

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI
BERBENTUK PERMAINAN UNO *SPIN* TENTANG
MATERI JARINGAN TUMBUHAN UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS XI IPA SMA**

SKRIPSI



**EMILSA RAHMI NADRA
NIM. 18031128**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
DEPARTEMEN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI
BERBENTUK PERMAINAN UNO *SPIN* TENTANG
MATERI JARINGAN TUMBUHAN UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS XI IPA SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



**EMILSA RAHMI NADRA
NIM. 18031128**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
DEPARTEMEN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO *Spin* tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA

Nama : Emilsa Rahmi Nadra

NIM : 18031128

Program Studi : Pendidikan Biologi

Departemen : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 19 Februari 2023

Mengetahui
Ketua Departemen Biologi

Disetujui oleh:
Pembimbing



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed.
NIP. 197508152006042001



Drs. Ristiono, M. Pd.
NIP. 1959099291984031003

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

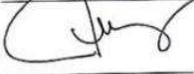
Nama : Emilsa Rahmi Nadra
NIM : 18031128
Program Studi : Pendidikan Biologi
Departemen : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBENTUK
PERMAINAN UNO *SPIN* TENTANG MATERI JARINGAN TUMBUHAN
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI IPA SMA**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 19 Februari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Ristiono, M. Pd.	
Anggota	: Relsas Yogica, M. Pd.	
Anggota	: Ganda Hijrah Selaras, M. Pd.	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

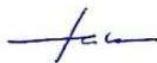
Nama : Emilsa Rahmi Nadra
NIM/TM : 18031128/2018
Program Studi : Pendidikan Biologi
Dapartemen : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO *Spin* tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA.”** adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dan karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang dituliskan dan diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti aturan penulisan karya ilmiah yang benar.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Mei 2023

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M.Biomed.
NIP. 19750815 200604 2 001

Saya yang



Emilsa Rahmi Nadra
NIM. 18031128



ABSTRAK

Emilsa Rahmi Nadra: Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO *Spin* tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA.

Media pembelajaran guru di SMA Negeri 2 Pulau Punjung menggunakan LKPD, *power point*, dan modul. Media yang digunakan peserta didik tersebut masih kurang menarik dan belum membantu peserta didik dalam mempelajari materi jaringan tumbuhan. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran lain yang lebih menarik dan menunjang pemahaman peserta didik pada pembelajaran biologi. Media pembelajaran yang menarik menurut peserta didik yaitu media pembelajaran dengan metode permainan yang terdapat gambar didalamnya, sehingga terciptalah media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi jaringan tumbuhan untuk kelas XI IPA SMA.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *IDI* (*Instructional Development Institute*). Penelitian dilakukan melalui tiga tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan penilaian (*evaluate*). Data yang didapatkan merupakan data primer yang bersumber dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi, observasi peserta didik, uji validitas dan praktikalitas subjek penelitian. Tahap pendefinisian dilakukan pengumpulan data dengan wawancara satu orang guru Biologi dan penyebaran angket peserta didik kepada 31 orang peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Pulau Punjung. Tahap pengembangan dilakukan perancangan media pembelajaran dan uji validitas. Uji validitas dilakukan oleh dua orang dosen Departemen Biologi FMIPA UNP dan satu orang guru Biologi di SMA Negeri 2 Pulau Punjung. Tahap penilaian dilakukan uji praktikalitas oleh dua orang guru Biologi dan 31 orang peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Pulau Punjung.

Berdasarkan uji validitas dan uji praktikalitas yang telah dilakukan, maka media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi jaringan tumbuhan untuk peserta didik Kelas XI IPA SMA sudah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis bagi guru dan peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan UNO *Spin*, *IDI*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya yang selalu diberikan kepada seluruh hamba-Nya. Shalawat beserta salam diucapkan kepada tauladan umat islam yakni Nabi Besar Muhammad SAW. Alhamdulillah dengan rahmat dan nikmat-Nya, peneliti telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO *Spin* tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini antara lain:

1. Bapak Drs. Ristiono, M.Pd., selaku Pembimbing yang telah bersedia menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini sekaligus Penasehat Akademik yang telah memberikan nasehat-nasehat dan saran selama proses perkuliahan sekaligus
2. Ibu Rahmadhani Fitri, M.Pd., dan Ibu Ganda Hijrah Selaras, M.Pd., sebagai dosen validator sekaligus penguji dan Bapak Relsas Yogica, M.Pd., sebagai penguji, yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan terhadap skripsi peneliti untuk perbaikan produk yang dikembangkan.

3. Pimpinan, staf pengajar, serta karyawan Departemen Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam penyelesaian studi.
4. Kepala, Wakil Kepala, Majelis Guru, dan Staf Tata Usaha SMA Negeri 2 Pulau Punjung yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penelitian ini.
5. Ibu Sutris Diana, S.Pd., selaku validator dalam penelitian ini telah memberikan saran untuk perbaikan produk.
6. Ibu Maya Dian Putri, S.Pd., dan Ibu Rice Trisnawati, S.Pd., selaku responden uji coba praktikalitas pada guru terhadap produk penelitian dalam skripsi ini.
7. Peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Pulau Punjung sebagai subjek uji coba dalam penelitian ini.
8. Orang tua yang telah memberikan doa, dukungan, semangat dan selalu memberikan yang terbaik kepada peneliti.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti telah berusaha membuat skripsi ini sebaik mungkin, namun jika masih terdapat kekeliruan dan kekhilafan, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Spesifikasi Produk	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian Relevan	13
C. Kerangka Konseptual	16
BAB III METODE PENGEMBANGAN	17
A. Jenis Penelitian	17
B. Definisi Operasional	17
C. Tempat dan Waktu Penelitian	18
D. Subjek dan Objek Penelitian	19
E. Data Penelitian	19
F. Instrumen Penelitian	19
G. Prosedur Penelitian	20
H. Teknik Analisis Data	26

	Halaman
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
DAFTAR LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Cara Belajar Peserta Didik	30
2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran	32
3. Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i>	49
4. Validitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Uno <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA	54
5. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Materi Jaringan Tumbuhan Kelas XI IPA SMA	10
2. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA.	16
3. Bagan Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i>	26
4. Tampilan Kartu Master	37
5. Tampilan Kartu Materi	38
6. Tampilan Kartu Soal	39
7. Tampilan Kartu Simbol	41
8. Tampilan Papan <i>Spin</i>	44
9. Tampilan Belakang Kartu UNO <i>Spin</i>	45
10. <i>Cover</i> Lembar Ringkasan Materi Jaringan Tumbuhan	46
11. Lembar Ringkasan Materi Jaringan Tumbuhan	46
12. <i>Cover</i> Lembar Soal dan Kunci Jawaban Materi Jaringan Tumbuhan	47
13. Lembar Soal dan Kunci Jawaban Materi Jaringan Tumbuhan	47
14. Lembar Panduan Permainan UNO <i>Spin</i> Biologi	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Pedoman Wawancara Guru	67
2. Lembar Hasil Wawancara Guru	70
3. Angket Peserta Didik	72
4. Hasil Angket Peserta Didik	75
5. Analisis Angket Peserta Didik	78
6. Kisi-kisi Angket Validitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA	80
7. Angket Validitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA	81
8. Hasil Angket Validitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA	86
9. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Validator	100
10. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Guru	103
11. Lembar Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Guru	104
12. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Kartu UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Guru	108
13. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Guru	112
14. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Peserta Didik	113

	Halaman
15. Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Peserta Didik	114
16. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Guru	118
17. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> untuk Peserta Didik Kelas XI IPA SMA oleh Peserta Didik	122
18. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP	125
19. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat	126
20. Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari SMA Negeri 2 Pulau Punjung	127
21. Dokumentasi Penelitian	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu unsur yang sangat penting untuk membentuk karakter atau tingkah laku serta mengembangkan pengetahuan peserta didik. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mulyasa (2013: 4), bahwa peserta didik harus diberikan kecakapan hidup yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan peserta didik.

Pada Abad ke 21 ini, pendidik tidak hanya mengandalkan kemampuan membelajarkan peserta didik saja, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar akan sangat menyenangkan apabila didukung oleh sarana yang menarik. Salah satu sarana yang menarik bagi peserta didik yaitu dengan adanya media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Andriyani, dkk. (2016: 465) bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat menimbulkan ketertarikan dan rasa senang kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan dengan bantuan alat agar memudahkan pendidik memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran bisa menjadi solusi agar peserta didik bisa menerima materi pembelajaran dengan cara

yang unik. Fujiyanto, dkk. (2016: 844) menyatakan, bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dan sesuai dengan realita seperti yang dilihat pada kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi sebagai perantara sebuah informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Pribadi (2017: 24) menyatakan, bahwa penggunaan media pembelajaran juga memiliki manfaat terhadap efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran menjadikan penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif. Media pembelajaran juga meningkatkan kualitas proses belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Media pembelajaran dapat meningkatkan sikap positif pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sutris Diana, S.Pd., guru mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 2 Pulau Punjung tanggal 15 Januari 2022, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran Biologi yang biasa digunakan berupa *power point*, LKPD, dan bahan ajar. Media pembelajaran yang telah digunakan tersebut sudah cukup membantu dalam menyampaikan materi pelajaran Biologi. Namun, masih ada beberapa peserta didik yang kurang berpartisipasi dalam proses belajar dengan menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi peneliti melalui angket untuk peserta didik Kelas XI IPA 3 di SMA Negeri 2 Pulau Punjung, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran biologi. Materi yang dirasa sulit oleh peserta didik Kelas XI IPA 3 yaitu materi jaringan tumbuhan sebanyak 61,3% dari 31 peserta didik, sebanyak 35,5% dari 31 peserta didik menjawab media pembelajaran yang digunakan masih belum menarik dan belum membantu peserta didik dalam mempelajari materi jaringan tumbuhan. Sebanyak 98,8% dari 31 peserta didik membutuhkan media pembelajaran lain yang lebih menarik dan menunjang pemahaman peserta didik pada pembelajaran biologi. Media pembelajaran yang menarik menurut peserta didik yaitu sekitar 83,9% dari 31 peserta didik menjawab dengan metode permainan dan 16,1% menjawab bergambar.

Satu diantara media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran Biologi terkhusus tentang materi jaringan tumbuhan adalah media pembelajaran berbentuk permainan UNO *spin*. Permainan kartu UNO *spin* merupakan variasi dari permainan kartu UNO biasa. Kartu UNO *spin* terdiri dari kartu UNO pada umumnya yang dilengkapi dengan papan putar, panah penunjuk, dan ada tanda pusaran angin pada beberapa kartunya. Menurut Lestari dan Purwandari (2018: 148), media pembelajaran berbentuk permainan UNO *spin* ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan kerjasama antar anggota kelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah peneliti paparkan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran Biologi berbentuk permainan

UNO *spin* tentang materi jaringan tumbuhan untuk peserta didik Kelas XI IPA SMA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan peserta didik kurang menarik.
2. Peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Pulau Punjung sulit memahami materi jaringan tumbuhan
3. Belum tersedianya media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *Spin*, khususnya tentang materi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 2 Pulau Punjung.

C. Batasan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada belum tersedianya media pembelajaran berbentuk permainan UNO *spin*, khususnya tentang materi jaringan tumbuhan untuk peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Pulau Punjung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi jaringan tumbuhan untuk peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Pulau Punjung?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi jaringan tumbuhan untuk peserta didik Kelas XI IPA SMA yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran Biologi, sebagai salah satu alternatif dari media pembelajaran yang dapat digunakan agar membantu proses belajar mengajar.
2. Bagi peserta didik, sebagai salah satu suplemen belajar yang bermanfaat agar lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar.
3. Bagi peneliti, sebagai acuan agar dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan pemahaman sebagai calon guru profesional.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi jaringan tumbuhan untuk peserta didik Kelas XI IPA SMA. Media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* ini dilengkapi dengan lembar panduan permainan, lembar ringkasan materi, lembar soal dan kunci jawaban, kartu

master, kartu materi, kartu simbol, kartu soal, dan papan *spin* atau papan putar. Papan *spin* atau papan putar pada permainan ini memiliki tujuh simbol yang masing-masing memiliki tantangan yang berbeda. Media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* ini didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Corel Draw X7* 2014.

Media pembelajaran Biologi ini dimainkan oleh 4-5 pemain yang merupakan peserta didik dan 1 orang juri dari peserta didik. Pemenang dari permainan ini adalah peserta didik yang mendapatkan poin dengan skor tertinggi pada saat permainan berlangsung.