

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PANCA INDRA (PANDA)
UNTUK SISWA KELAS 4 SDN BURENGAN 1**

SKRIPSI

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



OLEH:

WINNA WAHYU KIRANA
NPM. 2114060116

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

2026

Skripsi oleh:

WINNA WAHYU KIRANA
NPM: 2114060116

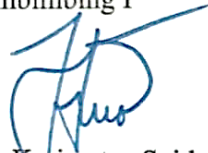
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PANCA INDRA (PANDA) UNTUK
SISWA KELAS 4 SDN BURENGAN 1**

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

Tanggal: Kediri, 17 Desember 2025

Pembimbing I



Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
NIDN. 0710039103

Pembimbing II



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201

Skripsi oleh:

WINNA WAHYU KIRANA
NPM: 2114060116

Judul:

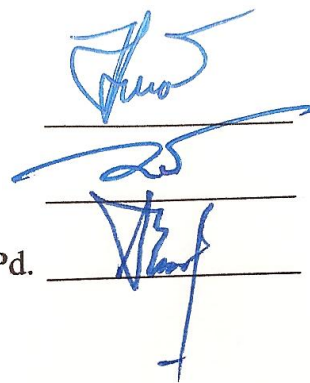
**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PANCA INDRA (PANDA) UNTUK
SISWA KELAS 4 SDN BURENGAN 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 20 Januari 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Jatmiko, M.Pd.
3. Penguji II : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Winna Wahyu Kirna
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 23 Agustus 2003
NPM : 2114060116
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Januari 2026

Yang Menyatakan



SPULUH RIBU RUPAH
10000
TEL
METERAI
TEMPEL
FAC10ANX214060116

WINNA WAHYU KIRANA
NPM. 2114060116

MOTTO

“Those who fly solo have the strongest wings”

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini penulis persembahkan dengan rasa syukur dan hormat kepada:

1. Allah SWT yang selalu senantiasa mengiringi langkah dan perjalanan penulis;
2. Kedua orang tua saya, Bapak Sukirman dan Ibu Tri Wahyuningtyas yang telah memberikan semangat, bantuan, perhatian, serta selalu mendoakan penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini;
3. Adik-adikku tersayang, Ar Rozaq dan Galuh Candra yang selalu menjadi rumah, tempat pulang, dan sumber semangat penulis; dan
4. Teman-temanku Kinanti Laisa, Revina Karmila, dan Sendy Narulita, terima kasih atas segala dukungan, motivasi, canda dan tawa yang telah kalian berikan selama masa perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Panca Indra (PANDA) Untuk Siswa Kelas 4 SDN Burengan 1” dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Karimatus Saidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi;
5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi;
6. Nita Widiastutik, S.Pd. selaku kepala SDN Burengan 1 yang telah memberi izin untuk pelaksanaan penelitian;
7. Umi Naharia, S.Pd. selaku guru kelas 4 SDN Burengan 1 yang telah meluangkan waktu untuk pelaksanaan penelitian;
8. Siswa dan siswi kelas 4 SDN Burengan 1, terima kasih atas kerjasama selama penelitian berlangsung; dan
9. Kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, penulis mengharap segala bentuk kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi lebih lanjut.

Kediri, 20 Januari 2026

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Winna', with a long horizontal stroke extending to the right.

WINNA WAHYU KIRANA
NPM. 2114060116

ABSTRAK

Winna Wahyu Kirana Pengembangan Media *Puzzle* Panca Indra (PANDA) Untuk Siswa Kelas 4 SDN Burengan 1, Skripsi PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle* Panca Indra (PANDA), Panca Indra.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara, bahwa dalam pembelajaran materi panca indra, guru tidak menggunakan media pembelajaran, dan hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai buku pegangan. Sehingga siswa kurang aktif selama pembelajaran materi panca indra berlangsung. Maka dengan adanya permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *puzzle* panca indra (PANDA). Tujuan dari penelitian ini yaitu menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini siswa kelas 4 SDN Burengan 1 sebanyak 28 siswa. Pada tahap uji coba luas diikuti sebanyak 21 siswa, sedangkan pada tahap uji coba terbatas sebanyak 7 siswa.

Hasil dari penelitian dan pengembangan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1 adalah sebagai berikut. 1) dinyatakan valid dengan memenuhi kriteria persentase sebesar 93,6%; 2) dinyatakan praktis berdasarkan respon guru sebesar 98% dan 83,3% dari respon siswa; 3) dinyatakan efektif berdasarkan hasil uji coba luas dengan ketuntasan klasikal sebesar 76%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* materi panca indra (PANDA) dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan pada materi panca indra untuk kelas 4 sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Sistematika Penulisan	7
BAB II : LADASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Hakikat Media <i>Puzzle</i>	13
3. Capaian Pembelajaran IPAS Kelas 4 Sekolah Dasar	17
4. Hakikat Panca Indra	18
5. Penerapan Media <i>Puzzle</i> Panca Indra (PANDA) Untuk Siswa Kelas 4 SDN Burengan 1	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan	24

C. Kerangka Berpikir	26
BAB III : METODE PENGEMBANGAN.....	27
A. Model Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan	28
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	28
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	29
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	32
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	34
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	35
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	35
D. Uji Coba Produk.....	35
E. Validasi Produk.....	37
F. Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	47
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	47
1. Analisis Hasil Pengembangan Media.....	47
2. Desain Produk Hasil Pengembangan Media	48
3. Data Hasil Pengembangan.....	50
B. Hasil Uji Coba.....	53
1. Hasil Uji Coba Terbatas	53
2. Hasil Uji Coba Luas	55
C. Hasil Analisis Data.....	56
1. Kevalidan.....	56
2. Kepraktisan.....	58
3. Keefektifan	59
D. Revisi Produk.....	59
E. Kajian Produk Akhir	62
1. Analisis Kevalidan	62
2. Analisis Kepraktisan.....	62
3. Analisis Keefektifan	63

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Capaian Pembelajaran.....	17
2.2 : Langkah-Langkah Model Pembelajaran STAD	24
2.3 : Penelitian Terdahulu	25
3.1 : Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Panca Indra (PANDA).....	32
3.2 : Angket Validasi Media <i>Puzzle</i> Panca Indra (PANDA)	38
3.3 : Angket Validasi Materi Panca Indra.....	39
3.4 : Angket Respon Guru	40
3.5 : Angket Respon Siswa	41
3.6 : Skala Likert Validasi Media dan Materi.....	42
3.7 : Kriteria Validasi Media dan Materi	43
3.8 : Skala Likert Kepraktisan	43
3.9 : Skala Guttman.....	44
3.10 : Kriteria Kepraktisan Media.....	44
3.11 : Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	45
3.12 : Kriteria Penilaian Keefektifan Media Secara Klasikal	45
4.1 : Hasil Validasi Media <i>Puzzle</i> Panca Indra (PANDA).....	50
4.2 : Hasil Validasi Materi Panca Indra Tahap Pertama	52
4.3 : Hasil Validasi Materi Panca Indra Tahap Kedua.....	53
4.4 : Hasil Angket Respon Guru	54
4.5 : Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	55
4.6 : Hasil Tes Uji Coba Luas.....	55
4.7 : Hasil Analisis Kevalidan Keseluruhan	57

4.8	: Hasil Analisis Kepraktisan Keseluruhan	59
4.9	: Hasil Analisis Keefektifan	59
4.10	: Komentar dan Saran Ahli Media	60
4.11	: Komentar dan Saran Ahli Materi	61
4.12	: Komentar dan Saran Guru	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Anatomi Mata	19
2.2 : Anatomi Telinga	20
2.3 : Anatomi Hidung	21
2.4 : Anatomi Lidah	22
2.5 : Anatomi Kulit	22
3.1 : Tahap Model ADDIE.....	28
3.2 : Sampul <i>Puzzle</i> Panca Indra (PANDA)	29
3.3 : <i>Puzzle</i> Anatomi Mata.....	30
3.4 : <i>Puzzle</i> Anatomi Hidung	30
3.5 : <i>Puzzle</i> Anatomi Lidah.....	30
3.6 : <i>Puzzle</i> Anatomi Telinga.....	31
3.7 : <i>Puzzle</i> Anatomi Kulit.....	31
3.8 : Kartu Anatomi Panca Indra	31
4.1 : Sampul <i>Puzzle</i> Panca Indra (PANDA)	48
4.2 : <i>Puzzle</i> Anatomi Mata.....	49
4.3 : <i>Puzzle</i> Anatomi Hidung	49
4.4 : <i>Puzzle</i> Anatomi Lidah.....	49
4.5 : <i>Puzzle</i> Anatomi Telinga.....	49
4.6 : <i>Puzzle</i> Anatomi Kulit.....	50
4.7 : Kartu Anatomi Panca Indra	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi	69
2 : Berita Acara Bimbingan	70
3 : Surat Izin Penelitian.....	73
4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	74
5 : Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	75
6 : Lembar Validasi Media	76
7 : Lembar Validasi Materi	80
8 : Lembar Hasil Wawancara Guru	83
9 : Perangkat Pembelajaran.....	85
10 : Hasil Angket Respon Guru	105
11 : Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	108
12 : Hasil <i>Post-test</i> Siswa Uji Coba Luas	109
13 : Hasil Plagiasi	110
14 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan kata-kata dalam Bahasa Inggris, yaitu *science*. Jika diartikan, *science* adalah sebuah ilmu yang berkaitan dengan alam. Hal ini senada dengan pendapat Yunita (2025), IPA adalah sebuah ilmu yang mempelajari fenomena alam yang terjadi secara teratur bersumber pada pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar mempelajari berbagai macam peristiwa yang terjadi di alam, dengan cara melakukan observasi dan eksplorasi agar siswa mempunyai pengetahuan mengenai alam sekitar. Selain itu proses belajar mengajar IPA di sekolah dasar, guru harus melakukan kegiatan yang melibatkan panca indra, teknik, penggunaan bahan dan alat, serta diskusi. Novianti (2022) menyatakan bahwa, pembelajaran IPA di SD perlu didasarkan pada pengalaman langsung, sehingga siswa mampu mengeksplorasi dan memahami lingkungan sekitar secara lebih mendalam.

Integrasi IPA “Ilmu Pengetahuan Alam” dan IPS “Ilmu Pengetahuan Sosial” saat ini dalam Kurikulum Merdeka bertujuan mengembangkan pendidikan yang multidisiplin, kontekstual, dan holistik. Dalam integrasi ini, mata pelajaran IPA dan IPS tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi dihubungkan satu sama lain agar siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial di kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

Mata pelajaran IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal ini mencakup dua mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tatang Sunendar (2022) mengatakan bahwa, mata pelajaran IPAS merupakan

mata pelajaran baru yang bersifat wajib dalam kurikulum merdeka, IPAS ialah gabungan dari IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Pada proses pembelajaran IPAS harus mencantumkan konteks yang relevan, terkait dengan lingkungan sekitar dan kondisi alam. Pendidikan IPAS mempunyai peran penting dalam upaya membentuk profil pelajar pancasila yang teladan di Indonesia.

Pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, salah satu capaian pembelajaran untuk fase B kelas 4, peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra). Adapun indikator sebagai berikut; 1) menyebutkan 5 macam panca indra manusia, 2) menyebutkan fungsi masing-masing panca indra manusia, dan 3) terampil menyusun bentuk potongan *puzzle* panca indra manusia. Dari indikator pembelajaran tersebut, diharapkan siswa mampu memahami bentuk dan fungsi panca indra dengan benar.

Kenyataannya pada situasi ini, siswa kelas 4 SDN Burengan 1 kurang memahami bentuk dan fungsi panca indra. Hal tersebut didasarkan pada hasil penilaian terhadap 28 siswa, yang menunjukkan bahwa sebanyak 14 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas 4 di SDN Burengan 1, ditemukan berbagai permasalahan yang mempengaruhi ketecapaian harapan tersebut. Pertama, dalam proses pembelajaran materi panca indra, guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Kedua, guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai buku pegangan dalam proses belajar mengajar. Ketiga, siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung, sehingga mempengaruhi hasil kompetensi dari 28 siswa, terdapat 14 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP, yaitu 75.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Burengan 1 diketahui bahwa, siswa sulit memahami materi panca indra dikarenakan

terdapat banyak nama-nama istilah dibagian panca indra manusia, dan siswa tidak diberikan penggambaran yang jelas terhadap setiap bentuk panca indra. Oleh sebab itu pemahaman siswa terhadap materi panca indra masih tergolong kurang baik, sehingga mempengaruhi hasil kompetensi 14 siswa mendapat nilai di bawah KKTP, yaitu 75. Hal ini menunjukkan adanya kekurangan dalam pemahaman siswa terhadap bentuk dan fungsi panca indra.

Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa siswa kelas 4 SDN Burengan 1 memiliki tingkat keaktifan yang tinggi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada materi panca indra diperlukan media pembelajaran yang tepat dan mampu melibatkan siswa secara aktif, salah satunya melalui penggunaan media *puzzle* 3D. Purba dan Sarminta (2021) menyatakan bahwa, media visual 3D adalah media yang tampil dalam bentuk tiga dimensi tanpa menggunakan pemancaran gambar. Purba dan Sarminta (2021) juga menjelaskan, media pembelajaran tiga dimensi merupakan sebuah alternatif yang sesuai dalam hal meningkatkan kemampuan belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil kompetensi siswa. Sejalan dengan pendapat ahli tersebut, media tiga dimensi dapat membantu siswa lebih cepat dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar. Menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, konsep-konsep yang abstrak dapat digambarkan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Hal ini dapat membantu siswa memahami bentuk dan fungsi panca indra dengan lebih baik.

Salah satu bentuk media tiga dimensi adalah *puzzle*. *Puzzle* adalah salah satu jenis permainan yang di dalamnya terdapat aktivitas untuk mengurai dan merangkai kembali potongan-potongan gambar sehingga membentuk gambar utuh. Menurut Lestari dan Salsabila (2023), *puzzle* merupakan permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan siswa, dimainkan dengan cara menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* yang terpisah.

Kelebihan media *puzzle* ialah sebagai media edukatif yang merangsang otak serta mengasah koordinasi antara pikiran dan tindakan fisik, sehingga penyampaian materi ke siswa saat proses belajar mengajar jadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari dan Salsabila (2023), media *puzzle* berperan dalam meningkatkan daya ingat siswa, karena siswa akan berusaha mengingat berbagai potongan gambar, pola, atau kata secara bersamaan melalui aktivitas yang dilakukan selama permainan.

Fungsi *puzzle* dapat merangsang perkembangan keterampilan motorik halus, terutama dalam menggerakkan jari dan tangan secara terkoordinasi. Selain itu, *puzzle* juga membantu meningkatkan kemampuan fokus dan konsentrasi siswa. Lebih jauh lagi, kegiatan ini berkontribusi dalam melatih koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan, yang sangat penting untuk mendukung berbagai aktivitas belajar dan kegiatan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Harmila, Fetriyah, dan Nito (2023), *puzzle* berperan dalam perkembangan motorik halus siswa karena dapat melatih koordinasi antara gerakan mata dan tangan, yang mendukung proses latihan yang optimal dalam masa perkembangannya.

Selain itu, sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kurniawan, Mahmudah, dan Riyadi (2024) menyatakan bahwa, media *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Sari, Raharjo, dan Rudiansyah (2024) menyatakan bahwa, penerapan model TGT yang dibantu dengan media *puzzle* terbukti baik dan efektif dalam pembelajaran IPAS. Sari dan Mustika (2025) menyatakan bahwa, media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan uraian tersebut dan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PANCA INDRA (PANDA) UNTUK SISWA KELAS 4 SDN BURENGAN 1”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. dalam proses pembelajaran materi panca indra, guru tidak menggunakan media pembelajara, sehingga siswa kurang kurang tertarik dalam pembelajaran;
2. guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai buku pegangan dalam proses belajar mengajar; dan
3. siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung, sehingga mempengaruhi hasil kompetensi dari 28 siswa, terdapat 14 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP, yaitu 75.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, masalah penelitian ini dapat dibatasi sebagai berikut:

1. kevalidan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1;
2. kepraktisan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1; dan
3. keefektifan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1?
2. Bagaimana kepraktisan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1?
3. Bagaimana keefektifan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui kevalidan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1;
2. untuk mengetahui kepraktisan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1; dan
3. untuk mengetahui keefektifan media *puzzle* panca indra (PANDA) untuk siswa kelas 4 SDN Burengan 1.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas ilmu pengetahuan dan informasi, khususnya bagi para pendidik dan pembaca. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman secara mendalam mengenai media *puzzle* panca indra (PANDA) yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi panca indra dengan lebih mudah. Selain itu, media *puzzle* panca indra (PANDA) mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan pada siswa kelas 4 di SDN Burengan 1.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat untuk menambah wawasan guru dalam pengembangan media pembelajaran.

- b. Bagi Perpustakaan PGSD dan Perpustakaan Pusat UN PGRI Kediri

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk menambah koleksi dan referensi penelitian bagi perpustakaan PGSD dan perpustakaan pusat UN PGRI Kediri.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam pengembangan ini. Adapun sistematikanya sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman sampul dalam, halaman pernyataan, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Inti

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori dibahas mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan peneliti sebagai landasan dalam mengembangkan produk.

c. BAB III METODE PENGEMBANGAN

Dalam bab ini membahas tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Data

tersebut dihitung menggunakan rumus dan teori-teori yang telah dirumuskan sebelumnya.

e. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat simpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Di dalam bagian akhir ini terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Alfain, A. A., Saidah, K., & Zunaidah, F. N. (2025). Pengembangan Media Rolling Ball Puzzle Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 1120-1126. doi:10.29407/gatpp398.
- Arini, L. D. D., Ridwan, B. M., Savero, dkk. (2024). Pengobatan pada Sistem Panca Indra. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 2(3), 50-53. doi:10.47861/jkpu-nalanda.v2i3.1014.
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Millenial Education*, 3(1), 01-10. journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME.
- Branch. 2009. *Intruactional design the addie approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg: London.
- Hanum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kodular Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Bagi Kelas 4 Sd. *Academy of Education Journal*, 14(2), 494-505. doi:10.47200/aoej.v14i2.1761.
- Harmila, H., Fetriyah, U. H., & Nito, P. J. B. (2023). Permainan puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(3), 581-590. doi:10.26714/jkj.11.3.2023.581-590.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021) Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar.
- Kurniawan, D. S., Mahmudah, E. A., & Riyadi, R. (2024). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada materi panca indera pendengaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 190–195. doi:10.20961/shes.v7i4.97091.
- Kurniawati, Nani. (2023). *Sistem Panca Indra Manusia*. Bandung: Angkasa.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7-14. doi:10.55732/ner.v1i1.995.

- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural*, 11(2), 76-83. ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio.
- Marzuki, N., Fatmawati, F., Amin, N. F., dkk. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 2101-2114. doi:10.56799/jim.v2i6.1579.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Purba, N., & Sarminta. (2021). Media Visual 3 Dimensi (3d) Dan Pembelajaran Menulis Dalam Menunjang Profesionalisme Guru. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 1(2), 205-208. jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/40.
- Novianti, R. (2022). Model Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Mata Pelajaran IPA. *JPB-Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 16–23. doi:10.55719/jpb.v2i2.550.
- Pranata, R., Hariati, E., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh Media Puzzle pada Materi Pecahan di SD PAB Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2022/2023. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 3(1), 128-133. doi:10.57251/multiverse.v3i1.1570.
- Pratama, D., Maulana, S. P., & Valentino, B. (2025). Pengembangan Media Puzzle Edukatif Sebagai Sarana Pembelajaran Nilai-Nilai Demokrasi Bagi Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 858-862. doi:10.59435/menulis.v1i6.457.
- Purnamasari, P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijauiyyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2027-2032. doi:10.31004/jpdk.v4i4.5683.
- Rohmah, N. S. (2022). Pengembangan Media Jumanik Pada Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(08). ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/49272.
- Sari, E. M., & Mustika, D. (2025). Pengembangan Media Puzzle IPA Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Kelas IV UPT SDN 023 Pandau Jaya: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5188-5195. doi:10.31004/jerkin.v4i1.2336.
- Sari, L. D. W., Raharjo, M., & Rudiansyah, R. (2024). Penerapan Model TGT Berbantu Media Puzzel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 di SD Negeri 78 Palembang. *Indonesian*

Research Journal on Education, 4(4), 2778-2782.
doi:10.31004/irje.v4i4.1852.

Sekarini, N. N. (2022). Implementasi model pembelajaran STAD sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 327-332.
doi:10.23887/jear.v6i3.45863.

Silahuudin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*. 4(2), 165-175. doi:10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244.

Sismulyasih, N., Wati, T. I., & Afifah, T. F. (2023). *Media pembelajaran SD*. Cahya Ghani Recovery.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunendar, Tatang. (2022). *Merancang Pembelajaran IPAS Di SD*. Yayasan Badan Perguruan Indonesia Winaya Utama Marganing Satya Dharma DCPGTK SD, SMP, SMA, SMK.

Utami, R. (2021). *Ensiklopedia Panca Indra Manusia*. CV. Angkasa.

Yunita, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Education and Creative Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sdn Kademangan 02. *Primary Education Journals*, 2(1), 67–77.
doi:10.33379/primed.v2i1.1236.