*Volume 7 Nomor 2 Oktober 2026*
**JURNAL DUNIA PENDIDIKAN**
https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP
E-ISSN: 2746-8674

# Urgensi Pengembangan Digestive Puzzle Challenge Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Di Sekolah Dasar

**Yesi Amalia Ananda[1], Encil Puspitoningrum[2], Andri Pitoyo[3]**
**[1,2,3] Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia**
**Jalan K.H. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto Kec Mojoroto, Kota Kediri**
**Yesiamaliaananda2233@gmail.com**

**Abstrak**
Pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan di sekolah masih terhambat oleh sejumlah tantangan, salah satunya adalah minimnya ketersediaan media pendukung pembelajaran, dominasi metode ceramah, serta kesulitan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Keadaan tersebut memicu rendahnya keterlibatan siswa dan kurang optimalnya pemahaman materi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan urgensi pengembangan media Digestive Puzzle Challenge sebagai media pembelajaran sistem pencernaan di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan subjek guru dan siswa kelas V SDN Jampes 1. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket kebutuhan, dan dokumentasi. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran masih bergantung pada buku paket dan papan tulis, sementara 22 dari 28 siswa menghadapi kendala dalam mencerna materi sistem pencernaan. Seluruh siswa menyatakan penggunaan media visual secara signifikan memudahkan pemahaman terhadap materi yang diberikan serta tertarik pada pembelajaran berbasis permainan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Digestive Puzzle Challenge berpotensi menjadi media yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik pada materi sistem pencernaan. Dengan demikian, pengembangan Digestive Puzzle Challenge sangat diperlukan sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPA yang lebih aktif, menarik, dan berkesan di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Sistem Pencernaan, Digestive Puzzle Challenge, IPA, Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Fondasi pengetahuan, keterampilan, serta karakter siswa mulai dibentuk sejak dini pada jenjang pendidikan dasar. Fase ini tidak sekadar berfokus pada penguasaan materi pelajaran esensial, melainkan juga menjadi sarana untuk melatih daya pikir kritis, logis, dan penalaran adaptif guna menyelesaikan berbagai persoalan nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk pemahaman dan keterampilan dasar peserta didik yang akan menjadi bekal pada jenjang pendidikan selanjutnya (Puspitoningrum et al., 2024:971). Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu instrumen krusial di tingkat sekolah dasar untuk menjembatani penguasaan peserta didik mengenai fenomena alam. Dengan menerapkan pendekatan berbasis pada observasi, eksperimen langsung, dan metode ilmiah, mata pelajaran ini dirancang untuk menstimulasi rasa ingin tahu murid terhadap dinamika lingkungan di sekitar mereka. Pembelajaran IPA di SD tidak terbatas pada penguasaan materi saja, melainkan mencakup pembentukan sikap ilmiah serta kemampuan berpikir kritis yang menjadi bagian dari keterampilan abad 21 (Wibisono & Stevanus, 2025:1). Salah satu materi IPA yang dianggap cukup kompleks bagi siswa sekolah dasar adalah sistem pencernaan manusia, karena materi ini bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang jelas supaya siswa lebih mudah paham

Pembelajaran materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD sejatinya mencakup mekanisme kerja organ, fungsi spesifiknya, hingga proses penyerapan sari makanan. Kendati topik ini berkaitan erat dengan aktivitas biologis sehari-hari, mayoritas peserta didik masih kesulitan mengidentifikasi urutan dan proses pencernaan secara runtut. Kendala tersebut berakar pada dominasi metode ceramah dan ketergantungan terhadap buku teks sebagai referensi utama, yang menempatkan siswa sebagai penerima informasi yang pasif. Minimnya pengalaman empiris dan keterlibatan aktif ini membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. Oleh sebab itu, implementasi inovasi melalui alat bantu belajar yang seru atraktif sangat mendesak untuk diterapkan guna memperbarui kualitas pembelajaran IPA di SD. Sesuai dengan temuan tersebut, siswa sering merasa kesulitan karena cara belajar mengar yang didominasi penjelasan guru dan penggunaan buku panduan saja (Nurrita, 2018:173).

Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan terobosan dalam media pembelajaran IPA, terutama pada topik sistem pencernaan, guna mengubah konsep-konsep abstrak menjadi bentuk visual yang lebih konkret sehingga mempermudah pemahaman siswa Dalam hal ini, pembelajaran IPA seharusnya menghadirkan proses belajar yang bermakna serta kontekstual agar peserta didik bisa mengaitkan konsep pada kehidupan nyata (Purnawati & Yakin, 2025:108). Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang adaptif terhadap karakter siswa sekolah dasar yang dinamis dan aktif, senang bermain, serta membutuhkan pengalaman belajar yang konkret.

Ditinjau dari aspek psikologi perkembangan, peserta didik di tingkat SD Sedang dalam tahap di mana pola pikirnya masih bergantung pada hal-hal nyata saat ranah

kognitif mereka sangat bergantung pada stimulasi visual dan keterlibatan motorik secara langsung. Karakteristik perkembangan ini menunjukkan bahwa internalisasi konsep-konsep abstrak akan jauh lebih efektif apabila difasilitasi melalui pemanfaatan ilustrasi gambar, objek riil, serta metode pembelajaran berbasis permainan. Media visual memiliki peran penting dalam memperjelas konsep abstrak serta meningkatkan ketajaman ingatan murid dalam pembelajaran (Titin et al., 2023:118). Di samping itu, esensi dari pembelajaran IPA terletak pada penciptaan atmosfer belajar yang partisipatif dan stimulatif bagi peserta didik.terkait hal itu, keberadaan media pembelajaran bukan lagi hanya diposisikan untuk instrumen pelengkap, sebaliknya berperan strategis sebagai katalisator untuk mendongkrak motivasi belajar serta memperkuat jalinan interaksi edukatif di dalam kelas. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai jembatan penyampaian pesan agar materi lebih mudah dipahami siswa (Sari & Mustika, 2025:5188).

Implementasi media instruksional dalam ranah pendidikan memegang andil krusial sebagai jembatan penyaluran pesan edukatif dari pendidik kepada materi siswa. Keberadaannya tidak lagi dipandang sebatas instrumen pendukung konvensional, melainkan telah menjadi komponen esensial yang menyatu dalam sistem pembelajaran guna mengoptimalkan mutu interaksi dua arah di dalam kelas. Media yang tepat dapat menjadikan materi yang abstrak lebih mudah dipahami siswa melalui pendekatan konkret agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Arief, 2021:16). Di samping itu, media pembelajaran berperan penting dalam memotivasi siswa, memusatkan perhatian, dan memudahkan pemahaman materi (Hidayat et al., 2024:152). Dalam konteks ini, media visual menjadi Penggunaan media ini sangat tepat karena selaras dengan kebutuhan pembelajaran IPA oleh sebab itu dapat memberikan representasi nyata terhadap konsep yang dipelajari. Media visual dapat memperjelas informasi dan Membantu siswa lebih mudah mengingat materi Pelajaran (Nurfadhillah et al., 2021:236).

Mengikuti arus transformasi teknologi dan orientasi kompetensi abad ke-21, integrasi game-based learning atau pembelajaran berbasis gim muncul sebagai alternatif strategis guna mendongkrak partisipasi aktif siswa di kelas. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, pengembangan media berbentuk puzzle menjadi salah satu opsi inovatif yang relevan untuk diterapkan. Puzzle merupakan permainan edukatif yang mampu melatih kemampuan berpikir, konsentrasi, serta keterampilan pemecahan masalah siswa

(Farhan et al., 2025:285). Media puzzle juga sesuai dengan karakteristik murid SD pada fase operasional konkret lebih cepat menangkap pelajaran jika konsepnya disampaikan secara visual aktivitas yang bersifat berwujud dan menyenangkan. Penggunaan puzzle dalam mengemas materi dalam bentuk permainan yang seru terbukti ampuh dalam mendongkrak motivasi belajar siswa tidak membosankan (Putri et al., 2024:4185).

Mengacu pada hasil kajian di atas, pengembangan media Digestive Puzzle Challenge menjadi sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan. Media ini menggabungkan unsur visual, permainan puzzle, dan tantangan (challenge) yang dirancang untuk membantu siswa memahami urutan organ pencernaan secara sistematis melalui aktivitas menyusun potongan gambar. Pembelajaran berbasis puzzle memungkinkan siswa belajar secara aktif, kolaboratif, serta melatih keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah (Pitoyo, 2022:239). Selain itu, pembelajaran yang inovatif harus memperhatikan bahan ajar dan media yang mengacu pada karakteristik peserta didik agar penyampaian materi menjadi lebih optimal (Puspitongrum et al., 2022:42). Penggunaan media berbasis permainan juga dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Pitoyo, 2016:21).

Urgensi pengembangan media Digestive Puzzle Challenge juga didukung oleh kebutuhan siswa yang lebih tertarik pada pembelajaran visual dan interaktif. Murid SD biasanya lebih cepat nyambung sama materi jika disajikan melalui gambar, warna, dan kegiatan langsung yang melibatkan mereka secara aktif. Media visual yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman konsep (Nayaki et al., 2024:54). Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran IPA yang selama ini menjadi hambatan masih bersifat monoton serta kurang melibatkan aktivitas peserta didik secara aktif.

Di samping itu, karakteristik kognitif siswa kelas V yang mengacu pada fase operasional konkret menegaskan urgensi penyediaan media pembelajaran berbasis pengalaman empiris. Walaupun pada masa ini anak didik telah mampu menerapkan penalaran logis terhadap fenomena konkret, mereka tetap memerlukan alat bantu visual guna menjembatani pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Oleh sebab itu, penggunaan media Digestive Puzzle Challenge diharapkan dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan bentuk konkret melalui aktivitas

menyusun puzzle organ pencernaan. Oleh karena itu, proses pembelajaran diarahkan untuk mengutamakan penguasaan konsep daripada sekadar menghafal materi secara mendalam dan bermakna.

Mengacu pada seluruh pemaparan di atas, perancangan Digestive Puzzle Challenge sebagai media instruksional untuk materi sistem pencernaan di sekolah dasar memiliki nilai urgensi yang signifikan bagi peningkatan mutu pembelajaran sains. Keberadaan instrumen ini tidak sekadar menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak, melainkan juga menstimulasi dorongan belajar, partisipasi aktif, serta penalaran kritis selama proses edukasi berlangsung. Dengan demikian, kehadiran media ini diproyeksikan mampu menjadi terobosan solutif dalam mewujudkan atmosfer kelas yang dinamis, inovatif, dan berpusat pada siswa selaras dengan amanat Kurikulum Merdeka.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pemilihan metode ini didasari oleh kebutuhan untuk memaparkan secara rinci tentang mengenai urgensi pengembangan media pembelajaran Digestive Puzzle Challenge berbasis visual pada materi sistem pencernaan di sekolah dasar. Penelitian kualitatif deskriptif Mmngutamakan observasi terhadap fenomena sebagaimana adanya, tanpa memberikan intervensi atau mengubah variabel yang diamati. Sejalan dengan pendapat tersebut, penelitian kualitatif memang dirancang untuk menangkap pemahaman mendalam mengenai pengalaman subjek secara utuh lewat uraian kata-kata (Moleong, 2021:6). Data yang digunakan dalam studi ini bersumber dari guru kelas V dan siswa kelas V SDN Jampes 1. Teknik pengumpulan data diterapkan menggunakan observasi, wawancara, serta angket kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran IPA materi sistem pencernaan, dokumentasi disertakan untuk memperkuat data hasil penelitian berupa nilai siswa dan kondisi pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan secara sistematis, yang mencakup tiga langkah utama yang saling terintegrasi, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Peneliti melakukan reduksi data dengan cara menyederhanakan serta mengelompokkan temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus utama dalam tahap ini adalah memilih data yang krusial untuk kebutuhan pengembangan media *Digestive Puzzle Challenge* dan memisahkan data yang

tidak diperlukan. Selanjutnya, Tahap penyajian data dilakukan dengan mengorganisir data tereduksi ke dalam bentuk narasi, matriks, atau tabel. Langkah ini dimaksudkan untuk memperjelas pola dan temuan terkait permasalahan pembelajaran IPA di SD, kebutuhan media bagi siswa, serta sikap guru terhadap inovasi pembelajaran yang diterapkan. Sebagaimana dijelaskan Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan melalui tahapan interaktif yang terus berlangsung hingga data dianggap sudah mencukupi atau jenuh (Sugiyono, 2022:133). Langkah terakhir penelitian ini adalah merumuskan kesimpulan dari data yang telah disajikan. Selanjutnya, dilakukan verifikasi dengan menggunakan triangulasi sumber dan teknik guna memastikan bahwa data tersebut benar-benar valid dan konsisten.

Triangulasi sumber dilaksanakan dengan perbandingan data yang dikumpulkan dari guru kelas V serta siswa kelas V di SDN Jampes 1. Di sisi lain, teknik triangulasi diterapkan dengan memverifikasi data dari hasil observasi, wawancara, kuesioner kebutuhan, serta dokumentasi. Langkah ini diambil untuk menjamin kredibilitas data sekaligus memastikan gambaran kondisi pembelajaran yang objektif. Menurut Moleong (2021:330), Triangulasi berfungsi sebagai metode validasi data dengan menggunakan sumber eksternal sebagai tolok ukur atau pembanding. Dalam konteks pengembangan media ini, peneliti menyusun instrumen angket bagi guru dan siswa yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang tertera pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1. Indikator Angket Kebutuhan Guru**

| No | Indikator | Aspek yang Digali |
|---|---|---|
| 1 | Ketersediaan media pembelajaran | Media yang digunakan dalam pembelajaran IPA |
| 2 | Kendala pembelajaran | Hambatan guru saat mengajar materi sistem pencernaan |
| 3 | Karakteristik siswa | Gaya belajar dan minat siswa |
| 4 | Kebutuhan media | Media yang dibutuhkan untuk membantu pembelajaran |
| 5 | Pengembangan media | Pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran |

**Tabel 2. Indikator Angket Kebutuhan Siswa**

| No | Indikator | Pernyataan |
|---|---|---|
| 1 | Minat terhadap materi | Menyukai materi sistem pencernaan |
| 2 | Kesulitan belajar | Mengalami kesulitan memahami materi |
| 3 | Penggunaan media | Media yang digunakan guru saat pembelajaran |
| 4 | Kebutuhan media visual | Kemudahan memahami materi melalui gambar |
| 5 | Minat belajar sambil bermain | Ketertarikan pada pembelajaran berbasis permainan |
| 6 | Ketertarikan terhadap puzzle | Minat menggunakan media puzzle |
| 7 | Motivasi belajar | Semangat belajar menggunakan media permainan |
| 8 | Kemudahan mengingat materi | Mengingat organ pencernaan melalui gambar |
| 9 | Desain media | Ketertarikan pada media yang menarik dan berwarna |
| 10 | Kebutuhan pengembangan media | Persetujuan terhadap pengembangan Digestive Puzzle Challenge |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sejalan dengan temuan riset yang diperoleh dari proses observasi, wawancara, dan angket kebutuhan di SDN Jampes 1 pada kelas V, diperoleh data yang menggambarkan kondisi nyata pembelajaran IPA khususnya terkait materi sistem pencernaan manusia, hasil pengumpulan data mengindikasikan bahwa metode pengajaran yang diterapkan masih didominasi oleh cara-cara tradisional dan belum banyak menggunakan media pembelajaran yang variatif dan kreatif. Guru masih menjadi pusat utama dalam pembelajaran, sementara peserta didik cenderung mengonsumsi informasi tanpa keterlibatan aktif melalui penjelasan dan buku teks.

Informasi yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas V mengindikasikan yakni referensi pembelajaran yang dimanfaatkan masih terpaku pada buku paket, gambar pada buku, serta papan tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi. Data yang diperoleh dari kegiatan wawancara disajikan melalui tabel berikut:

**Tabel 3. Panduan Wawancara Guru**

| No | Aspek yang Diamati | Pertanyaan | Jawaban |
|---|---|---|---|
| 1 | Sarana Prasarana | Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam kelas? | Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku paket, gambar yang terdapat pada buku, serta papan tulis sebagai media penyampaian materi. |
| 2 | Kegiatan Pembelajaran | Bagaimana proses belajar di kelas 5? | Proses pembelajaran dilakukan dengan guru menjelaskan materi, memberikan tugas kepada siswa, serta memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. |
| | | Kurikulum yang digunakan di kelas V SDN Jampes 1? | Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. |
| | | Kesulitan apa yang ditemui saat menggunakan sumber belajar? | Kesulitan yang ditemui adalah keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, waktu yang terbatas, serta kurangnya kreativitas dalam pengembangan media. |
| | | Bagaimana karakteristik siswa kelas 5? | Siswa kelas 5 cenderung aktif, senang berdiskusi, dan lebih menyukai kegiatan yang melibatkan aktivitas langsung. |
| 3 | Media Pembelajaran | Apakah pernah mengembangkan media pembelajaran? | Pernah, namun masih dalam bentuk sederhana. |

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih mengutamakan metode ceramah dan pemanfaatan media sederhana. Situasi ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang bertambah inovatif sehingga materi mampu dipahami siswa secara lebih mudah. Berdasarkan hasil

penyebaran angket kebutuhan, terungkap pula bahwa dominasi siswa masih kesulitan menangkap materi tentang sistem pencernaan manusia. Tabel berikut menyajikan rincian hasil angket tersebut::

**Tabel 4. Angket Kebutuhan Siswa**

| No | Pernyataan | Jawaban |
|---|---|---|
| 1 | Saya menyukai pelajaran IPA materi sistem pencernaan | 6 siswa "Ya" |
| 2 | Saya merasa kesulitan memahami materi sistem pencernaan | 22 siswa "Ya" |
| 3 | Guru menggunakan buku dan papan tulis | 28 siswa "Ya" |
| 4 | Lebih mudah memahami materi jika menggunakan media visual | 28 siswa "Ya" |
| 5 | Saya senang belajar sambil bermain | 28 siswa "Ya" |
| 6 | Tertarik menggunakan media puzzle | 28 siswa "Ya" |
| 7 | Media permainan membuat saya lebih semangat | 28 siswa "Ya" |
| 8 | Lebih mudah mengingat organ pencernaan dengan gambar | 28 siswa "Ya" |
| 9 | Ingin media menarik dan berwarna | 28 siswa "Ya" |
| 10 | Setuju penggunaan Digestive Puzzle Challenge | 28 siswa "Ya" |

Mengacu pada data angket yang diperoleh, terungkap bahwa hampir seluruh siswa (28 siswa) menyatakan setuju terhadap penggunaan media berbentuk permainan seperti puzzle. Temuan tersebut memperlihatkan tingginya antusiasme siswa pada media visual dan pembelajaran berbasis permainan.

**Pembahasan**

Dari data penelitian yang didapat, dapat dilihat bagaimana berjalannya pembelajaran IPA, secara khusus untuk materi sistem pencernaan di kelas V SDN Jampes 1 masih menghadapi beberapa kendala utama, yaitu keterbatasan media pembelajaran, rendahnya variasi metode pembelajaran, serta kesulitan siswa dalam mengerti pelajaran yang sulit dibayangkan secara langsung. Keadaan ini sejalan dengan pernyataan bahwa pengajaran IPA di tingkat sekolah dasar umumnya masih terpaku pada pendekatan ceramah, yang berakibat pada minimnya pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Wiyono & Budhi, 2018). Pada mata pelajaran IPA itu sendiri, khususnya saat membahas topik sistem pencernaan, siswa diharapkan mampu memahami proses organ yang tidak dapat dilihat secara langsung. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta

didik merasa kesulitan untuk mengerti alur pencernaan jika hanya disampaikan melalui buku dan penjelasan verbal.

Pada studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), peserta didik tidak semata-mata diwajibkan untuk mengerti konsep secara teori, melainkan juga harus sanggup mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata. Sebagaimana dijelaskan bahwa IPA adalah ilmu yang khusus mengkaji bagaimana alam semesta beserta isinya bekerja secara sistematis melalui observasi dan pengalaman nyata (Kemdikbud, 2022:19). IPA merupakan ilmu yang diperoleh melalui observasi dan proses ilmiah sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan bermakna (Syahir, Jainuri, 2017:7). Selain itu, Memilih media belajar yang akurat berdampak besar pada suksesnya kegiatan pembelajaran. Media ini bertindak sebagai perantara yang memudahkan guru dalam menyalurkan materi kepada siswa agar lebih mudah dipahami (Ginting et al., 2024:171). Untuk itu, proses belajar IPA sangat membutuhkan pemanfaatan media yang sesuai

Hasil wawancara menunjukkan bahwa Penggunaan buku paket beserta papan tulis masih mendominasi sebagai alat bantu pengajaran pokok di kalangan guru. Situasi ini menyebabkan pembelajaran kurang variatif. Pendidik pun menyatakan terkait dengan ketidakcukupan media dan waktu membuat permasalahan pada mengembangkan pembelajaran. Kondisi Dari sini terlihat jelas bahwa peningkatann media pembelajaran sangat diperlukan yang bertambah inovatif serta interaktif. Di samping itu, data yang diperoleh dari angket siswa mengindikasikan bahwa 22 dari 28 siswa mengalami kesulitan memahami materi sistem pencernaan. Hal ini memperkuat bahwa materi tersebut tergolong sulit jika tidak didukung media yang tepat. Siswa juga menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media visual dan permainan edukatif, di mana seluruh peserta didik mengungkapkan bahwa materi pelajaran menjadi lebih mudah untuk dicerna jika menggunakan gambar atau media visual.

Pernyataan ini sejalan dengan daya ingat dan pemahaman siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media visual, karena alat bantu ini terbukti efektif dalam memperjelas informasi yang disampaikan (Nurfadhillah et al., 2021:236). Media visual merupakan solusi efektif untuk membantu siswa memahami materi yang sulit dibayangkan secara nyata. Selain menarik perhatian, media ini juga sudah pasti mampu menambahkan kualitas wawasan peserta didik secara keseluruhan konsep secara lebih konkret (Simbolon et al., 2024:36). Strategi ini benar-benar mendukung kebutuhan murid SD yang pola pikirnya masih terikat pada hal-hal yang bersifat konkret

Selain itu, seluruh peserta didik mengungkapkan setuju terkait adanya media Digestive Puzzle Challenge. Hal ini menunjukkan bahwa media Karena siswa sekolah dasar umumnya lebih mudah menyerap materi melalui metode bermain, penggunaan media *puzzle* menjadi pilihan yang tepat. Selain membantu siswa menyusun kembali potongan informasi menjadi bentuk yang teratur, permainan ini juga sangat efektif untuk membangun sikap sabar dan kerja sama antarsiswa (Cahyaningtyas et al., 2024:6). Sebagaimana dijelaskan bahwa media Puzzle dikategorikan sebagai sarana edukasi berbasis permainan yang efektif dalam menstimulasi serta mengembangkan daya kognitif peserta didik motorik halus, serta daya ingat siswa (Farhan et al., 2025:285). Maka dari itu, media puzzle memiliki peran yang lebih luas, tidak sekadar sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Media Digestive Puzzle Challenge yang dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan unsur visual, permainan puzzle, dan tantangan (challenge). Kombinasi ini bertujuan untuk Mengoptimalkan dorongan belajar siswa sekaligus memperkuat penguasaan konsep urutan organ pencernaan secara sistematis. Hal ni mendukung pandangan bahwa pembelajaran yang disisipi permainan bisa membuat siswa lebih fokus dan menikmati kegiatan belajar (Putri et al., 2024:4185).

Lebih lanjut, Media puzzle efektif dalam mengasah ketajaman berpikir kritis siswa. karena mereka harus menyusun potongan gambar sesuai urutan yang benar. Aktivitas ini melatih kemampuan analisis, konsentrasi, dan pemecahan masalah. Tidak hanya itu, proses belajar yang dikemas dalam bentuk permainan pun dapat mendorong perkembangan kerja sama siswa jika dilakukan secara kelompok. Hal ini sesuai dengan teori bahwa Pembelajaran interaktif efektif meningkatkan keaktifan siswa saat belajar (Erlina et al., 2023:3). Selain itu, media ini berperan penting dalam mentransformasi materi IPA yang sulit dipahami menjadi lebih konkret bagi siswa sekolah dasar. Melalui keaktifan siswa dalam menyusun puzzle tersebut, hasil belajar pun dapat meningkat secara signifikan., serta dapat memahami konsep secara menyeluruh melalui permainan edukatif (Ayu & Sobri, 2024:201).

Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa ada. urgensi yang sangat tinggi dalam pengembangan media Digestive Puzzle Challenge. Beberapa temuan berikut menjadi dasar dari pernyataan in: (1) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, (2) kesulitan siswa dalam memahami materi sistem pencernaan, (3) tingginya minat siswa terhadap media visual dan permainan, serta (4) kebutuhan pembelajaran yang lebih aktif

dan menyenangkan. Dalam konteks ini, pengembangan media Digestive Puzzle Challenge mendapat jalan keluar yang guna menjawab persoalan itu. Kehadiran media ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyerap konsep sistem pencernaan, serta turut meningkatkan motivasi, minat belajar, serta tingginya keterlibatan siswa di kelas. Sebagaimana dinyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus bisa mendorong efektivitas belajar peserta didik sengan disesuaikan pada kebutuhan siswa (Astuti et al., 2024:708).

Dengan begitu, penelitian ini memperjelas kontribusi pengembangan media pembelajara berbasis permainan seperti Digestive Puzzle Challenge sangat diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran ini ditujukan untuk Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada jenjang pendidikan dasar, khususnya yang berkaitan dengan topik sistem pencernaan manusia. Inovasi ini diharapkan mampu mendorong terciptanya ekosistem belajar yang lebih aktif, kreatif, serta menyenangkan bagi siswa sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai urgensi pengembangan *Digestive Puzzle Challenge* pada media pembelajaran sistem pencernaan di SDN Jampes 1, dapat ditarik kesimpulan bahwa masih menghadapi beberapa kendala, yaitu keterbatasan media pembelajaran, dominasi metode ceramah, serta rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan yang bersifat abstrak. Hal tersebut terlihat dari hasil wawancara guru yang menunjukkan pemanfaatan media baru menjangkau cakupan yang terbatas pad a buku paket, gambar, dan papan tulis. Hasil angket siswa juga menunjukkan bahwa 22 dari 28 siswa mendapat kendala dalam pemahaman materi, tetapi seluruh peserta didik menyatakan tertarik pada media berbasis visual dan permainan seperti puzzle. Kondisi tersebut mengindikasikan urgensi penyediaan media pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, serta mudah dicerna oleh siswa

Kelebihan dari temuan ini adalah adanya potensi besar dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan dapat memicu motivasi belajar sekaligus memperdalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta pemahaman konsep siswa. Namun, kekurangannya terletak pada terbatasnya media yang digunakan guru serta kurangnya variasi pembelajaran di kelas. Adapun pengembangan selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *Digestive Puzzle Challenge* dalam bentuk yang lebih

variatif, termasuk berbasis digital, serta diuji efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA secara lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*.

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*.

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., Sihaloho, 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, 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.

Kemdikbud. (2022)

Moleong. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

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.

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.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, *03*(1), 171–187.

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

Purnawati, A., & Yakin, N. (2025). *Implementasi Kemampuan Literasi Sains Pembelajaran IPA Terintegrasi di Sekolah Dasar dalam*.

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.

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://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/2336

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

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Syahir, Ahmad Jainuri, M. (2016). (2017). Pengertian IPA Di Sekolah Dasar. *Convention Center Di Kota Tegal*.

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*.