Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATERI ORGAN PERNAPASAN MANUSIA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Abel Monica Putri[1*], Eni Heldayani[2], Puji Ayurachmawati[3]
[1*,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[*]Email: abelmonicap@gmail.com, pujiar29@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5496

Abstrak

Pembelajaran IPAS pada materi organ pernapasan manusia di kelas V Sekolah Dasar masih menghadapi kendala berupa terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konkret sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 13 Gelumbang, guru masih dominan menggunakan buku paket dan metode ceramah sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran puzzle pada materi organ pernapasan manusia yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran puzzle yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle memperoleh rata-rata nilai validitas sebesar 91,2% dengan kategori sangat valid dan nilai kepraktisan sebesar 92,3% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran puzzle pada materi organ pernapasan manusia layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar karena telah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Puzzle*, Organ Pernapasan Manusia, IPAS, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha yang dapat membangkitkan dan menarik sesuatu yang ada didalam tubuh seseorang sebagai upaya memberikan banyak pengalaman belajar dalam bentuk pendidikan formal melalui program pendidikan seperti sekolah, non formal dan informal di sekolah yang di mulai dari sekolah dasar sejak usia 7 tahun di kelas 1 sekolah dasar hingga kelas 6 sekolah dasar. Pendidikan ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan individu agar masa depan dapat berperan secara positif. Berbagai upaya telah di usahakan oleh pemerintah untuk mengoptimalkan ketingkatan kecerdasan anak bangsa yang ada di Indonesia ini, dengan adanya alat bantu berupa media pembelajaran maka dapat berpengaruh besar dalam penigkatan dan ketertarikan anak dalam pembelajaran, dan guru nantinya dapat dengan mudah mengajar dengan adanya alat bantu berupa media

Kurikulum merdeka ini sangat tepat dengan keinginan tokoh nasional pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara, yang berfokus kepada kebebasan untuk belajar secara mandiri serta kreatif. Hal ini nantinya akan berdampak pada terciptanya karakter sisswa yang memiliki karakter merdeka. Terdapat pula berepa kebijakan kurikulum merdeka diantarnya pergantian USBN untuk menjadi asesmen kompetensi, pergantian ujian nasional menjasi asesmen kompetensi minimum dan survey karakter Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital menuntut pembaharuan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan pendidikan sekolah dasar juga dikatakan pondasi utama

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dalam mendapatkan pengetahuan pembelajaran IPAS (Selegi, 2022).

Menurut (Nurdadhilah, 2021) media pembelajaran adalah sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan pendidik dalam memehami materi selama proses pembelajaran agar peserta didik dapat mudah menerima materi selama proses pembelajaran agar peserta didik dapat mudah menerima dana memahami dengan maksimal. Sebagai pendidik tantangan terbesar untuk menignkatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemempuan berpikir peserta didiknya dan juga harus lebih mempertimbangkan komponene, kebutuhan, ketertarikan peserta didik ketika hendak menggnakan media pembelajaran sehingga akan berjalan lebih efektif. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat merangsang keinginan dan minat peserta didik memiliki motivasi dalam mencapai tujuan hal itu menciptakan suasana belajara menyenangkan dan hasil selama proses belajar jauh lebih baik.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bentuk alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar dengan penggunaan media peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan berimajinasi dan melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih efektif dan efesien serta terjalin hubungan baik antar pengajar dan peserta didik (Aji Silmi, 2023).

Salah satu untuk mengingkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Teknologi dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkaya pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Beberapa teknologi teknologi yang telah digunakan dalam pendidikan, antara lain multimedia, e-lerning. Dan augmented relity. Penggunaan multimedia dalam pendidikan memungkinkan penggunakan berbagai media seperti gambar, suara, video, dan teks dalam satu persentasi, sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan (Restu R, 2021).

Mengungkapkan berdasarkan tuntunan abad 21 tersebut maka tugasa seorang guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi lebih baik tentunya dengan pembelajaran menjadi lebih baik tentunya dngan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan serta keatifitas yang tinggi, dengan penggunaan media bahan ajar yang lengkap, serta metode dan juga strategi yang tepat sesuai denga pokok bahasan materi yang sedang di ajarkan, dengan demikian siswa akan selalu bersemangat dan terinspirasi oleh kreatifitas yang dilakaukan oleh guru (Suyuti, 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu alat bentuk alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar dengan penggunaan media peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan berimajinasi dan melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih efektif dan efesien serta terjalin hubungan baik antar pengajar dan peserta didik (Aji Silmi, 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu media komik merupakan metode yang menyenangkan dan afektif untuk menyampaikan pada pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan media peserta didik lebih mudah memahami materi melalui dialog yang lebih santai dan sederhana, sehingga membuat siswa merasa tidak bosan selama belajar pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran dan teknologi yang di tanamkan dapat meningkatkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik keterampilan memecahkan masalah dan minat dalam bidang sains (Suhelayanti, 2023).

Hasil observasi di SD Negeri 13 Gelumbang pada awal bulan November 2025. SD 13 Gelumbang merupakan sekolah penggerak yang ada di Gelumbang sekolah penggerak disekolah tersebut mengimplementasikan proses pembelajaran dengan kurikulum Merdeka. Dengan mengimplementasikan kurikulum merdeka maka ditemukan beberepa permaslahan yaitu, Media pembelajaran yang digunakan pada pengembangan media *puzzle* pada topik Organ Pernapasan Manusia masih terbatas dalam memuat unsur pembelajaran tentang Organ pernapasan manusia. Pada proses pembelajaran IPAS pendidik masih menggunakan metode *teacher center* di SD 13 Gelumbang hanya menggunakan buku paket saja itu akan membuat siswa merasa bosan tapi dengan belajar sambil bermain akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Alasan memilih pembelajaran IPAS kelas V pada materi Organ Pernapasan yaitu pendidik belum maksimal memberikan media pembelajaran

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

terkait dengan materi yang peneliti kembangkan sehingga sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran yang kongret yaitu media *puzzle.*

Media *puzzle* merupakan permainan suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Media *puzzle* merupakan permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang sesuai dengan pasangannya. *Puzzle* dapat di buat dengan rancangan sendiri menggunakan *Cardboard* yang di potong menjadi beraneka rupa sesuai dengan materi pembelajaran yang hendak di sampaikan. Media puzzle merupakan salah satu jenis-jenis dari teka-teki yang melibatkan kepingkan-kepingan gambar tertentu dan dapat membantu mengembangkan kretivitas realism, konsentrasi (Estiningdyah, 2025) melaporkan bahwa media puzzle dalam pembelajran IPAS terbukti tingkat krativitas dan berpikir alternatf siswa SD, karena mereka dituntut untk menganlisis bentuk dan pola terhadap potongan gambar yang diberikan. Permainan ini tentu dapat membantu mengembangkan kreativitas, realism, dan konsentrasi (Purba & br Tarigan, 2025).

Penelitian relevan yang menjadi acuan dalam pengembangan media *puzzle.* Peneliti oleh (Nila & Siti Nurjanah, 2021), mengembangkan media *puzzle* berbasis kartu kata bergambar menunjukan hasil kelayakan dari ahli media, ahli materi, ahli Bahasa. Selanjutanya (Rini & Sukartaningsih, 2021) mengembangkan media *puzzle* kata bergambar menggunakan aplikasi instagram dapat dikatakan layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, Sementara itu (Sobirin, 2022), mengembangkan Media Puzzle Gambar untuk meningkat keterampilan Menulis Karangan Narasi yang di nyatakan layak dan efektif dalam meingkatkan keterampilan Munilis Karangan Narasi. Media *puzzle* bermuatan IPAS parktis digunakan dengan persamaan dan perbedaan pada penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengembangan media *puzzle* dan dapat meningkatkan motivasi hasil belajar. Namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya pengembangan media *puzzle* banyak dilakukan pada pembelajara Bahasa Indonesia, untuk mata Pelajaran IPAS sudah ada yang melakukan namun belum ada penelitian yang di lakukan untuk materi materi Sistem Pernapasan Manusia akelas V SD.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada materi Organ Pernapasan Mansuia sudah selayaknya diperlukan adanya media pembelajaran seperti media *puzzle,* maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi organ pernapasan manusia pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE, ada lima tahap proses pengembangan ADDIE yaitu analisis, perancangan pengembangan, mengembangkan, mengimplementasikan, dan melakukan evaluasi, penelitian dan pengembangan *Research and Development* merupakan model penelitian yang digunakan untuk memvalidasi atau mengembangkan produk yang digunakan dalam pendidikan dan menghasilan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisa, desain, development, implementasi dan evaluasi. Prosedur pengembangan ADDIE prosedur merupakan langkah-langkah yang di lakukan oleh pengembang, pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*Teknik pengumpulan data melalui angket dan dokumentasi. Angket ini digunakan untuk validasi pakar, dan angket respom siswa sebagai hasil uji coba produk. Teknik analisis data dengan analisis kevalidan dan kepraktisan media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Penelitian

a) Tahap *Analyze* (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti menganalisis bahwa ketersediaan media dimana media yang digunakan kurang bervariasi dan sistem pembelajaran yang masih bersifat konvensional

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

atau masih menggunakan motode ceramah,diskusi,dan memeberian tugas yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh.sarana dan prasarana di SDN 13 Gelumbang ini belum tersedia media yang nyata guru masih berfokus terhadap buku paket. Berdasarkan beberapa masalah tersebut, peneliti memeberikan solusi untuk mengembangkan media *puzzle* untuk membantu proses pembelajaran di SD 13 agar lebih efektif.

2) Analisis Kurikulum

Analisis dilakukan materi penelitian berdasarkan (CP) pada pemebelajaran IPASmateri Orgam Pernapasan Manusia yang dimuat dalam media *puzzle*. Kurangnya pemahamam siswa terhadap kebudayaan Indonesia dan kurangnya antusias siswa pada proses pembelajaran IPAS materi Organ Pernapasan Manusia. untuk itu materi organ pernapasan ini sangat penting dipelajari agar siswa memahami organ pernapasan yang ada di Indonesia sehingga dapat dilestarikan serta dipertahankan sebagai warisan Negara

3) Analisis Tujuan Pembelajaran

Peneliti menganalisis tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran pada materi organ pernapasan dimana tujuan pembelajaran tersebut yaitu agar siswa mampu mengidentifikasi sebagai organ pernapasan yang ada di Indonesia, mengetahui faktor yang menyebabkan organ pernapasan, menerapkan serta menghargai keberagaman dilingkugannya dan mengenal kebudayaan Indonesia lewat Organ Pernapasan Manusia

b) Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti merancang produk sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain awal produk yang sesuai dengan garis besar isi media (GBIM), media puzzle ini terdiri dari papan puzzle dan 100 potongan *puzzle* dengan ukuran 50x35cm, kotak tempat *puzzle* yang berukuran 58x38cm. peneliti membuat gambar media *puzzle* yang di kembangkan dan dimuat pada table *storyboard* berikut ini:

Table 1. Garis-garis Besar Isi Media

NO	Tujuan pembelajaran	Pokok materi
1	menjelaskan organ-organ pernapasan manusia melalui penggunaan media puzzle	Organ pernapasan manusia
2	siswa mampu bekerja sama dengan kelompok dan menunjukan motivasi belajar yang lebih tinggi saat mempelajari materi organ pernapasan melalui media puzzle	

c) Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini desain awal atau produk awal akan divalidasi oleh ahli hasil peneliti dari prototype 1 atau pengembangan pertama produk, peneliti melakukan validasi prptptype 1 kepada validator yang bisa di sebut sebagai paka atau ahli.

Tabel 2. Saran Dan Keputusan Revisi

Nama validator	Komentar/saran	Hasil revisi
Validator I SLS	 Pada bagian desainnya gambar harus diganti dengan yang lebih jelas	 Sudah di ganti dengan desain gambar yang jelas

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Validator II EA		
	Tambahkan bagian organ pernapasan bronkui dan juga fungsinya dan gambar organnya di ganti dengan yang lebih jelas	Sudah di tambahkan bagian organ pernapasan bromkus dan juga fungsinya dan bagian gambar organnya sudah di ganti dengan yang lebih jelas
Validator III AP		
	Tambahkan logo pada bagian di atas	Sudah di tambahkan logo pada bagian atas

Setelah melakukan beberapa kali revisi berikut ini kesimpuan atau hasil validator terhadap Prototype II media Puzzle.

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Ahli

NO	Validator	Rata-Rata
1	Validator 1	**92%**
2	Validator 2	**90,9%**
3	Validator 3	**90,7%**
	Jumlah	**273,6%**
	Rata-Rata	**91,2%**

Uji coba one to one dilakukan di SD Negeri 13 Gelumbang jl. Dusun 1 desa midar kacamatan Gelumbang Kabupaten Muara Enim. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 12 D dan 13 mei 2026. Pada peneliti ini siswa memberikan komentar/saran pada media puzzle organ pernapasan manusia.

Table 4. komentar dan Saran Siswa *one to one*

Nama siswa	Komentar/saran
MA	Media puzzle sangat seru dan menambah ilmu pengetahuan juga permainannya sangat mudah
SB	Media puzzle ini sangat seru dan memudahkan dalam pembelajaran organ pernapasan
BU	Media puzzle sangat serudan menambah ilmu pengetahuan dan permainanya sangatlah mudah
EWW	Media puzzle sangat menyenangkan kita bisa belajar mengenai organ pernpasan manusia dengan mudah
PAS	Media puzzle sangat seru dan sangat mudah

d) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tabel 5. hasil angket respon siswa

Jumlah siswa	Butir Pertanyaan	Jumlah skor	Skor maksimum	Jumlah persentase %

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

21	10	970	1.050	2.020
Persentase keseluruhan				92,3%

Dari tabel di atas dengan angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 92,3% yang artinya dapat disimpulkan bahwa media puzzle yang telah di kembangkan dapt dikategorikan praktis. Berikut kegiatan uji coba kelompok besar yang di lakukan di dalam ruang kelas

e) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan aspek penilaian yaitu isi, konstrak, dan kebahasaan untuk media yang dikembangkan untuk mengisi lembar angket validasi yang disi oleh para validator maka hasil analisis data validasi media yang dikembangkan yaitu :

Tabel 6. Hasil Angket Validasi Ahli

NO	Validator	Rata-Rata
1	Validator 1	**92%**
2	Validator 2	**90,9%**
3	Validator 3	**90,7%**
	Jumlah	**273,6%**
	Rata-Rata	**91,2%**

Dari ketiga validator tersebut mendapatkan persentase nilai 91,2% yang dapat disimpulkan media puzzle yang dikembangkan masuk kedalam katagori valid, sehingga dapat digunakan untuk proses belajar mengajar disekolah maupun secara umum.

Setelah menggunakan media puzzle, siswa mengisi angket rsepon siswa untuk menilai media puzzle yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil lembar angket respon siswa memperoleh hasil persentase nilai 92% yang atrinya dapat disimpulakn bahwa media permainan monopoli yang telah dikembangkan dapat dikatagorikan praktis.

Pembahasan

Media yang dikembangkan adalah media puzzle pada pembelajaran IPAS, penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dengan tujuan untuk mngambangkan media puzzle pada materi Organ pernapasan manusia yang valid dan praktis. Media Puzzle adalah salah satu pembelajaran bermain , yang dimana belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak merasa minat dan terfokus perhatiannya, (Dewi, 2021) menyatakan bermain mampu mengaktifkan, meenginterprestasikan, dan mengembangkan bagian-bagian-bagian manpu anak sehingga dapat mudah mampu menerima pembelajaran dan dapat megasah keterampilan yang dimiliki anak.

Pengembangan *puzzle* dibuat dikarenakan peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan permainan. Sejalan yang dikatakan (Fairuz, 2025) anak SD sangat membutuhkan benda konkrit untuk memahami hal baru, jika tidak dibantu dengan adanya suatu media pembelajaran maka anak akan kesulitan. dalam pembelajaran peserta didik di kelas V SD juga membuhukan sesuatu hal yang konkrit termaksud dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi Organ Pernapasan Manusia. Media Puzzle yang terdiri dari 100 potongan dengan gambar organ pernapasan manusia dengan warna yang di sesuaikan denga peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

Pada pengembangan media Puzzle diloakukan kevalidan media yang dikembangkan harus dikatakan layak melalui validasi oleh para validator. Bedasarkan data dari lembar angket validasi meliputi aspek konten da nisi, tampilan, dan bahasa yang disebar kepada 3(tiga) validator memperoleh persentase 91,2% yang masuk dalam katagori sangat valid dengan persentase 85%-100% dalam kriteria kevalidan. Media Puzzle yang dikembangkan tidak hanya harus valid tetapi juga harus praktis

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian oleh (Istysiwi, 2021). Yang menunjukkan hasil uji ahli materi 90,9% sehingga dapat dikatakan “sangat layak”, hasil validasi ahli media 92% sehingga dapat dikatkan “sangat layak” dan hasil validasi Bahasa adalah 90,7% dan dikatakan “sangat layak”. Dan rata-rata skor tes ketiga pakar duperoleh nilai 91,2% dan dapat dikatakan “sangat layak”\. Uji coba produk dilakkan terdiri atas 4 siswa yang tinggak dekat dengaN penelitian. Hasil one to one ke 4 siswa menghasilkan rata-rata 90,5% yang dapat dikatakan “sangat layak”. Hal ini menunjukan media jingsaw puzzle layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS organ pencernaan.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Pada tahap kepraktisan media puzzle di uji cobakan dengan diberikan angket kepada peserta didik, Aspek dalam penilaian peserta didik adalah pengelaman selama pembelajaran media puzzle tentan organ pernapasan manusia. Karena media puzzle dapat dikatakan praktis jika peserta didik tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan (Suhada, 2025). Fungsi media pembelajaran salah satunya dalah dapat membangkitkan motivasi belajar yang mana peserta didik yang sebelumnya jenuh dengan pembelajaran monoton men jadii tertarik karena adanya media pembelajaran. Dibuktikan dari hasil angket respon siswa tahap uji coba one to one didapat nilai rata-rata 90,5% dan hasil angtket respom siswa tahap uji coba small group didapat hasil rata-rata 91,4% berdasarkan rata-rata diatas dapat dikata gorikan "sangat praktis" untuk digunakan. Berdasrkan pemvehasan diatas, maka hasil penelitian pengembangan media puzzle pada mata pelajaran IPAS kelas V SD didapat hasil sangat valid dan parktis.

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian oleh (Subella, 2022), yang menunjukan hasil penelitian diyantakan valid didapatkan hasil nilai kepraktisan sebesar 92,7% dari respon guru dab 92% dari respon siswa sehingga media ini termaksud dalam katagori "parktis" bedasrkan hasil kevalidan dan kepraktisan dan kebermanfaatan media puzzle ini bisa dipakau dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan beberapa tahapan pengujian yaitu pengujian kevalidan dan penguji kepraktisan media. Oleh sebab itu, beberapa tahapan telah dilalui oleh peneliti, mulai dari analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Agar terciptanya sebuah media pembelajaran puzzle siswa kelas V SD yang valid dan parkitis untuk digun akan dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Dari hasil pengembangan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Materi Organ Pernapasan Manusia Pada Pembelajaran Ipas Kelas V Sekolah Dasar**"** dapat disimpulkan

1. Melalui data angket validasi yang mendapatkan nilai rata-rata 91,2% dikatakan bahwa media *puzzle* yang telah dikembangkan dapat dikatagorikan valid.
2. Melalui data angket validasi yang mendapatkan nilai rata-rata 91,2% dikatakan bahwa media *puzzle* yang telah dikembangkan dapat dikatagorikan praktis.

5. DAFTAR PUSTAKA

Aji Silmi. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, *12*(1), 69–77. https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347

Estiningdyah, M. M. S. U. (2025). Inovasi Pendidikan Nusantara Inovasi Pendidikan Nusantara. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, *6*(2), 188–196.

Nila, & Siti Nurjanah. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V di SD Negeri 1 Mendo Barat. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, *1*(2), 27–37. https://doi.org/10.14421/hjie.2021.12-03

Nurdadhilah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian media pembelajaran landasan,fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran. *CV Jejak Publisher*.

Pariati, J. J. A. A. A. F. B. P. (2022). Penggunaan Media Penyuluhan Audio Visual Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak Sekolah Dasar Kelas V SD Negeri Maccini 2 Kota Makassar. *Media Kesehatan Gigi : Politeknik Kesehatan Makassar*, *Vol 21*, *No 1 (2022)*, 54–66. https://journal.poltekkes-mks.ac.id/ojs2/index.php/mediagigi/article/view/2806/1857

Purba, S. M. B., & br Tarigan, R. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sd Negeri 064023 Kemenangan Tani Tp 2024/2025. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, *4*(1), 60–61.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

RestuR.(2021).Jurnal,basicedu.*Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2541–2549. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230

Rini, W. A., & Sukartaningsih, W. (2021). Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal PGSD*, *9*(6), 2597–2609. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian pgsd/article/view/40678

Sobirin. (2022). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, *5*(2). https://doi.org/10.24176/jpp.v5i2.8790

Suhelayanti. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

Suyuti, Paulina Maria Ekasari Wahyuningrum, M. Abdun Jamil, Muhammad Latif Nawawi, Donny Aditia, & Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani6. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap. *Journal on Education*, *06*(01), 1–11.