

**PENGEMBANGAN MEDIA TORSO “SIPENA”
BERBASIS *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK KELAS V SD NEGERI 6
KLODAN NGETOS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**NANDA FASINKA ZALZABILA
NPM: 21.1.40.60.159**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA TORSO “SIPENA”
BERBASIS *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK KELAS V SD NEGERI 6
KLODAN NGETOS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**NANDA FASINKA ZALZABILA
NPM: 21.1.40.60.159**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

NANDA FASINKA ZALZABILA

NPM: 21.1.40.60.159

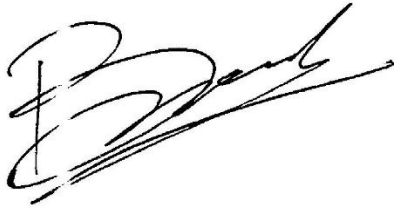
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA TORSO “SIPENA”
BERBASIS *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK KELAS V SD NEGERI 6
KLODAN NGETOS**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 1 Juli 2025

Dosen Pembimbing I



BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd
NIDN. 0710059001

Dosen Pembimbing II



KHARISMA EKA PUTRI, M.Pd
NIDN. 0719109101

Skripsi oleh:

NANDA FASINKA ZALZABILA

NPM: 21.1.40.60.159

Judul:

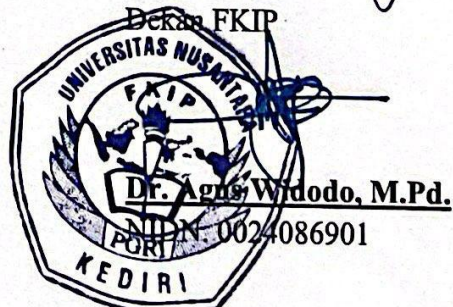
**PENGEMBANGAN MEDIA TORSO “SIPENA”
BERBASIS *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK KELAS V SD NEGERI 6
KLODAN NGETOS**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 17 Juli 2025

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan
Panitia Penguji:**

- | | |
|------------------|-----------------------------------|
| 1. Ketua Penguji | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Kharisma Eka Putri, M.Pd. |

Mengetahui,
Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Nanda Fasinka Zalzabila
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 26 April 2003
NPM : 2114060159
Fak/Prodi : FKIP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 17 Juli 2025

Yang Menyatakan



Nanda Fasinka Zalzabila

2114060159

MOTTO

"A journey of a thousand miles begins with a single step." — **Lao Tzu**

"Keyakinan adalah mengambil langkah pertama bahkan ketika kamu belum melihat seluruh tangganya." — **Martin Luther King Jr**

"An eye for an eye only ends up making the whole world blind." — **Mahatma Gandhi**

PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran dan keberkahan bagi penulis untuk menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini. Dengan segenap rasa cinta dan kasih, penulis persembahkan Karya Tulis ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, terkasih dan tersayang Ibu dan Bapak terimakasih telah mengusahakan segalanya.
2. Kedua adik saya yang selalu memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan KTI ini.
3. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan doa dalam setiap langkah penulis.
4. Sahabat penulis yang telah menemani penulis dari awal hingga menyelesaikan Pendidikan di jurusan ini.
5. Keluarga besar SD Negeri 6 Klodan yang selalu mendukung dan menginspirasi penulis dalam berkarya dan mengabdikan.
6. Bapak Bagus Amirul Mukmin dan Ibu Kharisma Eka Putri terima kasih atas waktu dan ilmu yang telah diberikan untuk membimbing penulis menyelesaikan KTI ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah terlibat dalam penulisan KTI ini.
8. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri, Nanda Fasinka Zalzabila. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini, sudah berhasil menyelesaikan apa yang telah dimulai dan selalu berani mencoba hal-hal baru.

ABSTRAK

Nanda Fasinka Zalzabia Pengembangan Media Torso “SIPENA” Berbasis *Puzzle* pada Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V SD Negeri 6 Klodan Ngetos, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: Pengembangan, Torso SIPENA, *Puzzle*, Sistem Pencernaan Manusia

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas V SD Negeri 6 Klodan Ngetos. Dari hasil observasi diketahui bahwa pada saat kegiatan pembelajaran, guru kurang optimal dalam menyampaikan materi tentang sistem pencernaan manusia. Guru hanya menggunakan buku teks dan media pendukung berupa gambar yang relevan, selain itu guru juga hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi yang menjadikan motivasi belajar siswa kurang. Dengan demikian siswa kurang memahami materi dan berdampak kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Rumusan masalah bagaimana validitas, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran torso SIPENA berbasis *puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia untuk kelas V SDN 6 Klodan Ngetos?. Tujuan dilakukan penelitian yaitu mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran torso SIPENA berbasis *puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia untuk kelas V SDN 6 Klodan Ngetos.

Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan/RnD yang bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan sebuah media Torso SIPENA berbasis *puzzle*. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian yaitu 5 siswa kelas V SD Negeri 1 Klodan untuk uji terbatas dan semua siswa kelas V SD Negeri 6 Klodan untuk uji luas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara dan tes.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran torso SIPENA berbasis *puzzle* dikategorikan sangat valid dan sangat baik digunakan, dengan perolehan skor sebesar 97% dari ahli materi dan 90% dari ahli media, sehingga rata-rata skor validitas memperoleh nilai 93,5%, (2) media pembelajaran torso SIPENA berbasis *puzzle* dikategorikan sangat praktis dan sangat baik digunakan, dengan perolehan skor 89,3% dari angket respon guru dan 89,3% dari angket siswa, sehingga rata-rata skor kepraktisan sebesar 89,3% dan (3) media pembelajaran torso SIPENA berbasis *puzzle* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, berdasarkan hasil evaluasi siswa yang seluruhnya mencapai nilai di atas KKM, dengan rata-rata skor sebesar 86,13 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Simpulan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran Torso SIPENA berbasis *puzzle* dapat dikatakan valid, praktis dan efektif. Dengan demikian media pembelajaran Torso SIPENA berbasis *puzzle* dapat digunakan secara berkelanjutan untuk membantu guru dan juga siswa dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT Puji hanya karena rahmat, hidayah, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis mampu diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Serta juga Ayah dan Ibu tercinta dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis, yang senantiasa memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, semangat dan doa selama melakukan penulisan proposal skripsi ini.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penulis guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan kali diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd, Selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd., Selaku dosen pembimbing I yang dengan sabarnya membimbing serta memberikan saran yang baik dalam penyusunan proposal skripsi ini;
5. Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd., Selaku dosen pembimbing II yang dengan sabarnya membimbing serta memberikan saran yang baik dalam penyusunan proposal skripsi ini;
6. Bapak/Ibu dosen dan staff Program Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri yang telah membantu dan memudahkan segala urusan dan administrasi peneliti;
7. Kepala sekolah, bapak dan ibu guru serta siswa-siswi SD Negeri 6 Klodan;
8. Kepada Kepada sahabat dan teman-teman angkatan 2021 terutama PGSD kelas 4D yang senantiasa memberi semangat dan dengan sabar membantu serta saling menguatkan memberikan dukungan;

9. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang sudah memberikan dukungan kepada penulis, yang telah membantu menyelesaikan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan juga dunia pendidikan.

Nganjuk, 1 Juni 2025

Penulis



Nanda Fasinka Zalzabila

NPM. 2114060159

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penulisan.....	6
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II.....	8
A. Kajian Terdahulu.....	8
B. Landasan Teori.....	10
1. Pembelajaran	10

2.	Hakikat Media Pembelajaran	11
3.	Media Visual	19
4.	Media Torso	22
5.	<i>Puzzle</i>	25
6.	Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD)	32
7.	Sistem Pencernaan Manusia	37
	C. Kerangka Berfikir.....	47
BAB III		49
	A. Model Pengembangan.....	49
	B. Prosedur pengembangan	51
1.	Analisis (<i>analyze</i>)	51
2.	Perancangan (<i>design</i>)	53
3.	Pengembangan (<i>development</i>).....	54
4.	Implementasi (<i>implementation</i>).....	55
5.	Evaluasi (<i>evaluation</i>).....	55
	C. Desain Pengembangan	56
	D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	58
1.	Tempat Penelitian.....	58
2.	Waktu Penelitian	59
	E. Instrumen Penelitian.....	59
1.	Pengembangan instrumen.....	59
2.	Validasi instrumen.....	60
	F. Teknik Pengumpulan Data	65
	G. Teknik Analisis Data.....	66
1.	Tahapan-Tahapan Analisis Data.....	66
	H. Uji coba produk.....	71
1.	Desain uji coba	71
2.	Subjek uji coba	72

I. Validasi model/produk	72
1. Validasi Ahli media	73
2. Ahli materi	73
3. Praktisi	73
BAB IV	74
A. Data Produk Hasil Pengembangan	74
B. Data Uji Coba	77
C. Analisis Data	78
D. Revisi Produk	87
E. Kajian Produk Akhir	88
F. Pembahasan	90
BAB V	95
A. Simpulan	95
B. Implikasi	96
C. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	104
1. Lembar Pengajuan Judul	105
2. Berita Acara Kemajuan Bimbingan	106
3. Surat Izin Penelitian	108
4. Lembar Observasi Angket Siswa	109
5. Hasil Observasi Angket Siswa	111
6. Lembar Observasi Wawancara Guru	113
7. Data Hasil Observasi	115
8. Perangkat Pembelajaran	116

9. Lembar Validasi Ahli Media.....	151
10. Lembar Validasi Ahli Materi	156
12. Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa.....	164
13. Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa.....	165
14. Lembar Evaluasi Siswa	166
15. Hasil Evaluasi Siswa	168
16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	169
17. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	170
18. Lembar Hasil Uji Plagiasi	171
19. Lembar Bebas Plagiasi	172
20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	173

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain pengembangan media Torso “SIPENA’ berbasis puzzle.....	57
Tabel 3.2 Waktu penelitian	59
Tabel 3.3 Pengembangan instrumen penelitian	59
Tabel 3.4 Lembar Observasi	60
Tabel 3.5 Lembar Angket Validasi Produk Torso SIPENA berbasis puzzle Untuk Ahli Media	62
Tabel 3. 6 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	62
Table 3. 7 Lembar Angket Respon Guru	63
Tabel 3.8 Lembar angket respon siswa	64
Tabel 3. 9 Kisi-kisi soal evaluasi	64
Tabel 3.10 Kelayakan dan revisi produk.....	67
Tabel 3.11 Skor penilaian produk	68
Tabel 3.12 Kriteria Validitas.....	68
Tabel 4. 13 Skala Likert	69
Tabel 3.14 Skor Penilaian Respon Siswa.....	69
Tabel 3.15 Kriteria Kepraktisan.....	70
Tabel 3.16 Kriteria Keefektifan	71
Tabel 4. 1 Data Uji Terbatas	77
Tabel 4. 2 Data Uji Luas	77
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Validasi Materi	78
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Validasi Media	79
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas.....	80
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Respon Guru pada Uji Terbatas	81
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Respon Siswa pada Uji Terbatas	82
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Respon Guru pada Uji Luas	83
Tabel 4. 9 Hasil Respon Siswa pada Uji Luas	84
Tabel 4. 10 Hasil Evaluasi	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Torso Manusia.....	24
Gambar 2.2 Sistem Pencernaan Manusia.....	38
Gambar 2. 3 Rongga Mulut.....	39
Gambar 3. 4 Kerongkongan	41
Gambar 2. 5 Lambung.....	42
Gambar 2. 6 Usus Halus.....	43
Gambar 2. 7 Usus Besar.....	44
Gambar 2. 8 Anus	44
Gambar 2. 9 Hati.....	45
Gambar 2. 10 Pankreas	46
Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir	48
Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE.....	50
Gambar 4. 1 Mendesain Media	75
Gambar 4. 2 Desain Bagian Depan dan Belakang Papan	75
Gambar 4. 3 Desain Bagian Depan dan Belakang Puzzle	76
Gambar 4. 4 Media Puzzle Yang Telah Dicitak.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting bagi masyarakat, melalui Pendidikan masyarakat mampu untuk mengetahui, memahami dan juga memperoleh wawasan yang semakin luas. Salah satu fungsi penting lain dari Pendidikan yaitu sebagai motivasi masyarakat untuk terus maju dan berkembang. Pendidikan, terutama pendidikan formal adalah salah satu proses dalam hidup bermasyarakat dan berbangsa yang penting. Sumber manusia yang terdidik sebagai hasil pendidikan akan besar pengaruhnya pada perkembangan hidup bermasyarakat dan berbangsa (Soeprapto, 2020). Dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara perlu menjunjung tinggi nilai dan norma moral sehingga dalam kegiatan Pendidikan dapat menghasilkan sumberdaya terdidik yang nantinya mampu membawa kemajuan cita-cita masyarakat dan bangsanya. Dalam penelitian yang telah dilakukan Sunjana (2019) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha dalam rangka membantu peningkatan kualitas siswa baik jasmani dan juga rohani.

Kualitas belajar siswa dapat dikatakan baik dengan ditandai oleh peningkatan prestasi belajar siswa, hal tersebut juga sangat berpengaruh terhadap mutu pembelajaran yang ada di sekolah. Sejalan dengan hal tersebut Monawati (2018) berpendapat bahwa peningkatan prestasi belajar siswa menandakan bahwa terdapat kemajuan pada kemampuan penguasaan semua materi yang telah diberikan oleh guru kepada siswa. Guru yang kreatif merupakan salah satu pengaruh untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. Kreatifitas guru yang dimaksud bisa berupa keragaman strategi, model maupun media pembelajaran yang digunakan, sehingga terciptalah kegiatan pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Pendapat tersebut diperkuat oleh Oktavia (2024) yang berpendapat bahwa kreativitas guru merupakan kemampuan guru menciptakan hal-hal baru dalam mengajar sehingga memiliki

variasi didalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif. Kreatifitas guru di dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangatlah dibutuhkan, guru perlu mewujudkan kegiatan pembelajaran yang kreatif tidak dengan memandang siswa hanya sebagai objek pembelajaran namun sebagai subjek pembelajaran. Salah satu cara menjadi guru kreatif saat menyampaikan pembelajaran yaitu guru membuat modifikasi atau tambahan dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu instrumen pembelajaran yang digunakan dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, selain itu juga sebagai sarana untuk menarik perhatian dan motivasi siswa sehingga terciptalah kegiatan pembelajaran yang efektif. Diperkuat oleh pernyataan yang disampaikan oleh Meling Motto (2019) bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar siswa yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal itu diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pada saat pembelajaran dapat merangsang siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V SDN 6 Klodan tanggal 17 April 2024, pada pembelajaran IPA terdapat banyak siswa yang mendapatkan nilai ulangan di bawah KKM sehingga menjadi salah satu permasalahan. Dari data daftar nilai siswa yang diberikan kepada penulis, dapat dilihat bahwa kurang maksimalnya hasil belajar siswa disebabkan karena jarang nya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media saat penyampaian materi adalah pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Menurut pendapat Wijanarko (2017) menyatakan pembelajaran IPA sekolah dasar merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat banyak sekali materi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Penekanan dalam penggunaan konsep dan juga prinsip ilmiah dilakukan oleh guru ketika pembelajaran IPA, yang nantinya sikap ilmiah dalam siswa dapat tumbuh. Berdasarkan uraian

tersebut ketika kegiatan pembelajaran IPA dianjurkan penggunaan sebuah media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam pemahaman konsep dan ilmu yang akan dipelajari.

Kegiatan pembelajaran IPA wajarnya menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena terdapat beragam model dan media pembelajaran yang bisa digunakan saat penyampaian materi. Namun, banyak guru yang beranggapan bahwa dengan metode ceramah semua materi sudah dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga masih menggunakan metode ceramah Ketika penyampaian materi. Sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hasil angket kebutuhan siswa sebanyak 60% siswa merasa bosan Ketika guru hanya menggunakan media itu-itu saja. Kegiatan pembelajaran IPA hendaknya dilakukan secara variatif baik penggunaan model dan strategi pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa dapat optimal.

Berdasarkan hasil observasi wawancara pada guru kelas V di SDN 6 Klodan, dapat diketahui bahwa pada hasil angket observasi terdapat 60% siswa kelas V menjawab kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru terasa bosan dan juga monoton, karena penggunaan media pembelajaran itu-itu saja. Akibatnya kegiatan pembelajaran IPA di sekolah kurang inovatif dan berdampak secara langsung terhadap hasil belajar siswa. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai ulangan pembelajaran IPA, masih terdapat banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Diketahui dari hasil observasi nilai ulangan harian pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia masih ada yang mendapatkan nilai rendah, dari 15 siswa terdapat 9 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM maka dari itu ada 60% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan 40% siswa yang sudah mendapatkan nilai diatas KKM.

Melihat permasalahan yang terjadi di atas, hendaknya guru memiliki inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya dengan pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Terdapat banyak sekali jenis-jenis media pembelajaran interaktif, salah satunya dengan menggunakan torso sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah

penyampaian materi, karena objek dapat dilihat dan diperagakan secara jelas dan nyata (Fadilah et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjukkan objek pembelajaran secara nyata yaitu torso. Torso merupakan salah satu alat peraga tiga dimensi yang memiliki bentuk yang mirip dengan anatomi tubuh. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Milawati et al (2022) dinyatakan torso dapat mempermudah kegiatan pembelajaran, karena anatomi tubuh manusia dapat terlihat jelas bentuknya dan secara tidak langsung akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media konkret berupa alat peraga torso SIPENA berbasis *puzzle*, dimana anatomi yang terdapat di dalam torso dapat dilepas pasang. Hal ini dikarenakan Sebagian besar siswa kelas 5 lebih tertarik jika guru menggunakan media konkret dari pada media digital. Terlihat pada hasil angket kebutuhan siswa sebanyak 60% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi dengan penggunaan media konkret dan hanya 40% siswa yang menyatakan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media digital. Sejalan dengan hasil dari wawancara pada guru juga menyatakan saat menggunakan media digital siswa lebih gaduh dan tidak memperhatikan dari pada saat menggunakan media konkret. Kegaduhan antar siswa menjadikan kurangnya pemahaman materi yang diterima.

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* (Gilli & Dalle, 2019). *Puzzle* merupakan permainan yang terbentuk dari pecahan gambar-gambar yang kemudian kepingan tersebut digabungkan menjadi sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Bermain *puzzle* membantu siswa meningkatkan pemikiran yang kreatif dan fokus (Huwe et al., 2023). Selain dapat dimainkan secara mandiri juga dapat dimainkan secara berkelompok, dengan demikian melatih kolaboratif siswa dalam menyusun kepingan *puzzle*. Dengan demikian motivasi belajar siswa akan naik dan kegiatan belajar menjadi aktif dan interaktif, siswa secara tidak langsung tidak merasakan materi yang susah, kegiatan yang membosankan dan juga monoton. Pernyataan tersebut

sejalan dengan hasil angket observasi yang telah dilakukan, sebanyak 67% siswa merasa senang saat guru menggunakan media pembelajaran.

Pemilihan pengembangan media pembelajaran berupa torso SIPENA berbasis *puzzle* juga berdasarkan salah satu hasil wawancara yang telah dilakukan Bersama wali kelas V SD Negeri 6 Klodan dimana siswa lebih antusias belajar jika guru menggunakan media pembelajaran yang unik dan jarang ditemui, dengan demikian siswa akan sangat memperhatikan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran torso SIPENA berbasis *puzzle* di dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya fokus belajar namun belajar sambil bermain dengan begitu siswa akan dengan mudah menerima materi. Media torso SIPENA berbasis *puzzle* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menunjang pemahaman materi yang diberikan guru sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal dengan harapan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan guru memberikan inovasi dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran terciptalah pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan fokus, aktif, dan lebih semangat (Nuryanti et al., 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas dan hasil observasi yang telah dilakukan, inovasi diperlukan dalam pembelajaran agar menyenangkan dan berkesan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti tertarik melakukan inovasi berupa Pengembangan Media Torso SIPENA Berbasis *Puzzle* pada Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V SD Negeri 6 Klodan.

B. Batasan Masalah

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, terdapat permasalahan yang telah diidentifikasi yang nantinya akan diteliti. Sehingga perlu adanya pembatasan masalah guna penelitian terfokuskan pada permasalahan yang terjadi. Adapun batasan masalah dititik beratkan pada:

1. Media pembelajaran dikembangkan pada mata pelajaran IPAS dengan materi sistem pencernaan manusia fokus pada materi organ-organ sistem pencernaan dan proses pencernaan manusia.
2. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran Torso SIPENA.
3. Pembuatan media pembelajaran berbasis *puzzle* dilakukan untuk diterapkan pada materi IPAS mengenai sistem pencernaan manusia.
4. Penelitian ini dilakukan di kelas 5 semester 2 tahun ajaran 2025/2025 di SD Negeri 6 Klodan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media pembelajaran torso berbasis *puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SDN 6 Klodan Ngetos?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran torso berbasis *puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SDN 6 Klodan Ngetos?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran torso berbasis *puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SDN 6 Klodan Ngetos?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui validitas media pembelajaran torso berbasis *puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SDN 6 Klodan Ngetos.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran torso berbasis *puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SDN 6 Klodan Ngetos.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran torso berbasis *puzzle* pada materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SDN 6 Klodan Ngetos.

E. Manfaat Penulisan

Terdapat beberapa manfaat diadakannya penelitian ini, manfaat tersebut dibagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut penjelasannya:

1. Manfaat Teoritis

Ditinjau dari manfaat teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan kreativitas pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia khususnya dalam menggunakan Torso berbasis *Puzzle*.

2. Manfaat Praktis

Berikut adalah manfaat praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat manfaat bagi :

a. Bagi peneliti

Membantu memahami dan mendalami bidang terkait dan juga meningkatkan kemampuan analisis permasalahan bidang tersebut.

b. Bagi guru

Membantu guru untuk menambah referensi membuat media pembelajaran alat pencernaan manusia agar tertarik dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi alat pencernaan manusia dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar.

d. Bagi sekolah

Membantu untuk meningkatkan prestasi belajar IPA dengan menggunakan media dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menentukan keputusan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Rosdakarya.
- Andrian, M. N. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI MENGGOLONGKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA KELAS V SD NEGERI 2 GETAS KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK*. Skripsi UNP Kediri.
- Andriana, L. (2012). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE KOOPERATIF MAKE A MATCH SISWA KELAS IV MIS MIFTAHUSSALAM ANJIR MUARA KM. 23 KECAMATAN ANJIR MUARA KABUPATEN BARITO KUALA. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 6(5), 1–10.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Eprijum, D., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiawati, D. (2022). Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran. *Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran*.
- Ariyanto, M. (2016). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KENAMPAKAN RUPA BUMI MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE. *Jurnal: Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 134–140.
- Arsad Ibrahim, M., Lufti Yasin Fauzan, M., Raihan, P., Nuriyah Nurhadi, S., Setiawan, U., & Nur Destiyani, Y. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Reka Cipta.
- Astuti, E. P. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar*. 3, 671–680. <http://jurnaledukasia.org>
- Bahar, & Risnawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77–86.
- Bahar, & Soegiarto. (2019). *MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MOBILE UNTUK PENGAYAAN BAHAN AJAR SISWA SEKOLAH DASAR PASCA PEMBELAJARAN DI KELAS*.
- Bela Febriana, M. (2019). *HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI POWTOON*. UNESA.

- Chotimah, C., & Fathurrohman, M. (2018). *PARADIGMA BARU SISTEM PEMBELAJARAN*.
- Citra Sanjaya, O., Hiras Habisukan, U., Aini, K., & Hapida, Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA MATERI Eubacteria DI SMA/MA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN BIOLOGI 2019*, 2(1), 95–99. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Cucu. Sunjana. (2007). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PERALATAN PESTA DI CV CAHAYA PESTA BANDUNG* [Disertasi]. Universitas Komputer Indonesia.
- Davis, P., Dinwiddy, R., Morgan, B., Goldstein, N., Wood, I., & Woodfor, C. (2019). *Sistem Pencernaan Manusia*. PT Karya Raya.
- Dyaning Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 36–40. <https://ojs.unm.ac.id/eralingua>
- Hafsari, P. (2018). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TORSO PADA MATERI SISTEM EKSRESI KELAS XI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MAN TANGSE KABUPATEN PIDIE* [Disertasi]. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran* (2nd ed.).
- Husna, N., Sari, A., & Halim, D. A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 66–71. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>

- Huwe, A., Djasmita, K. P., Hartantio, E. I., Melalondo, M. C., Meilinda, A., Lasamahu, F. Z., Rumengan, K., Monintja, G. K., Timpal, F. O., Tamon, P. I. K., Hombokau, Z. M., Wahyu, B. J. P., Lembang, G. B., & Gondokusumo, A. L. (2023). Focus Group Playing Program: Meningkatkan Daya Imajinasi Melalui Media Bermain Serta Visual Pada Usia Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 87–102. www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlad
- Ibrahim, & Sudjana. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algesindo.
- Indriati, D. (2012). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KONSEP CAHAYA MELALUI PEMBELAJARAN SCIENCE-EDUTAINMENT BERBANTUAN MEDIA ANIMASI. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 192–197. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii>
- Isnaini, M., Wigati, I., & Oktari, R. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TORSO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA DI SMP NEGERI 19 PALEMBANG. *Jurnal Biota*, 1(1), 42.
- Jamilatun, W., & Wahyu, K. (2016). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPA KELAS III SD BANGUNJIWO.
- Kamil, P. M. (2018). PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT DAN MEDIA TORSO. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 6466. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/index>
- Koiriri, F. A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PUZZLE BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS KELAS I SEKOLAH DASAR.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). PEMANFAATAN MEDIA VISUAL DALAM TERCAPAINYA TUJUAN PEMBELAJARAN. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- M, T. I., N, J. I., & P, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Made, N., & Devi, I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3>

- Margareta, A. A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MATERI KELILING BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS III SDN TURUS KABUPATEN KEDIRI*. UNP KEDIRI.
- Maulida, A., & Zulfitria. (2018). PENGEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK AUTIS MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 120–130.
- Meling Motto, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Milawati, S., Karyono, T., & Erfan, M. (2022). PENGGUNAAN ALAT PERAGA TORSO MANUSIA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG SISTEM PENCERNAAN MELALUI METODE DEMONSTRASI. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 02(2), 32–37. <http://journal.moripublishing.com/index.php/biochephy>
- Monawati, F. (2018). HUBUNGAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU DENGAN PRESTASI. *JURNAL PESONA DASAR*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>
- Musfiquon, H. M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal: Ilmu Al-Quran, Hadist, Iyah*, 03(1), 171–187.
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Nurul Saadah, A., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *JURNALBASICEDU*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Nuryani, S., Hamdani Maula, L., & Khaleda Nurmeta, I. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI

- SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.
<https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Nuryanti, N. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE SIPENA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SD NEGERI MRICAN 2 KEDIRI SKRIPSI*.
- Nuryanti, N., Nintya Santi, N., & Wiguna, F. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Sipena Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri. In *repository unp kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Oktavia, Y. (2014). USAHA KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Bahana Manajemen Pendidikan*, 2(1), 808–831.
<https://doi.org/10.24036/bmp.v2i1.3828>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA GAME EDUKASI TENTANG KERAGAMAN MASAKAN KHAS DAERAH-DAERAH DI INDONESIA UNTUK KELAS V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299–307.
- Putri, R. S., Firman, & Desyandri. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(4), 2024. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.247>
- R. Angkowo, & A. Kokasih. (2007). *Optimizing Learning Media*. PT Grasindo.
- R, K. (2013). *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar* [Tesis]. Universitas Negeri Surabaya.
- Rahmawati, N. W., Sahari, S., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar “TEMUAN” Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 155–169.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.144>
- Rima Wati, E. (2019). *Ragam media pembelajaran*.
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). INTERACTION OF LEARNING MEDIA WITH LEARNING INTEREST IN ARABIC LEARNING OUTCOMES. *Akademika*, 9(02), 43–52.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Saputra, H. (2020). “Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).” *Perpustakaan IAI Agus Salim*, 1–9.

- Saputra, N. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA DENAH PUZZLE BANGUN RUANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENJELASKAN MATERI BANGUN RUANG BERDASARKAN CIRI-CIRINYA PADA SISWA KELAS II DI SDN SAMBI 2 TAHUN AJARAN 2021/2022*.
- Sari, M., Muamar, M. R., & Nur, F. M. (2020). *Modul Digital Konsep Dasar Sains*.
- Soeprapto, S. (2013). LANDASAN AKSIOLOGIS SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL INDONESIA DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT PENDIDIKAN AN AXIOLOGICAL FOUNDATION OF THE INDONESIAN NATIONAL EDUCATION SYSTEM IN THE PERSPECTIVE OF PHILOSOPHY OF EDUCATION. *Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 266–276.
- Suardi. (2018). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Deepublish.
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk penelitian*. CV Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, IV(1), 29–39. <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>
- Sukmadinata, & Syaodih, N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarni, T., & Budiarto, D. (2014). Persepsi Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality. *Performa*, 13(2), 109–116.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL. *Jurnal IKA*, 11(1), 12–26.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Utami, R. (2021). *Ensiklopedia mini mengenal sistem pencernaan manusia*. CV Angkasa.
- Wahyuni, I. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wijanarko, Y. (2017). MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK PEMBELAJARAN IPA YANG MENYENANGKAN. *JURNAL TAMAN CENDEKIA*, 1(1), 52–59.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yundarini, N. K. S. (2020). *PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA* [Skripsi]. UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA SINGARAJA.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATAKULIAH BIOTEKNOLOGI BERDASARKAN KEBUTUHAN DAN KARAKTER MAHASISWA UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI. *JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI INDONESIA*, 2(1), 19–30.