

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGESTIVE
PUZZLE CHALLENGE* BERBASIS VISUAL MATERI SISTEM
PENCERNAAN PADA SISWA KELAS V SDN JAMPES 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH:

YESI AMALIA ANANDA

NPM: 2214060126

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

JULI TAHUN 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

YESI AMALIA ANANDA

NPM: 2214060126

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGESTIVE PUZZLE*
CHALLENGE BERBASIS VISUAL MATERI SISTEM PENCERNAAN
PADA SISWA KELAS V SDN JAMPES 1**

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

Tanggal: Kediri, 23 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Encil Puspitorningrum, M.Pd.
NIDN. 0719068703

Dosen Pembimbing II



Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
NIDN. 0012076701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

YESI AMALIA ANANDA

NPM: 2214060126

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGESTIVE PUZZLE*
CHALLENGE BERBASIS VISUAL MATERI SISTEM PENCERNAAN
PADA SISWA KELAS V SDN JAMPES 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: Kediri, 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------|
| 1. Ketua | : Encil Puspitoningrum, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd |



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Yesi Amalia Ananda
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/01 Oktober 2004
NPM : 2214060126
Fak/Jur/Prodi : FKIP/PGSD

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 oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 15 Juli 2026
Yang Menyatakan



Yesi Amalia Ananda
NPM. 2214060126

MOTTO

Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa: *“Fa inna ma’al – usri yusra, Inna ma’al – usri yusra”*
“setiap kesulitan pasti ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya, dan aku membuat ayahku bekerja setiap hari hingga lelah, jadi aku pastikan lelahnya tidak sia-sia”

(Penulis)

“Segala sesuatu yang telah dimulai, maka harus diakhiri. Tetaplah berjalan meski pelan dan nikmati prosesnya”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi saya kekuatan. Atas karunianya serta kemudahan. yang engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Segala perjuangan sayang hingga berada dititik ini, saya mempersembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat menjalani dan mengerjakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terima kasih. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Diri saya sendiri Yesi Amalia Ananda terima kasih sudah kuat dan bertahan berjuang sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah ini.
3. Kepada kedua orang tua saya tercinta Bapak Kuswandi dan Ibu Suwarti yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak untuk segala perjuangan yang telah dilakukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tersebut.
4. Kepada Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.
5. Kepada Bapak Dr. Andri Pitoyo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing. skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.
6. Seluruh Dosen Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis selama menempuh gelar S1.
7. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Hery Sudarsono, Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Telah menjadi rumah pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung dan menghibur saya.
8. Kepada sahabat saya yang menemani mengerjakan skripsi dan mengantarkan saya bimbingan skripsi. Terima kasih banyak atas solidaritasnya

RINGKASAN

Yesi Amalia Ananda Pengembangan Media Pembelajaran *Digestive puzzle Challenge* Berbasis Visual Materi Sistem Pencernaan Pada Siswa Kelas V SDN Jampes 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026

Kata kunci: media pembelajaran, *Digestive puzzle Challenge*, media visual, sistem pencernaan, IPA SD.

Pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan di kelas V sekolah dasar masih menghadapi kendala karena materi bersifat abstrak, sementara media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kesulitan memahami konsep dan hasil belajar belum optimal. Berdasarkan hasil observasi di SDN Jampes 1, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi secara konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Digestive puzzle Challenge* berbasis visual pada materi sistem pencernaan untuk siswa kelas V SDN Jampes 1.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Penelitian dilaksanakan di SDN Jampes 1 Kabupaten Nganjuk dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas V, terdiri atas uji coba terbatas kepada 8 siswa dan uji coba luas kepada 20 siswa. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, tes evaluasi, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Digestive puzzle Challenge* berbasis visual memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Tingkat kevalidan diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 92% dan validasi ahli media sebesar 82%, dengan rata-rata 87% sehingga media dinyatakan sangat valid. Tingkat kepraktisan pada uji coba luas memperoleh respons guru sebesar 94% dan respons siswa sebesar 100%, yang termasuk kategori sangat praktis. Pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata sebesar 92,5% Sedangkan dari hasil uji coba luas memperoleh rata-rata 94% dan secara ketuntasan belajar klasikal mendapat persentase 100%, sehingga media dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi sistem pencernaan. Dengan demikian, media pembelajaran *Digestive puzzle Challenge* berbasis visual layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran Media Digestive *puzzle* Challenge Berbasis Visual Materi Sistem Pencernaan Pada Siswa Kelas V SDN Jampes 1” ini disusun 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.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Encil Puspitoningrum, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan baik dari segi spiritual maupun material.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan

Kediri, 15 Juli 2026
Mahasiswa



Yesi Amalia Ananda
NPM. 2214060126

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Media <i>puzzle</i>	17
3. Digestive <i>puzzle</i> Challenge	18
4. Mata Pelajaran IPA	22
5. Sistem Pencernaan	24
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model / Pendekatan Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36

1. <i>Analyze</i> (Analisis)	36
2. <i>Design</i> (Desain).....	39
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	40
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	41
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	41
C. Desain Pengembangan	42
1. Menentukan lebar dan Panjang media pembelajaran.....	42
2. Bahan dasar	42
3. Desain.....	42
D. Tempat Penelitian, Subjek penelitian dan Waktu perencanaan	43
1. Tempat Penelitian.....	43
2. Subjek Penelitian.....	44
3. Waktu Perancangan.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
1. Pedoman Observasi.....	45
2. Pedoman Wawancara	45
3. Angket.....	46
4. Tes	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Observasi.....	50
2. Wawancara	51
3. Angket.....	51
4. Tes	51
5. Dokumentasi	52
G. Teknik Analisis Data.....	52
1. Kevalidan	52
2. Kepraktisan	54
3. Keefektifan.....	55
4. Norma Pengujian.....	56
H. Metode, Uji coba, dan atau Validasi Produk	56
1. Metode.....	56
2. Uji Coba Produk.....	57

3. Validasi Produk.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	63
1. Analisis Studi Pendahuluan.....	63
2. <i>Design</i> (Desain).....	64
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	70
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	74
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	74
B. Data Uji Coba.....	75
1. Uji Coba Terbatas	75
2. Uji Coba Luas	78
C. Analisis Data	82
1. Analisis Data Validasi.....	82
2. Analisis Data Kepraktisan	83
3. Analisis Data Keefektifan	85
D. Revisi Produk.....	87
E. Kajian Produk Akhir	92
1. Spesifikasi Media Pembelajaran <i>Digestive puzzle Challenge</i> Berbasis Visual	92
2. Pembahasan.....	93
3. Prinsip-Prinsip Keunggulan dan Kelemahan Produk.....	94
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk	95
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	97
B. Implikasi.....	98
C. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran.....	24
Tabel 3.1 Waktu Perancangan.....	44
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Pedoman Observasi Awal.....	45
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Pedoman Observasi Siswa.....	45
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru.....	46
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Siswa	46
Tabel 3.6 Angket Validasi Materi (kevalidan).....	47
Tabel 3.7 Angket Validasi Media (Kevalidan)	47
Tabel 3.8 Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan).....	48
Tabel 3.9 Angket Respon Siswa (Kepraktisan)	49
Tabel 3.10 Kisi-kisi Soal Evaluasi	50
Tabel 3.11 Skor Penilaian	52
Tabel 3.12 Kriteria Validasi	53
Tabel 3.13 Kategori Penilaian Tingkat Kepraktisan	55
Tabel 3.14 Kriteria Keefektifan	56
Tabel 4. 1 Desain Produk Media Pembelajaran <i>Digestive puzzle Challenge</i> Berbasis Visual	67
Tabel 4.2 Hasil angket validasi ahli materi.....	71
Tabel 4.3 Hasil angket validasi ahli media	73
Tabel 4.4 Angket Respon Siswa Uji Terbatas	75
Tabel 4.5 Nilai Hasil Uji Coba terbatas	76
Tabel 4.6 Angket respon guru uji luas	78
Tabel 4.7 Angket Respon Siswa Uji Luas	79
Tabel 4.8 Hasil Nilai Uji Coba Luas.....	81
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk	83
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Produk Uji Terbatas	83
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Produk Uji Luas	84
Tabel 4.12 Hasil Revisi Materi	87
Tabel 4.13 Hasil Revisi Media.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	36
Gambar 3.2 Sketsa Media Pembelajaran	40
Gambar 3.3 Desain media	43
Gambar 4.1 Komentar dan saran ahli materi	72
Gambar 4.2 Komentar dan saran ahli media	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	108
Lampiran 2 Lembar Berita Acara Kemajuan Bimbingan	111
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	116
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Produk.....	118
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	120
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	125
Lampiran 8 Lembar Hasil Angket Respon Guru	130
Lampiran 9 Lembar Hasil Angket Respon Siswa	135
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran	142
Lampiran 11 Lembar Hasil Soal Evaluasi Siswa.....	190
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	200
Lampiran 13 Bukti Cek Plagiasi	204

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan pondasi utama dalam membentuk karakter serta pengetahuan siswa. Sebagai tahap pertama dalam proses pendidikan formal, pendidikan dasar memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai yang mendasar bagi anak-anak (Puspitoningrum, Nurnoviyanti, & Suharto, 2024:971). Salah satu nilai yang perlu dikembangkan dalam pendidikan dasar adalah karakter peserta didik. Oleh karena itu, Pendidikan karakter bertujuan untuk mendorong akhlak dan karakter siswa yang baik sebagai anak bangsa penerus dalam rangka mewujudkan kehidupan berbangsa yang adil, aman dan makmur (Ratri & Atmojo, 2024:269). Di tingkat Sekolah Dasar (SD), satu diantara mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang kehidupan dan lingkungan sekitar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD diarahkan untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa melalui proses inkuiri ilmiah, guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta membentuk sikap ilmiah sebagai bagian dari keterampilan hidup. Esensi pembelajaran IPA di tingkat SD tidak semata-mata berfokus pada penguasaan konsep dan teori, melainkan juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan observasi, serta kemampuan memecahkan masalah melalui pendekatan ilmiah.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan penting dalam menghadapi tantangan era globalisasi (Wibisono & Stevanus, 2025:1). Tujuan utama dari pembelajaran IPA adalah agar siswa mampu memaknai fenomena alam secara logis dan sistematis, serta Membangkitkan keingintahuan tentang berbagai gejala alam yang terjadi di sekeliling mereka. Selain itu, pembelajaran IPA juga bertujuan membentuk siswa yang memiliki sikap peduli terhadap kesehatan diri dan lingkungannya, salah satunya melalui pemahaman mengenai sistem tubuh manusia, termasuk sistem pencernaan.

Satu diantara materi penting dalam pembelajaran IPA kelas V SD ialah sistem pencernaan pada manusia. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan siswa tentang organ-organ pencernaan beserta fungsinya, proses pencernaan makanan, hingga pentingnya menjaga kesehatan sistem pencernaan. Pengetahuan ini membantu siswa memahami bagaimana tubuh memproses makanan, menyerap nutrisi, dan pentingnya menjaga kesehatan pencernaan (Saputra & Nurlim, 2025:150). Materi ini bukan sekedar penting pada bagian teori, Namun sekaligus berhubungan langsung dalam keseharian peserta didik. Dalam memahami sistem pencernaan, siswa dapat menyadari pentingnya pola makan sehat, kebersihan makanan, dan gaya hidup sehat untuk menjaga fungsi tubuh tetap optimal. Namun, pada kenyataannya, materi sistem pencernaan ini dinilai rumit untuk dimengerti oleh siswa akibat bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman visual tentang letak dan fungsi organ-organ dalam tubuh. Materi abstrak dalam IPA memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa (Taroreh, L., 2024:26). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi sistem pencernaan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Jampes 1 yang beralamat di desa Jampes, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk, pembelajaran materi sistem pencernaan masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti metode ceramah yang dipadukan dengan penggunaan buku teks. Guru menyampaikan materi melalui papan tulis dan gambar yang tersedia dalam buku sebagai sumber utama pembelajaran. Pendekatan ini pada dasarnya telah membantu dalam penyampaian materi, Pada hasil observasi guru juga sudah menggunakan media namun belum sepenuhnya siswa memahami materi sistem pencernaan dan siswa cenderung pasif dikarenakan pengembangan media yang kurang inovatif dan tidak didukung secara optimal oleh penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan dari data dokumentasi hasil tes nilai ulangan harian dari guru kelas V pada materi sistem pencernaan manusia nilai siswa belum

mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh guru. hasil belajar siswa pada materi ini tergolong rendah. Ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 28,5% dari 28 siswa, jumlah yang tuntas hanya 8 siswa sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa dengan KKTP 70 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal. Rata-rata kesalahan terbanyak siswa yang tidak mampu mengidentifikasi dengan benar urutan organ pencernaan serta tidak mampu menyebutkan fungsinya dan gangguan dari organ-organ pada sistem pencernaan.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini lebih banyak bersifat satu arah. Guru merasa kesulitan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif karena keterbatasan fasilitas dan waktu. Guru juga mengakui bahwa siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sistem pencernaan dan hasil evaluasi menunjukkan banyak siswa yang belum mampu mengidentifikasi dengan benar urutan organ pencernaan serta fungsinya.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa kelas V SDN Jampes 1 pada materi sistem pencernaan, diperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kebutuhan media pembelajaran di kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa materi sistem pencernaan termasuk materi yang cukup sulit dipahami oleh siswa karena bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang jelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran IPA di kelas masih terbatas dan pembelajaran cenderung mengandalkan buku panduan serta papan tulis. Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan lebih menyukai media yang dapat dilihat serta dimainkan secara langsung karena lebih memudahkan mereka dalam memahami materi. Dalam hal ini, guru berpendapat bahwa penggunaan media visual, khususnya yang berbasis permainan, dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan keaktifan siswa, serta berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media visual konkret berupa gambar nyata atau benda yang divisualisasikan secara langsung dapat membantu siswa memahami konsep abstrak karena memberikan representasi yang lebih jelas dan mudah diamati (Pratiwi & Kusumawati,

2021:347). Temuan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik tidak hanya dirasakan oleh guru, tetapi juga perlu didukung oleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Sementara itu, hasil angket siswa menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang berlangsung masih terbatas pada penjelasan guru dan penggunaan buku panduan sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, siswa membutuhkan media pembelajaran yang konkret agar materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami. Selain itu, siswa juga lebih menyukai media konkret yang dapat digunakan secara langsung karena membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa gambar organ pencernaan dapat membantu mereka memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, terutama media yang dikemas dalam bentuk permainan. Media pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil angket guru dan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi sistem pencernaan di kelas V masih memerlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan konsep serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan lebih menyukai media yang dapat digunakan secara langsung karena memudahkan mereka dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan berbasis visual. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual, yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sistem pencernaan dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang muncul ini tidak hanya disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif, tetapi juga karena belum tersedianya media pembelajaran yang dapat memikat minat siswa sekaligus membantu mereka mencermati konsep-konsep abstrak secara konkret. Dalam era digital saat ini, Seiring dengan kemajuan era digital, kecenderungan siswa mengarah pada ketertarikan terhadap media visual dan interaktif yang dapat menggugah rasa ingin tahu dan menstimulasi aktivitas berpikir. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar (Nugrahani, R., 2017:38). Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Guru sebagai garda terdepan dalam pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab atas terlaksananya pembelajaran berkualitas. Oleh karena itu, penting terhadap pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, memikat serta selaras dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik SD, yaitu senang bermain, menyusun, dan mengeksplorasi sesuatu.

Siswa kelas V SD merupakan peserta didik yang umumnya berada pada rentang usia sekitar 10–11 tahun dan termasuk dalam tahap perkembangan anak usia SD. Perkembangan anak pada masa SD meliputi berbagai aspek seperti kognitif, sosial, emosional, fisik, dan bahasa (Zakiyah et al., 2024:71). Adapun pada perkembangan fisik pada usia ini anak-anak mengalami pertumbuhan tubuh yang pesat, kemampuan motorik halus dan kasar terus berkembang. Anak usia sekitar 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika mereka mulai mampu menggunakan penalaran logis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan objek atau situasi yang nyata, tetapi belum mampu berpikir secara abstrak (Piaget & Inhelder, 2010:92). Siswa kelas V memiliki kemampuan berpikir yang lebih sistematis dibandingkan kelas rendah serta mulai mampu memahami konsep yang lebih kompleks melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, karakteristik siswa kelas V SD ditandai oleh perkembangan kemampuan berpikir logis, meningkatnya interaksi sosial dengan teman sebaya, kemampuan mengendalikan emosi secara bertahap, serta berkembangnya rasa tanggung jawab terhadap tugas dan aturan yang berlaku di lingkungan sekolah.

Sebagai solusi, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta memudahkan pemahaman mereka terhadap materi sistem pencernaan. Pembelajaran inovatif memfokuskan bagaimana proses pembelajaran berlangsung, bahan ajar dan media yang digunakan, dan penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran (Pitoyo, A., 2022:239). Dalam penerapannya, keberhasilan pembelajaran inovatif tidak hanya ditentukan oleh strategi pembelajaran, tetapi juga oleh kesesuaian bahan ajar yang digunakan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, salah satu unsur penting dalam pembelajaran yaitu bahan yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa (Puspitongrum, Sardjono, & Rahmayantis, 2022:42). Perhatian siswa terhadap stimulus belajar dapat diwujudkan melalui beberapa cara, antara lain pemakaian media pembelajaran atau alat peraga, memberikan pertanyaan kepada siswa, membuat variasi belajar kepada siswa, melakukan pengulangan informasi yang berbeda sifatnya dengan cara sebelumnya, memberikan stimulus belajar dalam bentuk lain sehingga siswa tidak bosan (Pitoyo, A., 2016:21). Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual. Media ini merupakan permainan edukatif berbentuk *puzzle* yang menampilkan organ-organ pencernaan secara visual, lengkap dengan keterangan fungsi dan proses pencernaan. Dengan media ini, siswa diajak untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* secara berurutan, sambil belajar mengenal nama dan fungsi masing-masing organ. Proses belajar pun menjadi lebih menyenangkan dan menantang, karena siswa harus berpikir, mengingat, dan menghubungkan potongan *puzzle* sesuai dengan pengetahuan mereka. Selain itu, melalui permainan ini, siswa dapat belajar secara kolaboratif dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Sebelumnya Media pembelajaran memiliki penjabaran.

Media dipandang media pembelajaran dipandang sebagai alat atau wahana untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan pembelajaran kepada siswa (Arief, M. M., 2021:16). Media adalah segala sesuatu yang

digunakan untuk membawa pesan dari sumber kepada penerima pesan sehingga menggugah pikiran, ketertarikan, dan perasaan. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru untuk membantu siswa agar mendapat ilmu pengetahuan, penguasaan, keahlian, dan membentuk sikap serta percaya diri. Media pembelajaran adalah sarana pendukung yang berperan membantu tercapainya tujuan pembelajaran, karena keberadaannya dapat menjembatani guru sebagai penyampai materi dengan peserta didik sebagai penerima informasi (Saparudin, Hamzah, & Faridzin, 2024:277). Oleh karena itu, media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk penyampaian materi pelajaran oleh guru agar dapat dipahami oleh siswa (Nurfadhillah & Rosnaningsih, 2021:5). Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa memahami materi.

Media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual juga didesain dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran visual yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD. Gambar-gambar organ pencernaan disajikan secara menarik dan proporsional, serta didukung dengan warna-warna cerah yang menarik perhatian. "Warna dan ilustrasi yang menarik pada media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik serta memudahkan pemahaman siswa". Selain itu, media ini juga bersifat portabel dan mudah digunakan, sehingga guru tidak mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat menjadi sarana belajar mandiri bagi siswa, baik secara individu maupun kelompok. media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi, terutama pada materi yang bersifat abstrak ialah gambar, foto dan ilustrasi yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak serta indografis maupun video. Media pembelajaran yang tersedia saat ini sudah cukup beragam, media pembelajaran namun belum sepenuhnya mencukupi untuk memenuhi kebutuhan semua siswa dan semua materi abstrak (Nayaki, Sholeh, & Syaflin, 2024:54). Dengan demikian, media ini dinilai mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Keunggulan dari media pembelajaran ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan pembelajaran visual, kinestetik, dan permainan edukatif dalam satu kegiatan. Hal ini sangat cocok dengan karakter siswa SD yang gemar belajar sambil bermain (*learning by playing*). Selain itu, *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual dapat menstimulasi keterampilan motorik halus siswa, serta meningkatkan kemampuan kognitif melalui aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah saat menyusun *puzzle*. Strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Media ini juga memiliki keunggulan dalam meningkatkan daya ingat siswa, karena informasi yang disajikan melalui media visual cenderung lebih mudah diingat daripada informasi verbal semata. Tidak hanya itu, *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual juga membantu guru dalam mengelola kelas menjadi lebih aktif dan dinamis, serta mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan (Mugianto, Niam, & Widiarini, 2022:51). Dengan berbagai keunggulan tersebut, *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Melalui pengembangan media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual ini, ditujukan untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan di kelas V SDN Jampes 1. Media ini menjadi alternatif solusi bagi guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih tepat dan hemat waktu, sekaligus menjawab tantangan pembelajaran di era modern yang menuntut kreativitas dan inovasi dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, media ini sebagai upaya untuk memperbaiki hasil belajar siswa di bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran harus diaplikasikan sebagai suatu proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk mengatasi kelesuan pembelajaran selama ini (Syamsurijal & Miftah, 2024:100). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi langkah penting untuk menciptakan proses

pembelajaran IPA yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual Merupakan upaya strategis untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan, sekaligus merefleksikan penerapan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*). Keberhasilan dalam mengembangkan media ini diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di tingkat SD, khususnya dalam pembelajaran IPA yang menarik, menyenangkan, dan bermakna untuk peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat ditarik identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi melalui papan tulis atau gambar dalam buku, tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif dan visual.
2. Guru merasa kesulitan untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif karena keterbatasan fasilitas dan waktu
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak secara konkret.

C. Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis merasa perlu menetapkan ruang lingkup permasalahan agar penelitian ini memiliki arah dan fokus yang jelas. Adapun batasan masalah dalam penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual materi Sistem Pencernaan
2. Siswa kelas V SDN Jampes 1

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual materi Sistem Pencernaan pada siswa kelas V SDN Jampes 1?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual materi Sistem Pencernaan pada siswa kelas V SDN Jampes 1?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual materi Sistem Pencernaan pada siswa kelas V SDN Jampes 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual materi Sistem Pencernaan pada siswa kelas V SDN Jampes 1.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual materi Sistem Pencernaan pada siswa kelas V SDN Jampes 1.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *Digestive Puzzle Challenge* berbasis visual materi Sistem Pencernaan pada siswa kelas V SDN Jampes 1.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi akademik yang lebih terfokus dalam kajian pengembangan media pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada penggunaan media *puzzle* dalam materi sistem pencernaan manusia. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan konseptual bagi pengembangan desain media pembelajaran

berbasis *puzzle* yang relevan dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

2. **Manfaat Praktis**

a. **Bagi Siswa**

Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam menguasai konsep secara lebih jelas dan terstruktur. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif mendorong peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti berpartisipasi dalam diskusi, mencoba secara langsung, serta merespons materi yang disampaikan di kelas.

b. **Bagi Guru**

Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan bagi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan efektif guna menunjang proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan.

c. **Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai landasan akademik bagi peneliti dalam mengkaji serta mengembangkan berbagai komponen media pembelajaran yang relevan dan berkontribusi terhadap optimalisasi proses pembelajaran.

d. **Bagi Pembaca**

Untuk memperkaya wawasan pembaca mengenai ragam media pembelajaran yang dapat dijadikan rujukan dalam mengakomodasi kebutuhan pendidikan secara lebih kontekstual dan berorientasi pada efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47.
- Anam, R. (2017). Instrumen penelitian yang valid dan reliabel. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(1), 1–8.
- Anggraini, D., & Kumala, O. (2022). Diare Pada Anak. *Scientific Journal*, 1(4), 311–319. <https://doi.org/10.56260/sciena.v1i4.60>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Ayu, R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal of Millenial Education (JoME)*, 3(1), 201–210. <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME>
- Cahyaningtyas, I., Habiby, W. N., & Arfianto, A. (2024). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*.
- Cemerlang, D., & Nurdyansyah. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2704–2717.
- Erlina, E., Lokaria, E., & Purwasih, L. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran

- Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle. *Journal of Elementary School (JOES)*. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6663>
- Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2477–2143.
- Ginting, M., Sihalohe, D., Angelica, F., Simanjuntak, J., & Simanungkalit, J. (2024). Arti Dan Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(3), 28–38.
- file:///C:/Users/ACER/Downloads/PERAN+PENTING+KELUARGA,+SEKOLAH,+DAN+MASYARAKAT+DALAM+MEMERANGI+BULLYING+DI+SEKOLAH+DASAR.pdf
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*. 1(1), 28–37.
- Hidayat, W., Ihsan, M., Sa’adah, R., & Maulana, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 149–159.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2022). Pembelajaran Yang Nyata Dan Jelas . *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Isti, L., & Wardoyo, A. (2020). Pengembangan Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–28.

- Jauza, N., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Karyawati, Arifudin, O., & Haryanti, H. (2026). PENGGUNAAN PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Sibatik Journal*, 5(3), 1550–1564.
- Kemedikbudristek. (2022). *CP Terbaru Khusus SD*.
- Kurniawan, H. (2022). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish (CV Budi Utama).
- Maylita, N., Trianggono, M., Kurniawan, N., & Dahlan, M. Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Jember dalam Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Al Hidayah III. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1223–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3352>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 413–415.
- Mugianto, M., Niam, F., & Widiarini, W. (2022). Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V. *Patria Eduacational Journal (PEJ)*. <https://doi.org/10.28926/pej.v2i1.255>
- Nadiyah, I., Zahro, A. M., & Suwignyo, M. (2023). Analisis Model Pembelajaran TGT Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia IPA Kelas V MI Nurul Ulum. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 55–67.
- Nayaki, C., Sholeh, K., & Syaflin, S. (2024). Pengembangan Media Magnetic Puzzle Muatan Sistem Pencernaan Siswa Kelas V SD Negeri 72 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 46–61.
- Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.

- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Siswa Kelas V. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 225–242.
- Nurfadhillah, S., & Rosnaningsih, A. (2021). Media Pembelajaran Tingkat SD. *Cv Jejak, Anggota IKAPI*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Pane, A., & Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Panjaitan, H., Sinaga, E., & Hulu, A. (2026). Pengaruh Permainan Puzzle Block Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ananda. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 05(01), 571–577.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2010). *Psikologi Anak: The Psychology of the Child*. Pustaka belajar.
- Pitoyo, A. (2016). *Dasar-Dasar Interaksi Belajar -Mengajar Bahasa Indonesia* (p. h.2).
- Pitoyo, A. (2022). View of Strategi Pembelajaran Di Era Digital Melalui Penguatan Kompetensi Pendidik Untuk Menyiapkan SDM Unggul. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 440–445. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/2507/1570>
- Pramono, Y. S., & Agustini, M. (2021). PENGARUH MOBILISASI DINI TERHADAP PERISTALTIK USUS PADA PASIEN POST OP LAPARATOMI. *Journal of Nursing Invention E-ISSN 2828-481X*. <https://doi.org/10.33859/jni.v2i1.119>
- Pratiwi, I. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. UMSU Press.
- Puspitongrum, E., Sardjono, & Rahmayantis, M. (2022). *Pembelajaran Menulis Dongeng*.
- Puspitoningrum, E., Nurnoviyati, I., & Suhartono, S. (2024). Dampak Implementasi

- Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar: Studi Kasus pada Efektivitas Penggunaan Platform Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 970. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3635>
- Putri, R., Annisa, K., & Rakhman, P. (2024). Peran Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 4183–4193.
- Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. (2024). Urgensi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Di Indonesia. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 266–278. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16882>
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute (LAR Institute).
- Safitri, M., & Aziz, M. (2022). ADDIE , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Saparudin, Hamzah, R., & Al Faridzin, S. (2024). Media Pembelajaran Di SD. *Elementary Journal*, 7(2), 2024.
- Saputra, H., & Selviana, R. (2021). Penggunaan Media Puzzle dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Saputra, M., & Nurlim, R. (2025). Korelasi Pemahaman Materi Sistem Pencernaan dan Pengetahuan Gizi dengan Perilaku Menjaga Pola Makan Sehat Siswa Kelas XI SMA Muhammad Ichsan Eko Saputra Risma Nurlim. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 149–161.
- Sari, E., & Mustika, D. (2025). Pengembangan Media Puzzle IPA Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Kelas IV UPT SDN 023 Pandau Jaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5188–5195. <http://jerk.in.org/index.php/jerk.in/article/view/2336>
- Sari, L., & Bintang, P. (2022). Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Alqur'an dan Hadits. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(3), 244–251.
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36.

<https://doi.org/10.32502/jdh.v4i2.8988>

- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP). *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sultan Syarif Kasim, U., & Kunci, K. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Syamsurijal, & Miftah, M. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Taroreh, L. (2024). Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran. *PEDASUD : Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini*, 10(September), 161–176.
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Wibisono, C., & Stevanus, I. (2025). Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SD Strada Bina Mulia I Jakarta. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 16(April), 1–15.
- Wiyono, B. H., & Budhi, W. (2018). Pengertian IPA. *Pengaruh Metode Pembelajaran CTL Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Ditinjau Dari Kemampuan Berkomunikasi*.
- Zakiah, S., Hasibuan, N., Yasifa, A., Siregar, S., & Ningsih, O. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>