purnamasari, R., & Wahyuni, S. (2022). *The impact of puzzle-based learning on student engagement. Journal of Educational Practices*, 20(3), 145-158.
- Purnamaningsih, D. (2022). Pengaruh Pelaksanaan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 04 Medan.
- Pohan, N. L., & Silalahi, E. K. (2023). Pengembangan Media Puzzle Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD N.060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Universitas Quality*, 1-6.
- Prasetyo, D. (2024). Analisis Observasi untuk Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(4), 78-89.
- Pratiwi, A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3).
- Rahmawati, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 123-135.
- Rakhmatov, D., & Arzikulov Fazliddin. (2021). *Prospects for the introduction of artificial intelligence technologies in higher education. The use of multimedia technologies in the educational system and teaching*

methodology, 11(2). <https://doi.org/The use of multimedia technologies in the educational system and teaching methodology>

- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rizki, A., & Hartono, J. (2022). *Contextual learning in elementary science and social studies*. *Journal of Active Learning in Elementary Education*, 30(1), 45-60.
- Sari, L., & Abdurrahman, T. (2024). *Integrating technology in edutainment for effective learning*. *Journal of Digital Education Research*, 15(4), 210-224.
- Sari, R. (2019). Media Pembelajaran yang Efektif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2).
- Saeed, N., & Hossain, M. (2020). *The role of multimedia in enhancing the educational process*. *Journal of Educational Technology*, 45(2), 123-135.
- Santika, R., & Hidayati, F. (2023). Menggali Pengalaman Siswa Melalui Wawancara: Pendekatan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 75-89.
- Santoso, J., & Fitriani, A. (2023). *Collaborative learning through puzzle activities: A study on social skills development*. *International Journal of Active Learning*, 15(2), 200-213.
- Santoso, R. (2022). Peran Observasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(3), 200-215.
- Schramm, W. (1978). *Draft sampler of Distance Education*. Hawaii: East-West Communication Institute.
- Setyaningrum, W., & Waryanto, N. H. (2017). Media edutainment segi empat berbasis android: apakah membuat belajar matematika lebih menarik? *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1-8.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono, H., & Lestari, I. (2021). *Project-based learning in science education: Enhancing student engagement*. *International Journal of Science Education*, 28(2), 120-135.
- Sukirman. (2012). *Media Pembelajaran: Konsep, Pengembangan, dan Implementasi*. Yogyakarta: UNY Press.

- Supriyanto, A. (2021). Observasi dalam Pendidikan: Metode dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 115-130.
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Wati Aulia, M., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika (Vol. 1)*. UMMPress.
- Utami, S. (2023). Penggunaan Media Visual dan Audio dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2).
- Widodo, A. (2020). Wawancara sebagai Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 32-46.
- Widiastuti, R., & Anwar, M. (2020). *Integrating science and social studies: A comprehensive approach. Journal of Educational Science*, 22(3), 150-165.
- Winanti, S. (2018). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD.