

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika adalah berbagai bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses komunikasi informasi. *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa media meliputi segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dibicarakan, dan dimanipulasi termasuk instruksi yang menyertainya.<sup>25</sup> Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam penyampaian informasi yang dapat membantu penyampaian informasi dan memperjelas materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.<sup>26</sup> Media pembelajaran adalah alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif dan efisien.<sup>27</sup> Sedangkan Mashuri mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menstimulasi pemikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar.<sup>28</sup>

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sering disamakan dengan beberapa istilah lain, antara lain bahan pembelajaran (*instructional*),

---

<sup>25</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

<sup>26</sup> S P Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 2* (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2020), 72.

<sup>27</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

<sup>28</sup> N Rahmaniah et al., *Berpikir Kritis Dan Kreatif: Teori Dan Implementasi Praktis Dalam Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Publica Indonesia Utama, 2023), 156.

komunikasi audio visual (*audio visual communication*), alat peraga visual (*visual education*), dan media penjelas.<sup>29</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya ada lima, yaitu sebagai berikut:<sup>30</sup>

### a. Fungsi komunikatif

Memberikan kemudahan dalam komunikasi antara guru dan peserta didik. Penyampaian materi lebih efektif sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

### b. Fungsi motivasi

Melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan mampu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk belajar.

### c. Fungsi kebermaknaan

Media pembelajaran bukan hanya sebagai penambah pengetahuan peserta didik, melainkan juga mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam menganalisis dan mencipta. Dari situ, akan tertanam pemikiran bahwa belajar adalah memberikan makna yang berarti bagi kehidupan mereka.

### d. Fungsi penyamaan persepsi

Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap materi yang disampaikan tanpa menimbulkan perbedaan penafsiran.

---

<sup>29</sup> Kustandi, Cecep; Darmawan,Daddy, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta Timur: Prenada Media, 2020), 7.

<sup>30</sup> Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.

e. Fungsi individualitas

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan belajar yang meliputi latar, minat dan gaya belajar yang berbeda-beda. Melalui media pembelajaran, kebutuhan mereka pada pembelajaran dapat terpenuhi.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana pendukung yang membantu guru dalam menjalin komunikasi yang efektif dengan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi unsur penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, menarik dan bermakna.

Sedangkan menurut Hamalik, media pembelajaran dalam penggunaannya hendaknya mampu memenuhi beberapa fungsi media sebagai berikut:<sup>31</sup>

a. Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas

Dominasi guru akan penjelasan dapat lebih berkurang melalui penggunaan media pembelajaran, yang berakibat pada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

b. Memperdalam pemahaman anak terhadap penyampaian materi belajar

Media pembelajaran membantu memberikan kejelasan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang disajikan.

c. Memberikan gambaran pengertian abstrak pada pengertian yang konkret

Media pembelajaran dapat memberikan gambaran yang konkret bagi anak dalam memahami materi belajar yang bersifat semu atau abstrak.

d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera manusia

Indera manusia memiliki keterbatasan dalam hal ruang dan waktu, sama halnya ketika pembelajaran berlangsung. Guru dan peserta didik juga memiliki kemampuan yang terbatas jika hanya mengandalkan pada

---

<sup>31</sup> K Maku, R Bile, and A Nafsia, *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu: Pengembangan Media Pembelajaran AUD* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2023), 8-10.

indera untuk memahami informasi atau materi belajar. Media pembelajaran membantu berlangsungnya proses pembelajaran.

e. Solusi atas sikap pasif peserta didik

Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mendorong interaksi langsung dengan lingkungan, dan serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai pendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan bermakna dengan memperjelas penyampaian informasi dari guru, membantu peserta didik memahami materi secara konkret, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera manusia. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendorong peserta didik belajar secara mandiri. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang beragam untuk membantu menyampaikan materi. Menurut Sudjana dan Rivai, media pembelajaran terdapat dua jenis. Pertama, media dua dimensi (media grafis) yang memiliki ukuran panjang lebar dan hanya dapat dilihat dengan mata dari satu sudut pandang. Contohnya adalah gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, komik, dan sebagainya. Kedua, media tiga dimensi yang memiliki ukuran panjang, lebar, tinggi, dan bervolume yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan diraba oleh tangan. Contohnya adalah model padat yang menampilkan bentuk objek secara utuh seperti aslinya, model penampang yang memperlihatkan bagian dalam suatu objek dengan cara dipotong, model susun yang dapat dilepas dan dipasang kembali, model kerja yang dapat bergerak, dan *mock-up* tiruan benda yang menyerupai bentuk asli.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 7.

Ramli mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi lima jenis, yaitu:<sup>33</sup>

- a. Media non proyeksi dua dimensi, adalah media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar, seperti gambar, bagan, grafik, poster, serta peta.
- b. Media non proyeksi tiga dimensi, yaitu media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi seperti benda nyata dan boneka.
- c. Media audio, yaitu media pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran melalui suara dan mengandalkan indera pendengaran peserta didik, seperti *tape recorder* dan radio.
- d. Media yang melibatkan proyek, yakni media pembelajaran yang menyajikan informasi gambar atau video melalui alat proyektor dengan memancarkan cahaya ke permukaan seperti layar atau dinding sehingga tampilan dapat dilihat. Contoh media ini yaitu, film, slide, film stripe, dan overhead proyektor.
- e. Televisi (TV) untuk menampilkan gambar serta suara dari jarak jauh dan perekam video (VCR) yang memiliki fungsi merekam, menyimpan, dan memutar gambar dan suara dari objek secara bersamaan.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari tiga jenis utama, yaitu:<sup>34</sup>

- a. Media visual, yaitu media yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar yang dapat dilihat, seperti foto, poster, dan ilustrasi.
- b. Media audio, yaitu media yang menyampaikan informasi melalui suara sehingga memanfaatkan indera pendengaran, seperti radio dan musik.
- c. Media audio visual, yaitu media yang memadukan unsur gambar dan suara secara bersamaan, seperti video dan film.

---

<sup>33</sup> Frida Septy Haptanti, Miftahul Hikmah, and Imam Agus Basuki, "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia," *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 9 (2024): 972–80, <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.

<sup>34</sup> Titin et al., "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran," *Jutech : Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 111–23, <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran:<sup>35</sup>

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Media yang dipilih harus dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- b. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Media yang dipilih harus mempertimbangkan usia, tingkat perkembangan, gaya belajar, dan minat peserta didik.
- c. Efektif dan Efisiensi. Media harus efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan efisien dalam penggunaan waktu dan sumber daya.
- d. Interaktivitas. Media yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.
- e. Ketersediaan. Media yang dipilih harus mudah diakses dan tersedia untuk digunakan guru dan peserta didik.
- f. Fleksibilitas. Media bersifat fleksibilitas atau disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran.
- g. Kualitas Teknis. Media yang dipilih harus memiliki kualitas teknis yang baik, seperti kualitas gambar, suara, dan tampilan.
- h. Keamanan. Pemilihan media harus mempertimbangkan keamanan terutama untuk peserta didik usia dini.

#### B. Media LUPADIRI (Ludo Perubahan Pada Diriku)

##### 1. Pengertian Media LUPADIRI (Ludo Perubahan Pada Diri)

Permainan ludo adalah salah satu permainan papan tradisional yang sudah ada sejak abad ke-6 Masehi dan berasal dari India yang dikenal dengan *Pachisi*.<sup>36</sup> Ludo dimainkan oleh 2-4 orang yang mengatur strategi untuk memindahkan 4 pion menggunakan dadu.<sup>37</sup> Permainan ludo terdiri

---

<sup>35</sup> S Tubagus, *Buku Prinsip Dan Penerapan Media Pembelajaran* (Bandung: Penerbit Widina, 2025), 59-60.

<sup>36</sup> Siti Maria, Dwi Fajar Saputri, and Eti Sukadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (JPISA)* 4, no. 1 (2021): 30–35.

<sup>37</sup> Izzaty, Sunanah, and Nurfitriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja."

dari empat area utama dan sejumlah kotak kecil sebagai jalur permainan.<sup>38</sup> Dengan demikian, permainan ludo adalah permainan papan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang dengan pion sebagai alat gerak dan dadu sebagai penentu langkah.

Media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) merupakan media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan ludo dengan menambahkan materi perubahan pada diri (pubertas) kedalamnya. Secara umum sama dengan permainan ludo biasanya, yang membedakannya terletak pada kotak kecil dilengkapi dengan simbol yang disesuaikan dengan kartu pertanyaan dan materi. Media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) dimainkan secara berkelompok dengan ketentuan masing-masing anggota kelompok beranggotakan 4 orang peserta didik. Permainan ini diharapkan dapat membuat peserta didik untuk lebih tertarik pada pembelajaran pada materi perubahan pada diriku (pubertas) dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif serta kreatif dalam berpikir.

## 2. Fungsi Media LUPADIRI (Ludo perubahan Pada Diri)

Beberapa terdapat fungsi dari media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) bagi peserta didik, yaitu:<sup>39</sup>

### a. Pengembangan keterampilan sosial

Melalui media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri), peserta didik dapat belajar bekerja sama, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan belajar mengelola emosi ketika bermain dengan teman-teman mereka.

### b. Peningkatan keterampilan kognitif

Media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) menuntut peserta didik untuk merencanakan langkah mereka, mempertimbangkan berbagai kemungkinan, dan membuat keputusan yang cerdas.

---

<sup>38</sup> Vilandina Alif Kamin et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma," *JIDR: Journal of Instructional Development Research* 1, no. 2 (2020): 88–99.

<sup>39</sup> Husnul Khatimah, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Sumatera Barat: Al-Fannani Publisher, 2024), 49-50.

c. Peningkatan keterampilan motorik

Keterampilan motorik halus peserta didik dapat meningkat melalui media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) melalui pemindahan dan penempatan pion sepanjang papan permainan.

d. Pembelajaran aturan dan etika

Dalam menggunakan media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri), peserta didik belajar mematuhi aturan permainan, etika bermain yang baik, kejujuran, kesabaran, dan menghargai lawan main.

e. Hiburan dan kesenangan

Media pembelajaran LUPADIRI (ludo perubahan pada diri) membuat peserta didik menikmati waktu belajar sambil bermain dengan teman-teman mereka yang memunculkan perasaan senang.

**3. Kelebihan Media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri)**

- a. Menarik minat belajar peserta didik karena media memiliki sifat menyenangkan.
- b. Dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan jenjang kelas, namun perlu dilakukan modifikasi *quizz card* dan kartu materi terlebih dahulu.
- c. Praktis dan ekonomis untuk dimainkan.
- d. Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.<sup>40</sup>

**4. Kekurangan Media LUPADIRI (ludo perubahan pada diri)**

- a. Diperlukan waktu yang relatif lama untuk menjelaskan cara bermain kepada peserta didik sehingga mereka paham.
- b. Diperlukan pembaruan *quizzcard* dan kartu materi ketika akan ganti materi.
- c. Perlunya kemampuan guru dalam menguasai keadaan kelas supaya peserta didik tetap fokus pada pembelajaran.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Maria, Saputri, and Sukadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak", *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya* 4, no. 1 (2021): 30-35.

<sup>41</sup> Mufida Miftahul Jannah and Yusman Wiyatmo, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA," *Jurnal Pendidikan Fisika*, (2018), 249.

## C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD/MI

### 1. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Piaget, pembelajaran adalah suatu proses pengembangan kognitif yang terjadi secara bertahap melalui interaksi yang terjalin antara individu dengan lingkungan.<sup>42</sup> Menurut Gagne, pembelajaran merupakan penerimaan dan pengorganisasian informasi dalam memori.<sup>43</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik yang melibatkan aspek kognitif dan lingkungan untuk membantu peserta didik dalam memahami, mengingat, mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebuah inovasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Inovasi pembelajaran adalah perubahan terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang membuat adanya perubahan paradigma pembelajaran. Perubahan ini dapat berupa kurikulum, media, dan teknologi.<sup>44</sup> Mata pelajaran IPAS adalah bentuk inovasi materi dalam kurikulum merdeka yang memadukan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan

IPAS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan interaksinya dengan alam semesta.<sup>45</sup> Seperti, manusia makhluk hidup yang tidak dapat hidup sendiri, kondisi biologis manusia memberikan pengaruh terhadap cara dan kapasitas manusia untuk bersosialisasi. Begitu pula sebaliknya, keberadaan sosial manusia dalam keluarga dan masyarakat memiliki peran untuk memenuhi kebutuhan biologis mereka seperti makanan, perlindungan, serta perawatan.<sup>46</sup>

---

<sup>42</sup> Y Tarumasely, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran* (Lamongan: Academia Publication, 2024), 15.

<sup>43</sup> A Abdurahman et al., *Buku Ajar Teori Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 3.

<sup>44</sup> Aini Qolbiyah, Sonzarni, and Muhammad Aulia Ismail, "Implementation of the Independent Learning Curriculum At the Driving School," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2022): 04, <https://doi.org/10.31004/jpion.v1i1.1>.

<sup>45</sup> Meylovia and Alfin Julianto, "Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan", *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 5, no. 1 (2023): 2

<sup>46</sup> Fajriah et al., "Peran Manusia Sebagai Makhluk Individu Dan Makhluk Sosial", *Innovative: Journal Of Social Science Research Volume* 4, no. 3 (2024): 2250-2259

Pembelajaran IPAS adalah interaksi antara guru dan peserta didik dengan tujuan mempelajari pengetahuan mengenai manusia dan keterkaitannya dengan alam semesta. IPAS dirancang agar pembelajaran lebih terpadu, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan menyajikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik tidak hanya belajar secara teori, melainkan diharapkan dapat memahami hubungan antara kejadian di alam dan di lingkungan serta mampu menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menekankan pada pengembangan pengetahuan, keterampilan proses ilmiah, dan sikap ilmiah sosial dengan pendekatan kontekstual serta sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.<sup>47</sup>

## **2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki ruang lingkup aspek sains dan sosial. Ruang lingkup ini disusun secara terpadu agar peserta didik dapat memahami hubungan yang terjalin antara manusia, lingkungan, dan alam semesta secara penuh dan kontekstual. Ruang lingkup pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar mencakup beberapa tema utama, yaitu:<sup>48</sup>

### **a. Dimana Indonesia Berada**

Pada bab ini peserta didik dapat mengidentifikasi letak geografis Indonesia melalui pengamatan pada peta, menganalisis pengaruh letak geografis Indonesia, dan kehidupan bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan agraris.

### **b. Majulah Daerahku**

Pada bab ini peserta didik mempelajari mengenai cara memenuhi kebutuhan masyarakat, proses kegiatan ekonomi di daerah, faktor-

---

<sup>47</sup> Meylovia and Alfin Julianto, "Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 4, no. 1 (2023): 84-91.

<sup>48</sup> Amalia Fitri Ghaniem, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024), v.

pendukung kegiatan ekonomi daerah dan bagaimana pemecahan masalah kegiatan ekonomi di daerahnya masing-masing.

c. Harmoni dan Ekosistem

Pada bab ini peserta didik dapat mengamati komponen yang ada dalam ekosistem, interaksi yang terjadi antar komponen, dampak dari interaksi yang terjadi antarkomponen, dan mengevaluasi perilaku yang dapat menjaga/merusak keseimbangan ekosistem.

d. Air Sumber Kehidupan

Pada bab ini dalam pokok materi peserta didik dapat menyelidiki bagaimana terjadinya siklus air, aktivitas manusia yang mempengaruhi keberlangsungannya siklus air, sumber air bersih dan bagaimana cara penggunaannya, serta menerapkan bagaimana upaya yang tepat untuk menjaga ketersediaan air bersih tetap ada.

e. Daerahku yang Bersejarah

Pokok materi dalam bab ini adalah peserta didik dapat menyelidiki sejarah yang ada berdasarkan peninggalan yang ada di daerah masing-masing, asal-usul warisan budaya dan alasan untuk tetap dipertahankan, peristiwa penting yang terjadi dalam sebuah sejarah, serta menyelidiki dampak sejarah terhadap kehidupan masa kini.

f. Perubahan Pada Diriku

Bab ini bertujuan agar peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan fisik, emosional, dan sosial di masa pubertas, memahami langkah-langkah menjaga kesehatan dan kebersihan diri, menerapkan sikap menghargai privasi, serta mengenali tindakan yang termasuk pelanggaran privasi.

g. Bermain dengan Cahaya

Pada bab ini peserta didik dapat menyelidiki sifat cahaya yang mempengaruhi penglihatan, sifat bayangan, hubungan yang terjalin antara cahaya dan warna, serta pemanfaatan lain sifat cahaya selain untuk penerangan.

h. Ramai karena Bunyi

Pada bab ini peserta didik menyelidiki sifat-sifat bunyi, faktor yang mempengaruhi perambatan bunyi, dan pemanfaatan bunyi dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk mengkaji fenomena sekitar, memahami alam semesta dan hubungan dengan kehidupan manusia, serta berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan diharapkan tumbuh melalui pembelajaran IPAS. Secara spesifik, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki tujuan sebagai berikut:<sup>49</sup>

- a. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik terhadap berbagai kejadian alam dan fenomena sosial di sekitar mereka.
- b. Memahami keterkaitan antara alam, manusia, dan lingkungan sosial secara menyeluruh.
- c. Mendorong peserta didik untuk aktif merawat, melindungi, melestarikan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.
- d. Mengasah kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, ilmiah, dan mengenali, merumuskan, serta menyelesaikan masalah dengan tindakan nyata melalui metode inkuiri.
- e. Memahami diri sendiri, lingkungannya, dan memberi makna pada kehidupan manusia dan masyarakat yang mengalami perubahan.
- f. Mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep IPAS dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### D. Materi Perubahan Pada Diri

Materi perubahan pada diri dimuat dalam mata pelajaran IPAS untuk fase C kelas V kurikulum merdeka. Materi ini membahas mengenai perubahan yang terjadi pada manusia atau yang biasa disebut dengan pubertas. Berikut adalah pemaparan mengenai CP dan TP dari materi perubahan pada diri:

---

<sup>49</sup> A Masrifa et al., *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 88-89.

**Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran**

No	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
1.	Peserta didik memahami sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan tubuhnya. <sup>50</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi perubahan fisik, emosi, dan sosial pada masa puber.</li> <li>2. Peserta didik mampu menjelaskan cara menjaga kebersihan dan kesehatan diri pada masa puber.</li> <li>3. Peserta didik mampu menjelaskan cara menjaga privasi dan hal-hal yang termasuk dalam pelanggaran privasi.</li> <li>4. Peserta didik mampu menceritakan cara untuk menyikapi masa puber.<sup>51</sup></li> </ol>

Materi pubertas dalam pembelajaran IPAS kelas V memiliki empat ranah materi utama yang saling melengkapi, yaitu fakta, konsep, prinsip, dan prosedur untuk memberikan pemahaman secara menyeluruh kepada peserta didik. Pada lingkup fakta, memuat ciri-ciri pubertas secara fisik yang dapat diamati secara langsung pada tubuh. Seperti meningkatnya tinggi dan berat badan, laki-laki mengalami perubahan suara menjadi lebih berat, mengalami mimpi basah untuk laki-laki, ukuran penis dan testis laki-laki yang membesar, munculnya jerawat akibat adanya aktivitas hormon, dimulainya menstruasi pada perempuan, payudara mulai tumbuh, pinggul perempuan yang melebar, dan tumbuhnya rambut halus di area tertentu seperti pada kemaluan, ketiak, dan wajah untuk laki-laki. Fakta-fakta tersebut bersifat konkret atau nyata yang menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengenali ciri-ciri awal pubertas.<sup>52</sup>

Pada ranah konsep, pubertas dijelaskan sebagai suatu proses perkembangan biologis, emosional, dan sosial yang membawa anak menuju kedewasaan. Konsep ini mencakup pengertian pubertas, tahap-tahap yang dialami selama masa pubertas, serta peran hormon seperti estrogen pada perempuan dan testosteron pada laki-laki yang memengaruhi perubahan tubuh. Selain itu, konsep pubertas juga meliputi pemahaman tentang perbedaan perkembangan

<sup>50</sup> Kemendikbud, "Capaian Pembelajaran (CP)," accessed September 18, 2025,

<sup>51</sup> Nani R, Khristiyano, and Irene M.J A, *Ilmu Pengetahuan Alam Vol 2* (Jakarta Timur: Penerbit Erlangga, 2022), 47.

<sup>52</sup> Aruni Salsabila, "Periodisasi Masa Remaja Dan Ciri Khasnya: Pubertas, Remaja Awal Dan Remaja Akhir," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 5 (2024): 161–68, <https://ojs.co.id/1/index.php/jip/article/view/1267/1520>.

antara laki-laki dan perempuan, keragaman usia terjadinya pubertas, serta pentingnya menjaga kesehatan reproduksi dan mental selama masa ini. Ranah konseptual menjadi bagian penting dalam belajar pubertas, karena membantu peserta didik memahami perubahan pada tubuh, perasaan, serta alasan perubahan tersebut terjadi.<sup>53</sup>

Ranah prinsip menjelaskan hubungan sebab-akibat yang mendasari proses pubertas. Misalnya, prinsip bahwa perubahan fisik dan emosional terjadi akibat peningkatan produksi hormon oleh kelenjar pituitari dan organ reproduksi. Prinsip lainnya adalah bahwa nutrisi, kesehatan, lingkungan, dan faktor genetik ikut mempengaruhi cepat atau lambatnya pubertas terjadi. Prinsip-prinsip ini membantu siswa memahami bahwa pubertas bukanlah proses yang sama pada semua orang dan memiliki variasi yang normal dalam perkembangan.<sup>54</sup>

Sementara itu, ranah prosedur berfokus pada tahapan atau cara yang harus dilakukan untuk menjaga kesehatan pada masa pubertas. Prosedur ini mencakup cara merawat kebersihan tubuh, seperti mandi secara teratur, menjaga kebersihan area reproduksi, menggunakan produk perawatan diri dengan benar, dan menangani menstruasi secara sehat dan higienis. Prosedur juga mencakup langkah menjaga kesehatan mental, seperti berkomunikasi dengan orang yang dipercaya, mengelola emosi, atau mencari bantuan ketika menghadapi stres.<sup>55</sup>

Secara keseluruhan, materi pubertas terutama berada pada ranah konsep, tetapi pemahaman yang utuh hanya tercapai jika peserta didik juga dikenalkan pada fakta-fakta pendukung, prinsip ilmiah yang menjelaskan prosesnya, serta prosedur yang perlu dilakukan untuk menjaga kesehatan selama pubertas. Dengan begitu, peserta didik tidak hanya memahami perubahan yang terjadi dalam diri mereka, tetapi juga mampu merawat diri dan bersikap positif menghadapi masa transisi tersebut.

---

<sup>53</sup> A T S Farahdiba, *Buku Ajar: Kesehatan Reproduksi Remaja* (Makassar: Guepedia, 2023).

<sup>54</sup> L E Natalia and A Vidya, *Dunia Remaja: Permasalahan Dan Solusinya* (Yogyakarta: Ananta Vidya, 2023).

<sup>55</sup> *Ibid.*

## E. Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah ketertarikan atau kesukaan adalah cara seseorang untuk mengubah sikap atau perilakunya. Sulistiyono mendeskripsikan minat belajar sebagai keadaan seseorang yang dengan sukarela mencari, mencoba hal baru, memperluas pengetahuan keterampilan, dan pengalaman baru.<sup>56</sup> Menurut Renninger, minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memusatkan perhatian pada suatu objek yang dipengaruhi oleh hubungan khusus antara dirinya dan hal yang dipelajari serta dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.<sup>57</sup> Sementara itu, menurut Susanto, minat adalah dorongan atau faktor yang menimbulkan ketertarikan pada peserta didik yang dapat menimbulkan rasa puas bagi dirinya.<sup>58</sup> Dari beberapa definisi minat belajar diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar merupakan sebuah dorongan yang muncul dari ketertarikan individu terhadap suatu objek karena adanya interaksi dan mendorong seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

Minat berperan sebagai motivasi awal bagi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Minat belajar merupakan faktor penting yang mendukung keberhasilan akademik, peningkatan pengetahuan, dan kemampuan belajar. Salah satu faktor penentu dari keberhasilan pembelajaran adalah adanya minat yang menjadi pendorong sikap individu, bukan hanya berperan sebagai pendorong pengetahuan. Apabila minat belajar peserta didik tinggi akan memberikan kemudahan dalam memahami materi dan mampu mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Namun pada kenyataannya, minat belajar peserta didik tidak semuanya tinggi. Agar minat belajar mengalami peningkatan diperlukannya penerapan strategi yang tepat.

---

<sup>56</sup> Amalia et al., "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD," *Jurnal Jendela Pendidikan* 4, no. 1 (2024): <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>

<sup>57</sup> Ricardo and Rini Intansari Meilani, "The Impacts of Students' Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 188–201, <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>.

<sup>58</sup> Malvin Dukalang and Sudirman, "Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis* 1, no. 1 (2024): 41–50, <https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4>.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dorongan kuat dari dalam peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari individu (internal) dan faktor dari lingkungan sekitar (eksternal). Berikut ini adalah faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar peserta didik:<sup>59</sup>

### a. Faktor internal

- 1) Motivasi dalam diri peserta didik untuk melakukan sesuatu. Semakin tinggi motivasi peserta didik, maka mereka cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih besar karena memiliki tujuan yang akan dicapai.
- 2) Kesesuaian antara bakat, kemampuan, dan materi pembelajaran meningkatkan antusiasme dan ketertarikan peserta didik.
- 3) Kesehatan yang baik meningkatkan fokus dan kenyamanan belajar, sebaliknya, fisik yang lemah membuat minat belajar menurun.
- 4) Perasaan senang atau nyaman yang muncul pada diri peserta didik akan suatu mata pelajaran, guru, atau suasana belajar dapat menjadi pemicu minat belajar. Apabila terdapat perasaan takut, tertekan, atau cemas dalam diri peserta didik maka, maka dapat menurunkan minat belajar.

### b. Faktor eksternal

#### 1) Lingkungan keluarga

Tempat pertama anak mendapatkan pembelajaran adalah keluarga. Dukungan orang tua terhadap pendidikan dan terciptanya suasana belajar yang kondusif di rumah berperan besar dalam meningkatkan minat belajar. Anak yang mendapatkan dorongan positif dari keluarga pada umumnya mampu memiliki minat belajar yang tinggi. Kondisi sosial ekonomi dalam keluarga dapat memberikan pengaruh kepada akses peserta didik dalam mendapatkan sumber dan fasilitas belajar.

---

<sup>59</sup> Dhiya Juliana Putri et al., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang," *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 5, no. 1 (2022): 49–53.

## 2) Lingkungan sekolah

Sekolah adalah pendidikan formal tempat anak mendapatkan pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran. Guru berperan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan metode yang sesuai karakteristik peserta didik dan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Seperti, video, film, alat peraga, dan lainnya. Penggunaan media pembelajaran membantu guru menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

## 3) Pengaruh teman sebaya

Kehidupan sosial peserta didik terutama memberikan pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh positif misalnya ketika teman sebaya rajin belajar, maka mereka akan terpengaruh dan menjadi rajin belajar. Sebaliknya, jika teman sebaya memberikan pengaruh negatif seperti malas mengerjakan tugas akan terbawa malas mengerjakan tugas sehingga melupakan kewajiban sebagai seorang peserta didik untuk belajar.

### 3. Indikator Minat Belajar

Terdapat 4 indikator minat belajar menurut Slameto, yaitu ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Berikut adalah penjelasan mengenai indikator belajar menurut Slameto:<sup>60</sup>

#### a. Perasaan Senang

Minat menyebabkan setiap individu memiliki kecenderungan terhadap hal-hal yang disukai sehingga hal tersebut mudah diingat. Demikian pula pada peserta didik, minat terhadap suatu mata pelajaran dapat menumbuhkan rasa suka terhadap pelajaran tersebut yang dapat diamati melalui gairah, semangat, serta inisiatif peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

---

<sup>60</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180.

b. Partisipasi

Keuletan dan kerja keras yang ditunjukkan oleh peserta didik menjadi penanda bahwa mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sikap mereka yang terus berusaha memahami materi dan mencari hal-hal baru dapat diamati secara nyata.

c. Perhatian

Peserta didik yang memiliki minat terhadap pelajaran tertentu akan menunjukkan perhatian yang besar. Sehingga mereka akan senantiasa fokus ketika mengikuti pembelajaran.

d. Ketertarikan

Ketertarikan adalah awal mula dari timbulnya minat seseorang. Peserta didik akan menunjukkan tanggapan dan reaksi terhadap apa yang disampaikan oleh guru serta menunjukkan rasa tertarik dan ingin tahu yang besar.

## F. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Menurut Jean Piaget, karakter peserta didik berkaitan erat dengan tahapan perkembangan kognitif yang dialami oleh anak. Perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi menjadi empat tahap utama yang memberikan gambaran tentang bagaimana anak membangun kemampuan berpikir dan pemahamannya secara bertahap. Berikut adalah tahap perkembangan anak menurut Jean Piaget:<sup>61</sup>

1. Tahap sensorimotor

Tahap sensorimotor adalah awal perkembangan kognitif anak pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini, pemikiran anak bergantung pada interaksi langsung dengan lingkungan melalui indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, pengecapan, dan indera lainnya. Anak belajar tentang dunia berdasarkan tindakan fisik dan eksplorasi sensorik.

---

<sup>61</sup> Margaret E. Bell Gredler, *Belajar Dan Membelajarkan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1994), 322.

## 2. Tahap pra-operasional

Tahap pra-operasional terjadi pada usia 2-7 tahun. Anak mulai bisa memanfaatkan simbol-simbol seperti gambar, bahasa, dan permainan untuk menunjukkan pemikirannya. Namun, anak masih berpikir dari sudut pandangnya sendiri (egosentris) dan belum mampu berpikir secara logis, Cara mereka berpikir juga belum terstruktur seperti anak yang lebih besar.

## 3. Tahap operasional konkret

Tahap operasional konkret terjadi pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan. Mereka mulai berpikir secara logis dan sistematis terhadap objek maupun situasi yang bersifat konkret. Anak juga mulai menunjukkan kemampuan berpikir ilmiah sederhana, sehingga pada masa ini mereka memasuki jenjang sekolah dasar dimana perkembangan fungsi otak berlangsung semakin pesat.

## 4. Tahap operasional formal

Tahap operasional formal merupakan tahap terakhir dalam perkembangan kognitif Jean Piaget, yang terjadi pada usia 11 hingga dewasa. Pada tahap ini anak mampu berpikir secara kontekstual. Mereka dapat membuat kesimpulan, menganalisis masalah secara ilmiah, dan mulai mengembangkan pemikiran tentang hal-hal yang baik dan benar. Perbendaharaan kata anak berkembang, mereka mampu mengungkapkan gagasan dan perasaan secara lisan maupun tertulis dengan lebih baik. Pada tahap ini anak juga mulai memahami sudut pandang orang lain dan dapat merasakan empati.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwasanya peserta didik kelas V sekolah dasar berada pada rentang usia 10-11 tahun dan berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini mereka mampu berpikir secara logis dan teratur namun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata atau konkret. Anak lebih mudah memahami pembelajaran melalui kegiatan yang nyata, seperti bermain, memegang benda, atau melakukan percobaan sederhana.

## G. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, merangsang keinginan belajar, serta meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi perubahan pada diriku (pubertas). Berikut ini adalah kerangka berpikir dari penelitian ini:

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

