

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk hidup yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang disertai dengan perubahan yang terjadi dalam diri mereka. Perubahan yang terjadi pada diri manusia biasa disebut dengan pubertas. Pubertas merupakan perubahan atau perkembangan pada manusia dari segi fisik menuju kedewasaan secara seksual. Anak mengalami transisi yang ditandai dengan perubahan fisik maupun non fisik pada masa ini dari anak-anak menuju remaja dan dewasa. Umumnya terjadi kurang lebih selama 4 tahun pada rentang usia 10-15 tahun.¹ Karena pubertas adalah fase awal dari adanya perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang signifikan terjadi, maka dari itu anak perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai perubahan yang terjadi pada diri mereka. Pemahaman tentang pubertas sejak dini membantu mereka memahami dan menerima perubahan yang dialami tubuh mereka dengan siap dan percaya diri. Selain itu, pendidikan pubertas dapat menambah pengetahuan atau wawasan anak mengenai kesehatan reproduksi yang memiliki tujuan membekali mereka dengan pengetahuan dan sikap yang tepat terhadap perubahan yang terjadi dalam tubuhnya, serta menanamkan nilai-nilai moral yang berkaitan dengan masalah seksualitas.²

Perubahan pada diriku (pubertas) adalah salah satu materi yang diajarkan di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah kajian ilmu semesta. Misalnya, manusia adalah makhluk hidup yang tidak dapat hidup sendiri, kondisi biologis manusia memberikan pengaruh terhadap cara dan kapasitas manusia untuk bersosialisasi. Begitu pula sebaliknya, keberadaan

¹ Titiek Idayanti, Widya Anggraeni, and Siti Fithrotul Umami, "Pendidikan Kesehatan Tentang Pubertas Pada Remaja Putra Di SDIT Permata Mulia Dusun Genengan Desa Banjaragung Kecamatan Puri Mojokerto," *Journal of Community Engagement in Health* 5, no. 1 (2022): 13–16, <https://doi.org/10.30994/jceh.v5i1.324>.

² Suryati, Elsy Rahmawaty, and Fenti Hasnani, "Peningkatan Pengetahuan Dan Pendidikan Kesehatan Persiapan Pubertas Pada Siswa Sekolah Dasar," *Gemakes: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2024): 115–19, <https://doi.org/10.36082/gemakes.v4i1.1514>.

sosial manusia dalam keluarga dan masyarakat memiliki peran untuk memenuhi kebutuhan biologis mereka seperti makanan, perlindungan, serta perawatan.³ Pembelajaran IPAS dirancang agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang terpadu, menyenangkan, serta mudah dipahami melalui pendekatan yang kontekstual dan sesuai dengan kehidupan peserta didik.

Pembelajaran IPAS bertujuan agar peserta didik tidak hanya menguasai teori, tetapi juga dapat memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Materi ini dimuat pada bab 6 dengan judul “Perubahan Pada Diriku” yang termasuk dalam ranah IPA (biologi) yaitu topik yang membahas mengenai pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup khususnya manusia. Materi pubertas pada kurikulum merdeka menekankan pemahaman kepada peserta didik mengenai perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang dialami anak-anak ketika memasuki masa pubertas. Fokus utama dari materi ini, yaitu mengenal pengertian dan ciri-ciri masa pubertas, perubahan fisik pada laki-laki dan perempuan, memahami perubahan emosional dan sosial, menjelaskan kesehatan tubuh dan organ reproduksi, dan mengembangkan sikap positif serta tanggung jawab terhadap tubuh dan diri sendiri selama masa pubertas.

Materi pubertas memiliki tujuan agar peserta didik mengenali ciri-ciri pubertas pada laki-laki dan perempuan sehingga mereka mengetahui bahwa perubahan tersebut normal dan merupakan bagian dari tumbuh dewasa. Pubertas bukan hanya mengenai perubahan fisik, tetapi juga terdapat perubahan psikologis (emosi) dan sosial. Pada masa ini, cara mereka bergaul dan berkomunikasi dapat berubah karena mereka mulai sadar akan identitas dirinya dan mulai membentuk hubungan sosial yang kompleks. Selain itu, materi pubertas memiliki tujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan perlindungan diri. Mereka diberikan pengetahuan mengenai batasan-batasan yang ada dengan lawan jenis ketika telah memasuki masa pubertas untuk

³ Feby Fajriah et al., “Peran Manusia Sebagai Makhluk Individu Dan Makhluk Sosial,” *Innovative: Journal Of Social Science Research Volume 4*, no. 3 (2024): 2250–59.

⁴ A Masrifa et al., *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 85.

mencegah perilaku negatif dan konsekuensi yang tidak diinginkan.⁵ Misalnya, mencegah kekerasan seksual, pergaulan bebas, atau perilaku yang memiliki resiko lainnya sehingga dapat membantu mereka lebih waspada dan tahu bagaimana cara melindungi diri sendiri.

Pada pembelajaran materi pubertas, peserta didik kerap menunjukkan respon negatif seperti malu, cemas, dan takut terhadap perubahan tersebut. Bahkan seringkali mereka tertawa-tawa ketika guru menjelaskan materi pubertas secara langsung atau terbuka di depan kelas khususnya yang berkaitan dengan perubahan organ reproduksi. Sehingga pembahasan materi pubertas terkadang dihindari atau kurang mendapat perhatian dari peserta didik.⁶ Pubertas sendiri merupakan materi yang harus disampaikan menggunakan bahasa yang tepat, mudah dipahami dan hendaknya dikemas dengan baik untuk menghindari respon yang tidak sesuai dari peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan kurang bervariasi dalam kegiatan belajar, yang ditunjukkan dengan terbatasnya penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya menurunkan minat belajar mereka.⁷

Di kelas V SDN Pakunden 3 Kota Kediri dalam pembelajaran materi pubertas, Bapak Ginanjar selaku guru kelas V mengatakan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berpedoman pada buku materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh Kemendikbud. Sebelum mempelajari materi ini, peserta didik belum mengerti sepenuhnya dan merasa bingung mengenai perubahan yang terjadi pada masa pubertas dan bagaimana cara menyikapinya. Bapak Ginanjar memaparkan bahwa penyampaian materi lebih sering menggunakan metode

⁵ Murfiah Dewi Wulandari et al., "Pemberdayaan Guru Dalam Program Pendidikan Seks Terintegrasi Kurikulum Sekolah Dasar," *Abdi Psikonomi* 2, no. 1 (2021): 135–42, <https://doi.org/10.23917/psikonomi.v2i4.448>.

⁶ Lutfia Uli Na'mah and Herniyatun, "Edukasi Seksual Persiapan Pubertas Pada Remaja Awal Siswa Siswi SD IT At Thoriq Gombang," *University Research Colloquium*, 2020, 110–14, <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/941>.

⁷ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 43–48, <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>.

ceramah berupa penyampaian ulang materi dari buku paket dan disampaikan melalui papan tulis. Sehingga beberapa peserta didik seringkali terlihat kurang antusias dan bosan mengikuti pembelajaran. Sementara itu, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas variasinya, dimana media yang umum digunakan hanyalah gambar dan video terkait materi pubertas.⁸

Hal yang sama dikatakan oleh peserta didik kelas V yang bernama Indah, bahwa diumurnya yang ke 11 belum mengerti dengan sepenuhnya mengenai pubertas. Sebelumnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tentang masa baligh mereka telah mempelajari tanda-tandanya yang memiliki sedikit kemiripan dengan materi pubertas. Pada pembahasan mengenai materi ini, mereka merasa malu membahas mengenai tubuh mereka. Rasa malu yang muncul menimbulkan ketidaknyamanan peserta didik saat pembelajaran sehingga menurunnya minat belajar mereka akan materi tersebut. Selain itu, mereka juga merasa bosan ketika pembelajaran didominasi oleh ceramah mengenai materi tanpa adanya variasi yang lain. Mereka menyukai pembelajaran ketika guru menggunakan gambar atau video sebagai media dan permainan yang membuat mereka lebih bersemangat.⁹

Dari hasil survey awal yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagai peserta didik masih merasakan kecanggungan ketika membahas materi pubertas. Hal ini ditunjukkan dalam praktik pembelajaran di kelas, ditemukan adanya kecenderungan peserta didik merasa malu, canggung, dan kurang percaya diri ketika membahas materi yang berkaitan dengan aspek seksual, khususnya yang berhubungan dengan perubahan pada diri. Hal ini dari rendahnya partisipasi aktif peserta didik seperti enggan mengemukakan pendapat, menghindari kontak mata dengan guru, hingga memilih diam saat diberikan kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi. Selain itu ketika observasi ditemukan juga perilaku peserta didik yang mengucapkan kata-kata kurang pantas ketika membahas mengarah pada cara menjaga diri. Reaksi tersebut memicu respons peserta didik lain, seperti tawa atau komentar yang semakin memperkuat suasana canggung di dalam kelas. Akibatnya, peserta

⁸ Muhammad Ginanjar, Wawancara, SDN Pakunden 3 Kota Kediri, 26 September 2025.

⁹ Indah Puspita, Wawancara,, SDN Pakunden 3 Kota Kediri, 30 September 2025.

didik yang pada awalnya sudah merasa malu menjadi semakin tidak nyaman dan memilih untuk menarik diri dari kegiatan pembelajaran, bahkan cenderung lebih diam serta enggan berpartisipasi.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara diatas, penggunaan media yang kurang bervariasi membuat penjelasan materi terasa kaku dan membosankan. Penggunaan media pembelajaran gambar dan video mengakibatkan peserta didik hanya menerima informasi secara pasif. Maka dari itu, minat belajar peserta didik terhadap materi pubertas menurun yang berpotensi menyebabkan kesulitan pemahaman materi dan menurunnya hasil belajar. Peserta didik seringkali merasakan kebosanan dan kurang termotivasi ketika mendengarkan penjelasan dari guru terutama dalam materi pubertas. Selain itu, respon yang tidak sesuai dari peserta didik membuat suasana pembelajaran terasa canggung yang berakibat pada kurangnya minat belajar. Minat belajar memiliki fungsi utama yaitu memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dan mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran.¹¹

Keterbatasan media yang digunakan juga turut memengaruhi munculnya kecanggungan tersebut. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional kurang memberikan ruang interaksi yang aman dan nyaman dapat memperburuk kondisi emosional peserta didik, Akibatnya, meskipun peserta didik memiliki minat terhadap materi pubertas, mereka belum mampu mengekspresikan ketertarikan mereka secara optimal dan positif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang suportif, aman, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif tanpa diliputi rasa malu yang berlebihan.

Untuk mengatasi permasalahan minat belajar pada pembelajaran IPAS materi pubertas ini dapat dilakukan melalui penerapan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran menjadi salah satu elemen krusial yang berfungsi sebagai alat bantu atau perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar agar informasi atau materi pembelajaran mampu disampaikan dengan

¹⁰ Observasi, SDN Pkunden 3 Kota Kediri, 30 September 2025.

¹¹ A M Putri et al., *Manajemen Peserta Didik* (Serang: Sada Kurnia Pustaka, 2023), 46.

lebih mudah, efektif, dan menarik.¹² Peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan interaktivitas proses belajar, serta mempermudah pemahaman materi. Contohnya, media berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan kesempatan untuk bergerak aktif, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar dalam pembelajaran.¹³ Dengan demikian, guru perlu memiliki inovasi dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih bervariasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran berbasis permainan ludo. Ludo merupakan permainan tradisional berupa papan strategi yang dimainkan oleh dua hingga empat pemain dengan menggerakkan pion sesuai dengan jumlah langkah yang ditentukan melalui lemparan dadu. Dalam pembelajaran, permainan ludo dapat dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Media permainan ludo memiliki keistimewaan karena memungkinkan peserta didik belajar secara menyenangkan, sehingga mengurangi kebosanan selama pembelajaran. Penggunaan media yang dilakukan secara berkelompok membuat peserta didik dapat bermain sekaligus belajar secara aktif melalui permainan tersebut. Selain itu, penggunaan media pembelajaran secara berkelompok juga dapat mendorong terjadinya kerja sama antar peserta didik yang dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi antara sesama peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru.

¹² Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

¹³ Mega Amalia et al., "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD," *Jurnal Jendela Pendidikan* 4, no. 01 (2024): 39–47, <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>.

Pengembangan media ludo dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan, diketahui mampu mendukung guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Arita Marini dkk yaitu pengembangan media pembelajaran rumah ludo nusantara, penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media rumah ludo mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi keragaman budaya di Indonesia.¹⁴ Sama halnya dengan penelitian yang lain dilakukan oleh Rosdatul Pawazah dkk melakukan pengembangan media pembelajaran permainan ludo, hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pengembangan media pembelajaran permainan ludo dapat membantu peserta didik memahami materi.¹⁵ Adapun penelitian dan pengembangan lain yang dilakukan oleh Utami dkk tentang mengembangkan media *pop-up book* pada topik masa pubertas, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya pengembangan media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada topik masa pubertas.¹⁶ Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Emy Tirta Anggraini dkk tentang pengembangan media *e-learning* berbantu *linktree* pada materi pubertas, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya pengembangan media tersebut dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁷

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, penerapan media pembelajaran berpotensi besar membantu guru meningkatkan minat belajar peserta didik terutama melalui pengembangan media berbasis permainan ludo . Hal ini membuka peluang untuk mengembangkan media permainan ludo sebagai inovasi baru dalam pembelajaran materi perubahan pada diriku (pubertas) guna membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi peserta

¹⁴ Oleh Arita Marini et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 75–98, <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.

¹⁵ Rosdatul Pawazah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Muatan IPA Untuk Siswa Kelas IV SD IT Suralaga," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023): 152–58, <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i1.864>.

¹⁶ N L G S Utami, I B P Arnyana, and I M Candiasa, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd Pada Topik Masa Pubertas Melalui Media Pop-Up Book Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha," *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 1 (2024): 94–110.

¹⁷ Emmy Tirta Anggraini and Frans Aditia Wiguna, "Pengembangan E-Learning Berbantu Linktree Pada Materi Pubertas Kelas 6 SD Negeri 3 Tarokan," *Jurnal Penelitian Nusantara* 1 (2025): 438–42.

didik untuk belajar secara aktif. Media permainan yang akan dikembangkan disebut dengan LUPADIRI (Ludo Perubahan Pada Diri) dilengkapi dengan buku materi yang berisi ringkasan materi yang diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman dan kesehatan.

Dari uraian masalah diatas, peneliti berminat melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran LUPADIRI (Ludo Perubahan Pada Diri) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Pakunden 3 Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri)?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Pakunden 3 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kelas V SDN Pakunden 3 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri).
2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Pakunden 3 Kota Kediri.

3. Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Pakunden 3 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut::

1. Spesifikasi media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri)
 - a. Media papan LUPADIRI berbentuk persegi yang dapat dilipat menjadi 4 dengan ukuran 40cm x 40cm ketika direntangkan sedangkan 20cm x 20cm saat dilipat. Terbuat dari *art paper* tampilan doff yang dilapisi dengan *graphic board* ukuran 1,50 mm. Di dalam papan permainan terdapat empat kotak persegi memiliki warna berbeda yaitu, biru, kuning, hijau, dan merah yang berfungsi sebagai tempat awal pion berkumpul. Terdapat kotak langkah berbentuk persegi dengan ukuran yang lebih kecil dan berjumlah banyak digunakan sebagai jalur pergerakan pion, serta dilengkapi dengan simbol tertentu yang memiliki makna tersendiri.
 - b. Pion berbahan dasar akrilik cetak dua sisi dengan ketebalan 2mm. Pion memiliki 4 bentuk yaitu bentuk sisir untuk kotak biru yang menggambarkan menjaga kebersihan diri, untuk kotak kuning pion berbentuk jam pasir yang melambangkan perubahan, pion berbentuk tanaman yang sedang tumbuh menggambarkan pertumbuhan untuk kotak hijau, dan untuk kotak merah berbentuk hati yang melambangkan perasaan pada masa puber. Pion berukuran 2cm x 5cm dengan design bisa lepas pasang dan memiliki tatakan dibawahnya berdiameter 3cm.
 - c. Dadu berbahan dasar akrilik dengan ukuran 2cm x 2cm.
 - d. Kotak penyimpanan atau *hard box* berbahan dasar *graphic board* dilapisi *art paper* laminating doff dengan ukuran 21cm x 21cm x 7cm yang disesuaikan dengan ukuran papan ludo.

2. Spesifikasi buku materi
 - a. Buku materi berisi ringkasan materi untuk dibaca peserta didik.
 - b. Memuat materi ciri-ciri fisik dan non fisik pubertas, cara menjaga kebersihan dan kesehatan diri pada masa puber, cara menjaga privasi, serta cara menyikapi masa pubertas.
 - c. Terbuat dari *art paper* 210gsm untuk bagian cover dan kertas hvs untuk bagian isi berukuran 17cm x 17cm.
3. Spesifikasi *quizzcard*
 - a. *Quizzcard* terbuat dari *art paper* model bolak-balik dengan laminating doff ukuran 6cm x 9cm yang berisi pertanyaan seputar materi dengan simbol tanda tanya dan api.
 - b. Simbol tanda tanya memiliki kartu berwarna hijau sebagai *quizzcard* kategori mudah. Sedangkan simbol api untuk *quizzcard* dengan kategori sulit berwarna biru.
 - c. Kategori mudah (C1–C3): Soal berfokus pada mengingat, memahami, dan menerapkan konsep dasar, sehingga membantu peserta didik mengenali dan memahami materi dengan lebih sederhana.
 - d. Kategori sulit (C4–C6): Soal berfokus pada menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, sehingga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pemecahan masalah peserta didik.
4. Spesifikasi infografis
 - a. Infografis memuat informasi seputar menjaga kebersihan alat reproduksi yang dibedakan berdasarkan jenis kelamin dan tata cara mandi wajib sebagai informasi tambahan untuk peserta didik.
 - b. Dicitak menggunakan *art paper* 210gsm dengan ukuran 8cm x 15cm.
5. Spesifikasi buku pedoman penggunaan
 - a. Buku pedoman penggunaan media pembelajaran LUPADIRI dicetak menggunakan *art paper* dengan ukuran 8cm x 15cm.
 - b. Berisi identitas pengembang, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), deskripsi singkat mengenai media, pedoman penggunaan dan alur permainan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung peserta didik dalam memahami konsep materi pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Oleh sebab itu, penggunaan media LUPADIRI diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi perubahan pada diriku (pubertas).

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sekaligus menjadi acuan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan dukungan dan masukan bagi sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif untuk mendukung peningkatan minat belajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Khususnya media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar pada materi perubahan pada diriku (pubertas).

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini adalah asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) dalam penelitian ini:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini berasumsi bahwa media LUPADIRI dibuat dengan menarik agar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penerapan media ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran serta meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran IPAS.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan yang perlu diperhatikan pada penelitian ini yaitu penelitian yang hanya dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Pakunden 3 Kota Kediri sehingga penelitian ini terbatas pada kondisi dan karakteristik peserta didik di sekolah tersebut. Selain itu, pengembangan media LUPADIRI hanya berfokus pada mata pelajaran IPAS materi perubahan pada diriku (pubertas) serta waktu pelaksanaan penelitian yang terbatas juga menyebabkan penggunaan media LUPADIRI hanya dapat diuji dalam jangka waktu tertentu sehingga dampaknya terhadap minat belajar peserta didik belum dapat diamati secara lebih mendalam dalam jangka panjang.

G. Penelitian Terdahulu

Acuan dan perbandingan bagi peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah penelitian terdahulu. Di bawah ini adalah beberapa penelitian yang sesuai dan dijadikan referensi dalam penelitian pengembangannya ini:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian I	
Judul Penelitian dan Tahun	Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa ¹⁸ Tahun 2022
Nama Peneliti	Yesica Emelda Duarmas, Yoseph Batkunde, dan Zakarias Bacori
Hasil Penelitian	Penelitian ini mengungkapkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika topik garis dan sudut mengalami kemajuan signifikan setelah penerapan media permainan ludo. Berdasarkan nilai akhir mereka dari total 16 siswa, sebanyak 9 siswa meraih kategori "sangat baik" dan 7 siswa lainnya berada pada kategori "baik".

¹⁸ Yesica Emelda Duarmas, Yoseph Batkunde, and Zakarias Bacori, "Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Mandalika Mathematics and Education Journal* 4 (2022): 2022, <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>.

Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif, berbeda dengan penelitian mendatang yang menggunakan metode pengembangan model ADDIE. 2. Media pembelajaran mencakup materi garis dan sudut pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian selanjutnya memuat topik perubahan pada diriku (pubertas) dalam mata pelajaran IPAS. 3. Subjek penelitian meliputi kelas VII SMP, sementara penelitian yang akan dilakukan menargetkan peserta didik kelas V sekolah dasar. 4. Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar, berbeda dengan penelitian berikutnya yang menekankan peningkatan minat belajar.
Persamaan	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo.
Penelitian II	
Judul Penelitian dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Muatan IPA Untuk Siswa Kelas IV SD IT Suralaga ¹⁹ Tahun 2023
Nama Peneliti	Rosdatul Pawazah, Muhammad Sururuddin, Mijahamuddin Alwi, Dina Fadilah, dan Musabihatul Kudsiah
Hasil Penelitian	Hasil validasi dari penelitian ini menunjukkan skor 37 dengan kriteria “baik” dari validator media dan mendapat skor 46 dengan kriteria “sangat baik” dari validator materi. Angket respon peserta didik terhadap media mendapatkan skor 39,75 dengan kategori “baik” yang artinya media pembelajaran layak untuk digunakan.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar, berbeda dengan penelitian mendatang yang menargetkan peserta didik kelas V sekolah dasar. 2. Fokus penelitian ini terletak pada peningkatan keaktifan peserta didik, sedangkan penelitian selanjutnya menitikberatkan pada peningkatan minat belajar.
Persamaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedua penelitian mengembangkan media pembelajaran berbasis ludo. 2. Kedua penelitian menerapkan model pengembangan ADDIE.
Penelitian III	
Judul Penelitian dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ²⁰ Tahun 2023
Nama Peneliti	Arita Marini, Arifah Azzahra, Diani Putri Utami, Gahlda Nabila, Najwa Kamila, dan Rifqi Dwi Prasetyo
Hasil Penelitian	Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media "Rumah Ludo Nusantara" dinyatakan layak sebagai alat bantu pembelajaran dan efektif mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara maksimal, sebagaimana dibuktikan dari hasil validasi. Skor validasi dari ahli media mencapai 90% dan ahli materi juga 90%, keduanya termasuk kategori "sangat layak"
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah keragaman budaya Indonesia, berbeda dengan penelitian mendatang yang membahas topik pubertas.

¹⁹ Pawazah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Muatan IPA Untuk Siswa Kelas IV SD IT Suralaga”, *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023): 152-158.

²⁰ Marini et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar”, *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 75-98.

	2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar, sedangkan penelitian berikutnya menyoasar peserta didik kelas V sekolah dasar.
Persamaan	Kedua penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ludo serta menerapkan model ADDIE sebagai panduan pengembangan.
Penelitian IV	
Judul Penelitian dan Tahun	Pengembangan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 di MIN 1 Kota Kediri ²¹ Tahun 2024
Nama Peneliti	Wahyu Pamula
Hasil Penelitian	Hasil validasi media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh skor 90% dengan kategori “santa layak”. Sementara itu, dari ahli materi, media ini mendapat penilaian 85,6% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil belajar peserta didik meningkat signifikan terlihat dari rata-rata <i>pre-test</i> sebesar 75 dan <i>post-test</i> 97, dimana nilai <i>post-test</i> lebih tinggi. Dengan demikian, media permainan ludo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pada penelitian ini membahas “Indonesia Kaya Budaya”, berbeda dengan penelitian mendatang yang memuat topik pubertas. 2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar, sedangkan penelitian selanjutnya menargetkan peserta didik kelas V sekolah dasar. 3. Fokus penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar, sementara penelitian berikutnya menekankan peningkatan minat belajar.
Persamaan	Kedua penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ludo dan menerapkan model ADDIE sebagai acuan pengembangan.
Penelitian V	
Judul Penelitian dan Tahun	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Pada Topik Masa Pubertas Melalui Media <i>Pop-Up Book</i> ²² Tahun 2024
Nama Peneliti	N.L.G.S. Utami, I.B.P. Arnyana, dan I.M. Candiasa
Hasil Penelitian	Penelitian ini menghasilkan validitas materi dan media dengan kategori “sangat valid” serta validitas kepraktisan mencapai kategori “ <i>excellent</i> ”. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan nyata, di mana skor pretest jauh lebih rendah dibandingkan posttest. Oleh karena itu, media pop-up book bertema masa pubertas untuk siswa kelas VI sekolah dasar dinyatakan valid, layak, dan efektif sebagai sarana pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah <i>pop-up book</i>, berbeda dengan penelitian mendatang yang mengembangkan media permainan LUPADIRI (ludo perubahan pada diri). 2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI sekolah dasar, sedangkan penelitian selanjutnya menyoasar peserta didik kelas V sekolah dasar.

²¹ Wahyu Pamula, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIN 1 Kota Kediri” (Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, 2024).

²² Utami, Arnyana, and Candiasa, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd Pada Topik Masa Pubertas Melalui Media Pop-Up Book Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha”, *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 1 (2024): 94-110.

	3. Fokus penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar, sementara penelitian berikutnya menitikberatkan pada peningkatan minat belajar.
Persamaan	Materi dalam media pada penelitian ini dan penelitian yang akan dikembangkan memiliki kesamaan, yaitu materi pubertas, namun pada penelitian ini materi pubertas dan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE.
Penelitian VI	
Judul Penelitian dan Tahun	Pengembangan <i>e-learning</i> Berbantu <i>Linktree</i> Pada Materi Pubertas Kelas 6 SD Negeri 3 Tarokan ²³ Tahun 2025
Nama Peneliti	Emmy Tirta Anggraini, Frans Aditia Wiguna, dan Novi
Hasil Penelitian	Hasil validasi pada media ini memperoleh skor 90% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Ketika media diujikan, peserta didik memperoleh rata-rata skor 82% yang termasuk nilai di atas KKM. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran.
Perbedaan	1. Penelitian ini mengembangkan <i>e-learning</i> , sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengembangkan media permainan ludo dengan nama LUPADIRI (ludo perubahan pada diri). 2. Kelas VI sekolah dasar menjadi objek penelitian ini, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan kelas V sekolah dasar menjadi objek dari penelitian.
Persamaan	Persamaan dari penelitian ini dan penelitian yang akan dilaksanakan adalah materi yang dimuat dalam media merupakan materi pubertas dan pengembangan media menggunakan model pengembangan ADDIE.
Penelitian VII	
Judul Penelitian dan Tahun	Pengembangan Media <i>Big Book</i> ‘Bimatas’ Materi Pubertas di Sekolah Dasar ²⁴ Tahun 2025
Nama Peneliti	Puspaningrum, Nataria Wahyuning Subayani, dan Nanang Khoirul Umam
Hasil Penelitian	Penelitian ini memperoleh hasil validasi ahli media dengan kategori “sangat valid”, penilaian ahli materi “sangat baik”, serta peningkatan hasil belajar peserta didik mencapai tingkat ketuntasan 92%. Dengan demikian, media <i>big book</i> “bimatas” bertema pubertas dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
Perbedaan	1. Media yang dikembangkan di penelitian ini adalah <i>big book</i> “bimatas”, berbeda dengan penelitian mendatang yang mengembangkan media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri). 2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar, sedangkan penelitian selanjutnya menargetkan peserta didik kelas V sekolah dasar.
Persamaan	1. Kedua penelitian menerapkan model pengembangan ADDIE. 2. Kedua penelitian membahas materi pubertas.

²³ Anggraini and Wiguna, “Pengembangan *e-Learning* Berbantu *Linktree* Pada Materi Pubertas Kelas 6 SD Negeri 3 Tarokan”, *Jurnal Penelitian Nusantara* 1 (2025): 438-442.

²⁴ Nanang Khoirul Puspaningrum; Subayani, Nataria Wahyuning; Umam, “Pengembangan Media *Big Book* ‘Bimatas’ Materi Pubertas Di Sekolah Dasar,” *Cendekia Pendidikan* 13, no. 2 (2025): 50–45.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran LUPADIRI (Ludo Perubahan Pada Diri)

Media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) adalah permainan tradisional berbentuk papan berbasis strategi yang dimainkan secara berkelompok dan berisi pertanyaan dan materi tentang perubahan pada diriku (pubertas).

2. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka di sekolah dasar yang membahas mengenai makhluk hidup serta interaksinya dengan alam dan semesta. Pubertas membahas tentang perubahan pada diri anak ketika memasuki usia remaja yang termasuk ke dalam lingkup makhluk hidup pada kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

3. Materi Perubahan Pada Diriku (Pubertas)

Pubertas merupakan fase perkembangan yang ditandai oleh perubahan fisik, hormonal, dan emosional pada diri anak yang menunjukkan manusia sebagai makhluk hidup akan mengalami perubahan dalam proses kehidupannya.

4. Minat Belajar

Minat belajar dapat diartikan sebagai keinginan kuat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang menimbulkan rasa suka dan ketertarikan. Tinggi atau rendahnya minat belajar berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami materi perubahan pada diriku (pubertas).