



## Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar

Nanda Fasinka Zalzabila<sup>1</sup>, Bagus Amirul Mukmin<sup>2</sup>, Kharisma Eka Putri<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

nandazalzabila26@gmail.com<sup>1</sup>, bagusamirulm@gmail.com<sup>2</sup>,  
kharismaputri@unp.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This study aims to describe the results of observations in the form of interviews with teachers and questionnaires regarding students' needs for instructional media. The research method used is descriptive qualitative. The subjects of this study were 15 fifth-grade students at SD Negeri 6 Klodan. The instruments used were teacher interview sheets and student needs analysis questionnaires. The data analysis technique employed was descriptive qualitative analysis, which was used to describe the results of the interviews and questionnaires in detail. Based on the research conducted, it was found that both teachers and students need concrete, interesting, and interactive learning media to help facilitate the understanding of the human digestive system material.

**Keywords:** Learnig Media, IPA, Torso SIPENA, Puzzle

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan hasil observasi yang berupa wawancara kepada guru dan angket kebutuhan media pembelajaran oleh siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yaitu 15 peserta didik kelas V SD Negeri 6 Klodan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar wawancara guru dan angket analisis kebutuhan siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif yang digunakan untuk menguraikan data hasil wawancara dan angket kebutuhan yang kemudian dianalisis dengan lebih detail. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa guru dan juga siswa membutuhkan media pembelajaran konkret yang menarik dan interaktif untuk membantu mempermudah pemahaman materi sistem pencernaan manusia.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, IPA, Torso SIPENA, Puzzle

### PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib pada kurikulum merdeka khususnya di sekolah dasar. Menurut Rahmawati (2023) di dalam pembelajaran IPA mempelajari peristiwa-peristiwa alam yang dirumuskan dengan cara khusus kemudian dihubungkan dengan gejala kebendaan dan saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain (Yulianti, 2018). Pengetahuan IPA tidak didapatkan hanya melalui teori, namun membutuhkan pengamatan secara langsung baik melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan mengenai sebuah gejala yang dapat dipercaya (Indriati, 2012). Melalui pembelajaran IPA diharapkan peserta didik dapat mengetahui peristiwa alam yang sering terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran IPA merupakan kebutuhan penting bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlu ditekankan kualitas penyampaian pembelajaran IPA (Nuryanti, 2022; Wedyawati & Lisa, 2019). Ilmu



Pengetahuan Alam di sekolah dasar sangat membantu peserta didik dalam mempelajari diri mereka lebih jauh dan alam sekitar serta mampu untuk memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan dan mengeksplorasi lingkungan sekitar secara ilmiah. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA haruslah disampaikan dengan baik dengan harapan peserta didik dapat menyerap konsep pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA sekolah dasar. Namun kenyataan dilapangan pembelajaran IPA dianggap sulit oleh sebagian peserta didik dan sering kali dianggap ilmu yang abstrak sehingga sulit untuk memahami.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar, diperlukan perancangan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Menurut pendapat Sanjaya et al., 2024) dalam kerangka teori perkembangan, Piaget menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran dapat dicapai lebih baik jika disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Menurut teori perkembangan Piaget peserta didik sekolah dasar masuk pada tahap operasional konkret, dimana pada tahapan ini anak lebih membutuhkan bentuk konkret dari apa yang sedang mereka pelajari (Ervina & Muslimah Mimin, 2019; Imanulhaq & Ichsan, 2022). Artinya peserta didik pada tahap ini membutuhkan suatu benda konkret dalam memahami konsep yang abstrak. Disisi lain pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang bersifat abstrak, maka dari itu dibutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adanya persepsi demikian menciptakan satu permasalahan belajar IPA bagi peserta didik.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya guru, peserta didik, media pembelajaran serta lingkungan belajar (Nurkholidah & Putri, 2025). Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan interaktif diperlukan sebuah media pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting, dengan menggunakan media pembelajaran informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan jelas sehingga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan secara langsung akan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Darmadi, 2018). Dengan adanya media pembelajaran peserta didik tidak hanya fokus belajar namun juga bermain, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Sejalan dengan hal tersebut, untuk membantu mengatasi kesulitan belajar siswa dalam memahami konsep yang abstrak pada pembelajaran IPA di sekolah dasar diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang berbentuk konkret dengan menyesuaikan dan memperhatikan tahapan perkembangan kognitif siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* menjadi salah satu alternatif yang tepat. Karena dengan menggunakan media



pembelajaran berbasis *puzzle* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membangun pemahaman mendalam melalui aktivitas menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang untuk. Salah satu contohnya dapat merepresentasikan konsep IPA seperti materi sistem pencernaan manusia. Media pembelajaran berbasis *puzzle* tidak hanya melatih keterampilan kognitif dan motorik siswa, namun juga dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas serta kerjasama dalam kelompok. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis *puzzle* diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi IPA yang bersifat abstrak dan juga meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar secara optimal.

Beberapa hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *puzzle* antara lain: 1) Penelitian Jamilatun & Wahyu (2016) yang mengemukakan bahwa media *puzzle* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPA di sekolah dasar, 2) Penelitian Sari et al. (2025) media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman materi, 3) Penelitian Putri et al. (2024) media *puzzle* dapat meningkatkan kreatifitas, motivasi belajar dan juga pemahaman mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengidentifikasi kondisi proses pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V sekolah dasar, 2) mengetahui kebutuhan guru dan siswa terkait dengan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu memahami materi, 3) menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara kepada guru dan juga angket kebutuhan siswa. Menurut pendapat Sugiyono (2006) teknik pengumpulan data merupakan tahapan paling penting dalam sebuah penelitian, karena inti dari penelitian yang dilakukan adalah memperoleh data yang dibutuhkan. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN 6 Klodan yang berjumlah 15 siswa. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar wawancara untuk guru dan juga angket kebutuhan siswa yang berisi pertanyaan untuk siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket. Berikut hasil analisis kebutuhan wawancara guru kelas V SD Negeri 6 Klodan pada tabel berikut:



Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan dari wawancara guru

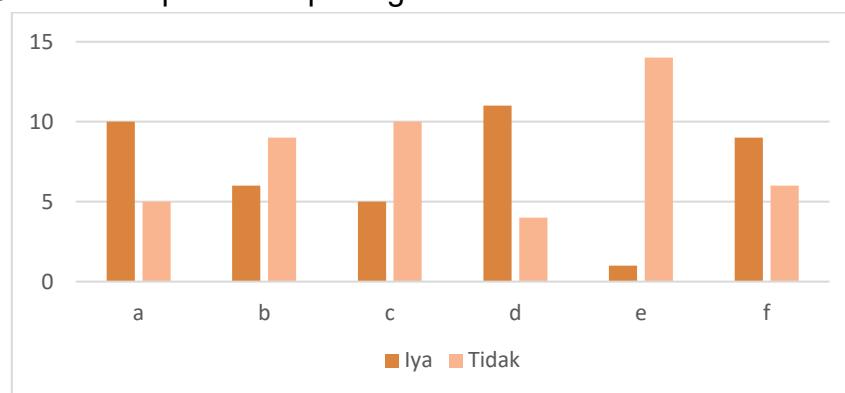
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah saat mengajar anda menggunakan media pembelajaran? Jika iya media apa yang anda gunakan?	Saya jarang menggunakan media pembelajaran, terkadang saya menggunakan gambar yang relevan, benda maupun objek yang ada di sekitar. Karena banyaknya tugas guru, jika tidak memungkinkan membuat media pembelajaran saya mengambil video dari YouTube dan Google.
2.	Pada mata pelajaran apa siswa mendapatkan nilai rata-rata yang rendah / dibawah KKM? Berikan materi yang spesifik	Mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia
3.	Apakah anda pernah menggunakan media digital dalam penyampaian materi?	pernah, namun tidak sering sesekali saja menggunakan media digital seperti laptop yang diproyeksikan menggunakan proyektor. Saya jarang menggunakan media tersebut karena beberapa hal salah satunya dan sangat menjadi pertimbangan yaitu membuat siswa gaduh sendiri saat di jelaskan karena fokus membicarakan tampilan yang terlihat sehingga materi yang saya sampaikan kurang secara maksimal diterima oleh siswa
4.	Apakah anda pernah menggunakan media konkret dalam penyampaian materi?	pernah, namun jarang karena keterbatasan penyediaan sekolah dalam pemenuhan media konkret. Jika saya diminta untuk membuat terbatas dalam waktu pembuatan karena banyaknya tagihan guru. Sebenarnya jika menggunakan media konkret siswa lebih memperhatikan dan lumayan tidak gaduh dari pada menggunakan media digital.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas V SD Negeri 6 Klodan diketahui bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya sesekali memanfaatkan gambar yang relevan ataupun objek sekitar sebagai alternatif media. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu dan banyaknya tugas yang harus diselesaikan oleh guru sehingga pembuatan media pembelajaran dirasa kurang maksimal, guru lebih memilih menggunakan video dari YouTube sebagai solusi praktis. Materi pelajaran yang dirasa banyak peserta didik memiliki nilai dibawah KKM yaitu mata pelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa materi sistem pencernaan manusia termasuk materi yang sulit dipahami oleh siswa dan membutuhkan pendekatan belajara yang lebih efektif. Dari indikator pertanyaan 3 dan 4 dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih efektif jika guru menggunakan media konkret, hal ini disebabkan pada saat menggunakan media digital peserta didik akan gaduh saat guru menjelaskan karena terfokus pada tampilan yang diberikan tanpa memperhatikan materi yang disampaikan sehingga materi kurang dipahami secara optimal. Disisi lain jika guru menggunakan media konkret peserta didik akan lebih



memperhatikan, namun dengan banyaknya tagihan guru menjadikan keterbatasan membuat media konkret.

Untuk angket observasi yang diberikan pada peserta didik kelas V SD Negeri 6 Klodan yang berjumlah 15 responden, dapat dianalisis pendapat peserta didik terkait beberapa aspek pembelajaran IPA, khususnya materi sistem pencernaan manusia dengan indikator pertanyaan sebagai berikut: a) Apakah kalian merasa kurang faham atas penjelasan yang di berikan oleh guru pada materi sistem pencernaan pada manusia?, b) Apakah guru menggunakan media yang menarik saat menyampaikan materi sistem pencernaan pada manusia?, c) Apakah anda bisa menjawab pertanyaan tentang materi sistem pencernaan pada manusia setelah di jelaskan guru?, d) Apakah kalian bosan saat guru menjelaskan materi tentang sistem pencernaan pada manusia?, e) Apakah guru menggunakan media digital untuk menyampaikan materi sistem pencernaan manusia?, f) Apakah guru menggunakan media konkret untuk menyampaikan materi sistem pencernaan manusia?. Analisis kebutuhan yang dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri 6 Klodan dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. Hasil analisis kebutuhan dari angket siswa

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa: a) sebagian besar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Klodan kurang faham atas penjelasan yang di berikan oleh guru mengenai materi macam-macam organ pencernaan pada manusia hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih mudah dipahami, b) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang saat menyampaikan materi macam-macam organ pencernaan pada manusia sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah, c) banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saat setelah guru menjelaskan materi mengenai materi sistem pencernaan manusia hal ini menunjukkan pemahaman konsep yang masih kurang mendalam, d) mayoritas peserta didik merasa bosan mengikuti pembelajaran karena pada saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak melibatkan peserta didik secara aktif, pada indikator pertanyaan e dan f dapat ditarik kesimpulan bahwa guru memilih menggunakan media pembelajaran konkret hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa pada usia



sekolah dasar peserta didik berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan benda konkret untuk membantu memahami materi yang bersifat abstrak.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh peneliti dari wawancara dan angket dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia yang dilakukan di kelas V SD Negeri 6 Klodan terdapat sebuah permasalahan yaitu belum optimalnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini disebabkan karena guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan tanpa menggunakan media pendukung yang menarik sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari wawancara guru dapat diketahui bahwa penggunaan media digital jarang digunakan karena membuat siswa kurang fokus, sehingga guru lebih tertarik untuk menggunakan media konkret.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dan juga siswa membutuhkan media pembelajaran konkret yang menarik dan interaktif untuk membantu mempermudah pemahaman materi sistem pencernaan manusia. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran berupa media konkret bebas *puzzle* diharapkan mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas V SDN 6 Klodan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepeida.
- Ervina, V. Y., & Muslimah Mimin. (2019). Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58–68.
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education*, 3(2).
- Indriati, D. (2012). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KONSEP CAHAYA MELALUI PEMBELAJARAN SCIENCE-EDUTAINMENT BERBANTUAN MEDIA ANIMASI. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 192–197. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii>
- Jamilatun, W., & Wahyu, K. (2016). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPA KELAS III SD BANGUNJIWO.
- Nurkholifah, R. Z., & Putri, K. E. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang dan Berat Untuk Kelas



- III SDN Brenggolo 1. Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN) 4, 4, 69–74.
- Nuryanti, N. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE SIPENA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SD NEGERI MRICAN 2 KEDIRI SKRIPSI*.
- Putri, R. S., Firman, & Desyandri. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(4), 2024. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.247>
- Rahmawati, N. W., Sahari, S., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar "TEMUAN" Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 155–169. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.144>
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi Dan Geofisika*. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i1.679>
- Sari, D. M., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Gabungan Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 549–559. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.595>
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk penelitian*. CV Alfabeta.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Yulianti. (2018). *Pengertian IPA Serta Prinsip IPA Di Sekolah Dasar*.