

ABSTRAK

Rakhmanita, Marta Dewi. 2011. Pengembangan *Education Games* Materi Organisasi Kehidupan Tingkat Sel Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMP. Skripsi, Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang. Dra. Ely Rudyatmi, M. Si. dan Parmin, S. Pd., M.Pd.

Di SMP 36 Semarang belum tersedia media pembelajaran materi organisasi kehidupan tingkat sel yang menyenangkan. Maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *education games* (*puzzle* dan *Crossword Puzzle*) materi organisasi kehidupan tingkat sel sebagai media pembelajaran siswa SMP 36.

Rancangan penelitian ini adalah *research and development* dengan tahapan analisis (potensi dan masalah), pembuatan produk, validasi ahli, revisi I, uji coba skala kecil, revisi II, uji coba skala besar (II dan III) sehingga dihasilkan produk jadi. Data penelitian ini yaitu kelayakan *education games*, hasil belajar, keterampilan dan ranah afektif (aktivitas dan sikap) siswa. Secara berurutan masing-masing diukur dengan instrumen angket bentuk daftar cek, soal *pretest-postest* dan lembar observasi.

Hasil penelitian ini yaitu, ahli materi maupun ahli media menilai *education games* sangat layak dan setelah melalui uji coba produk sebanyak tiga kali penilaian oleh siswa yaitu minimal layak, sedangkan guru menilai sangat layak. Pada uji coba II ada siswa yang tidak terampil menggunakan *education games*, sedangkan pada uji coba III semua siswa terampil. Pada tahap uji coba skala besar (II dan III) diketahui bahwa, *education games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, semua siswa minimal aktif dan memiliki sikap yang baik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *education games* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Crossword Puzzle*, *Education Games*, Kelayakan, *Puzzle*, Sel