

**PENGEMBANGAN MEDIA PAKAKI (PAPAN TEKA-TEKI) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA  
KELAS IV SDN JAYAMULYA 01**

Chaflatun Munawaroh<sup>1</sup>, Misbah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

<sup>2</sup>PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>chaflatun29@gmail.com

<sup>2</sup>misbah.smi@pelitabangsa.ac.id

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to increase the motivation to learn science science of grade IV students of SDN Jayamulya 01 in the development of Pakaki media (Puzzle Board). This study uses a type of RnD research with an ADDIE development model. The validity test was carried out by validators who produced 94% for the validation of material experts, 82% for the validation of linguists, and 96% for the validation of media experts. With all three validator scores yielding an average of 90.6% which indicates the category is very valid to be tested. The results of the teacher's response of 96% prove that the media is very good and practical to use. The results of individual trials produced 97.6%, small group tests 95% and field trials 94%, proving that the media is very good. The results of the effectiveness of learning motivation produced an average percentage of 94.28% which showed the category was very effective. Based on the results of the study, it can be concluded that Pakaki (Puzzle Board) media can increase students' learning motivation.*

*Keywords: pakaki media, motivation to learn, IPAS*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN Jayamulya 01 dalam pengembangan media Pakaki (Papan Teka-Teki). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD dengan model pengembangan ADDIE. Untuk uji validitas dilakukan oleh para validator yang menghasilkan 94% untuk validasi ahli materi, 82% untuk validasi ahli bahasa, dan 96% untuk validasi ahli media. Dengan ketiga skor validator menghasilkan rata-rata 90,6% yang menunjukkan kategori sangat valid untuk diuji cobakan. Hasil respon guru 96% membuktikan bahwa media sangat baik dan praktis untuk digunakan. Hasil uji coba perorangan menghasilkan 97,6%, uji kelompok kecil 95% dan uji coba lapangan 94%, membuktikan bahwa media sangat baik. Hasil efektivitas motivasi belajar menghasilkan rata-rata persentase 94,28% yang menunjukkan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Pakaki (Papan Teka-Teki) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: media pakaki, motivasi belajar, IPAS

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar untuk mengembangkan potensi dan keterampilan untuk mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. Sebagaimana yang telah tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yaitu mengembangkan potensi setiap individu agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan dasar yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan membutuhkan kurikulum sebagai pedoman untuk menyusun target dalam proses belajar mengajar. Kurikulum merupakan ujung tombak pelaksanaan kegiatan pendidikan. Tanpa kurikulum, tidak mungkin pendidikan dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien seperti yang diharapkan. Menurut Berlian dalam (ardiyansyah, M, 2023), salah satu kebijakan baru dalam kurikulum merdeka adalah mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Dalam proses pembelajaran IPAS, motivasi berperan sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena motivasi dijadikan sebagai dasar dan pengarah dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan (Kurnia et al., 2024). Sejalan dengan pendapat (Barokah, 2021) yang mengatakan bahwa siswa harus dibawa dalam situasi termotivasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu faktor yang dapat mendukung munculnya motivasi siswa adalah guru. Guru adalah kondisi yang diposisikan sebagai garda terdepan di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar (Agustin et al., 2023). Oleh karena itu, guru diharuskan mempunyai model, metode, sumber pembelajaran, maupun media pembelajaran yang sesuai agar membangkitkan motivasi siswa sehingga siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan sebelumnya (Veranita dalam Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, 2023).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam

proses pembelajaran guna memperjelas isi materi pelajaran dan penyampaian pesan serta memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ningrum, 2020). Hal ini didukung oleh pendapat Aisyah et al., (2022) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dan menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga siswa termotivasi dalam kegiatan belajarnya. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat merangsang motivasi belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi, selain itu media pembelajaran juga membuat siswa aktif karena melibatkan siswa secara langsung didalam pengaplikasiannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai proses pembelajaran IPAS kepada wali kelas IV SDN Jayamulya 01, memperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, hal ini terlihat dari: (1) guru masih menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajarnya. Hal tersebut membuat siswa menjadi penerima yang pasif karena

pembelajaran berpusat pada guru. (2) banyak siswa yang lebih asik bermain, bercanda, mengobrol bahkan tidur sehingga suasana kelas kurang kondusif. (3) Berdasarkan hasil wawancara, guru merasa kesulitan untuk membangkitkan motivasi siswa karena keadaan kelas yang berisik dan gaduh (4) Beberapa siswa kurang percaya diri ketika diminta oleh guru untuk mengungkapkan pendapatnya di depan kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa belum memiliki motivasi belajar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, hasil observasi dan wawancara maka penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pakaki (Papan Teka-Teki) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Jayamulya 01".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2022). Pengembangan suatu produk untuk memperbaharui produk yang sudah ada agar dapat dimanfaatkan dengan lebih efektif, atau penciptaan produk baru dalam artian produk yang belum ada sebelumnya dan diciptakan oleh penulis (Yunita, 2024). Penulis menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Feranika et al., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jayamulya 01 Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Subjek penelitian ini meliputi 35 siswa kelas IV B, 1 guru kelas serta melibatkan para ahli yang terdiri dari: ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa serta angket motivasi belajar.

Angket validasi ahli diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengetahui

kevalidan media Pakaki (Papan Teka-Teki). Angket ini menggunakan skala likert 1-5 kemudian persentasenya dihitung menggunakan rumus Arikunto dalam (Elminora, 2019) sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase atau skor penilaian

$\sum x$  = Jumlah jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah jawaban maksimal

100 = Bilangan konstanta

Berdasarkan data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kevalidannya dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli**

Presentase	Kriteria
81-100 %	Sangat Valid
61-80 %	Valid
41-60 %	Cukup Valid
21-40 %	Kurang Valid
0-20 %	Sangat Kurang Valid

Sumber : (Riduwan, 2019:41)

Berdasarkan tabel kriteria hasil validasi tersebut, media dikatakan valid apabila hasil presentase dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa memperoleh presentase > 61 dengan kriteria valid atau sangat valid.

Angket respon guru diberikan kepada wali kelas dan angket respon siswa diberikan kepada 35 siswa kelas IV B untuk mengukur kemenarikan media Pakaki (Papan Teka-Teki), angket ini menggunakan skala likert 1-5 kemudian persentasenya dihitung menggunakan rumus Arikunto dalam (Elminora, 2019) sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase atau skor penilaian

$\sum x$  = Jumlah jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah jawaban maksimal

100 = Bilangan konstanta

Setelah diketahui persentasenya, maka dapat diketahui bahwa media sudah menarik atau belum berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2. Interpretasi Respon Guru Dan Siswa**

Presentase	Kriteria
81-100 %	Sangat Baik
61-80 %	Baik
41-60 %	Cukup Baik
21-40 %	Kurang Baik
0-20 %	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Riduwan, 2019:41)

Berdasarkan tabel interpretasi respon guru dan siswa tersebut, media mendapatkan respon positif apabila hasil presentase dari guru dan siswa memperoleh presentase > 61 dengan kriteria baik atau sangat baik.

Selanjutnya angket motivasi belajar diberikan kepada 35 siswa kelas IV B untuk mengukur keefektifan media Pakaki (Papan Teka-Teki), angket ini menggunakan skala likert 1-5 kemudian persentasenya dihitung menggunakan rumus Arikunto dalam (Elminora, 2019) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase atau skor penilaian

$\sum x$  = Jumlah jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah jawaban maksimal

100 = Bilangan konstanta

Setelah diketahui persentasenya, maka dapat diketahui bahwa media sudah efektif atau belum berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. Interpretasi Efektivitas Motivasi Belajar**

Presentase	Kriteria
81-100 %	Sangat Efektif
61-80 %	Efektif
41-60 %	Cukup Efektif

---

21-40 %	Kurang Efektif
0-20 %	Sangat Kurang Efektif

---

Sumber : (Riduwan, 2019:41)

Berdasarkan tabel interpretasi efektivitas motivasi belajar tersebut, media mendapatkan respon positif apabila hasil presentase dari guru dan siswa memperoleh presentase > 61 dengan kriteria efektif atau sangat efektif.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Penulis melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa dan analisis kompetensi. Dalam analisis kurikulum, penulis melakukan analisis dengan mewawancarai guru tentang kurikulum yang sedang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Analisis kebutuhan dilakukan melalui tahap observasi dan wawancara dengan wali kelas IVB di SDN Jayamulya 01 dan didapatkan hasil bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran terlihat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan menggunakan buku paket dan metode ceramah

sebagai sumber belajar sehingga membuat siswa kurang aktif. Selain itu, kondisi kelas kurang kondusif terlihat dari banyaknya siswa yang lebih asik bermain, bercanda bahkan berterngkar sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran untuk merangsang motivasi belajar. Selanjutnya, dalam analisis kompetensi, penulis melakukan analisis pada pembelajaran IPAS yaitu menganalisis CP (capaian pembelajaran) mata pelajaran IPAS Fase B.

Tahap yang kedua adalah tahap desain. Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan alat dan bahan untuk membuat kerangka media Pakaki (Papan Teka-Teki) yaitu menggunakan kayu berukuran 70x50 cm sebagai tatakan. Kemudian membuat kepingan kotak sebanyak 35 untuk dipasang di papan. Selanjutnya yaitu pengecatan media menggunakan 7 warna (merah, peach, hijau, kuning, biru tua, biru muda dan coklat) agar tampilan media semakin menarik. Penulis menggunakan cat kayu agar awet dan tahan lama. Langkah kedua, penulis menyusun aturan permainan, soal, jawaban dan materi untuk dimuat dalam media. Adapun materinya yaitu

IPA dan per tiga, per poin pada langkah desain buku panduan penggunaan media Pakaki (Papan Teka-Teki) dan dicetak menggunakan kertas *art cartoon* dan *art paper* dilaminasi doff berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm).

Adapun desain media Pakaki (Papan Teka-Teki) sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Tampilan Media Pakaki

Media ini dilengkapi dengan buku petunjuk untuk memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam menggunakan media Pakaki (Papan Teka-Teki). Buku petunjuk ini terdiri dari cover depan, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi wujud zat dan perubahannya, bagian media, langkah-langkah menggunakan media Pakaki (Papan Teka-Teki), biodata penulis dan cover belakang. Berikut desain buku petunjuk penggunaan media Pakaki (Papan Teka-Teki):



Gambar 2 Desain Buku Petunjuk Penggunaan Media Pakaki

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengukur kelayakan atau kevalidan media. Setelah dilakukan penilaian oleh 3 validator kemudian di analisis untuk mengetahui skor rata-rata presentasinya. Berikut tabel hasil penilaian para ahli:

**Tabel 4 Hasil Hasil Panilaian Para Ahli**

No.	Validat or	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Ahli Materi	Kesesuaian Materi	94%
		Penyajian Materi	
		Kesesuaian Karakteristik	
2.	Ahli Bahasa	Tipografi	82%
		Bahasa	
		Isi	
3.	Ahli Media	Tipografi	96%
		Tampilan Desain	
		Kemasan	
		Penggunaan	
<b>Rata - Rata Presentase</b>			<b>90,6%</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata – rata presentase dari validator adalah 90,6% dengan kriteria sangat sangat valid. Berdasarkan hasil data tersebut, maka media Pakaki (Papan Teka-Teki) sangat layak dan tidak perlu mengalami revisi lebih lanjut , serta layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Jayamulya 01.

Setelah melakukan analisis kevalidan produk media Pakaki (Papan Teka-Teki) dilanjutkan pada tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan analisis respon guru dan siswa dengan menggunakan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berikut hasil penilaian media secara keseluruhan:

**Tabel 5 Hasil penilaian respon guru dan siswa**

No.	Nama	Nilai
1.	Perorangan	97,6%
2.	Uji Kelompok Kecil	94%
3.	Uji Coba Lapangan	95%
4.	Respon Guru	96%
<b>Rata - Rata</b>		<b>93,52%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil analisis penilaian pada tabel 5 respon guru dan respon siswa. Pada uji coba perorangan memperoleh presentase 97,6%, uji kelompok kecil memperoleh presentase 94%, uji coba lapangan memperoleh presentase 95% dan dan hasil respon guru memperoleh presentase 96%. Berdasarkan seluruh hasil analisis data ini diperoleh rata – rata presentase 93,52% dengan kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media Pakaki (Papan Teka-Teki) menarik serta layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar materi wujud zat dan perubahannya pada pembelajaran IPAS.

Setelah melakukan analisis respon guru dan respon siswa, dilanjutkan pada tahap evaluasi yaitu menganalisis motivasi belajar untuk mengetahui keefektifan media Pakaki (Papan Teka-Teki). Hasil angket motivasi belajar didapatkan pada saat pelaksanaan uji lapangan di kelas IV B SDN Jayamulya 01 dengan jumlah 35 siswa. Sebagaimana tabel hasil perolehan presentase angket motivasi belajar sebagai berikut:

**Tabel 6 Hasil penilaian respon guru dan siswa**

No	Kode Siswa	Jumlah Skor	
		Nilai Maksimal	Hasil Uji
1.	S1	50	48
2.	S2	50	49
3.	S3	50	48
4.	S4	50	49
5.	S5	50	49
6.	S6	50	48
7.	S7	50	48
8.	S8	50	48
9.	S9	50	48
10.	S10	50	48
11.	S11	50	48
12.	S12	50	48
13.	S13	50	48
14.	S14	50	48
15.	S15	50	49
16.	S16	50	45
17.	S17	50	46
18.	S18	50	43
19.	S19	50	47
20.	S20	50	46
21.	S21	50	45
22.	S22	50	48
23.	S23	50	49
24.	S24	50	45
25.	S25	50	46
26.	S26	50	46
27.	S27	50	49
28.	S28	50	45
29.	S29	50	45
30.	S30	50	46
31.	S31	50	46
32.	S32	50	47
33.	S33	50	48
34.	S34	50	46
35.	S35	50	48
<b>Total Skor</b>		<b>1.750</b>	<b>1.650</b>
<b>Persentase</b>		<b>94,28%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Efektif</b>	

Berdasarkan hasil di atas, cara mengolah datanya yaitu menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1650}{1750} \times 100\%$$

$$P = 94,28\%$$

Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil angket motivasi belajar siswa mendapatkan nilai akhir dari seluruh siswa kelas IV B adalah 1650 dengan nilai maksimalnya 1750 dan presentase sebesar 94,28% sehingga termasuk ke dalam kriteria media yang “sangat efektif” digunakan pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya. Siswa sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media Pakaki (Papan Teka-Teki). Hal tersebut menyatakan bahwa media PAKAKI (Papan Teka-Teki) berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian pengembangan media Pakaki (Papan Teka-Teki) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Desain penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media Pakaki (Papan Teka-Teki) untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Jayamulya 01.

Adapun tahapan dalam menghasilkan media Pakaki (Papan Teka-Teki) ini yaitu: a) tahap analisis (*analysis*), b) tahap desain (*design*), c) tahap pengembangan (*development*), d) tahap implementasi (*implementation*), e) tahap evaluasi (*evaluation*). (2) Kevalidan media Pakaki (Papan Teka-Teki) di validasi oleh 3 orang ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media mendapatkan nilai rata-rata 90,6% dengan kriteria “sangat valid”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Pakaki (Papan Teka-Teki) layak untuk diuji coba di lapangan setelah melalui revisi. (3) Hasil respon guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata gabungan sebesar 93,48% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media Pakaki (Papan Teka-Teki) praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. (4) Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa pada media Pakaki (Papan Teka-Teki) memperoleh presentase sebesar 94,28% dengan kategori sangat efektif. Adapun presentase motivasi belajar siswa pada saat observasi dan wawancara adalah sebesar 50%. Setelah siswa menggunakan media Pakaki (Papan Teka-Teki) terjadi peningkatan sebesar 44,28%. Maka dapat

disimpulkan bahwa media Pakaki (Papan Teka-Teki) valid, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN Jayamulya 01.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.
- Riduwan, (2019). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Agustin, A., Arafat, Y., Dan Rosani, M. (2023). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Guru SMA. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4026–4032.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2129>.
- Aisyah, S., Maria Goreti Rini Kristiantari, Dan I Wayan Wiarta. (2022). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 194–199.  
<https://doi.org/10.55784/jupeis.v01i1.iss3.174>.
- Ardiyansyah, M, A. M. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Kurikulum Merdeka Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri. 1–14.  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, I. Y. (2023). Pengembangan Media Papan Edukatif Mata Pelajaran Ipa Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas Iv Mi Roudlotul Uql Malang. *Journal Of Engineering Research*.
- Barokah, A. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Dan Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 3(1), 70–83.  
<https://doi.org/10.23960/jiip.v3i1.22277>
- Elminora. (2019). Pengembangan Media Puzzle Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas 5 Sdn Kersikan 1 Bangil Kabupaten Pasuruan. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Feranika, C., Suyitno, S., Dan Reffiane, F. (2023). Pengembangan Media Pasitaya (Papan Sistem Tata Surya) Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 690–700.  
<https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.16077>
- Kurnia, I. R., Lestari, Ayu, N., Dan Safitri, Inayah,. Kurniati, Bulan,. Nurhaliza, Nunu,. Rosita, Ita,. Aprilia, A. (2024). Studi Literatur : Analisis Permasalahan Lingkungan Keluarga Dan Upaya Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 4421–4432.

- Ningrum, C. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. *Universitas Negeri Semarang*, 1–254.
- Yunita, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Di Sdn Sempusari 2.