

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Dalam proses ini, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi informasi, tetapi juga menjadi pusat pembelajaran. Karena itu, guru berperan penting dalam memilih metode yang akan digunakan. Oleh sebab itu, guru perlu memiliki kemampuan yang baik agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menarik, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan lebih mendalam.¹ Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, masih terdapat kekurangan pada fasilitas atau sarana prasarana, serta minimnya penggunaan media yang mendukung proses belajar mengajar. Kurangnya fasilitas dan media tersebut membuat kegiatan belajar terasa monoton dan kurang menarik. Kondisi ini dapat berdampak pada menurunnya minat belajar peserta didik.² Menurut Slameto, minat belajar merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan yang muncul dari diri sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain. Beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seorang siswa perlu memiliki minat atau rasa suka terhadap

¹ Nurhayani et al., "Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning)," *Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2024): 255–66.

² P Padlan, F Nurmahmudah, and D. M. Nasaruddin, "Manajemen Pemanfaatan Dan Pemeliharaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Di SD Muhammadiyah Tanjung Redeb," *Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 16319–28.

kegiatan belajar yang diikutinya. Dengan adanya minat tersebut, siswa akan lebih terdorong untuk memberikan perhatian, terlibat aktif, serta berpartisipasi selama kegiatan belajar berlangsung.³ Minat belajar siswa dapat dikatakan rendah ketika mereka tidak fokus pada pembelajaran, tidak menunjukkan ketertarikan, dan tidak merasa antusias saat mengikuti kegiatan belajar. Minat belajar sendiri merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.⁴

Kegiatan belajar di kelas bisa jadi lebih efektif dan kondusif kalau guru menyampaikan materi dengan bantuan alat, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Selain itu, media juga mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membuat mereka lebih mudah memahami materi. Dengan adanya media pembelajaran, kualitas belajar siswa akan meningkat. Tidak hanya guru yang aktif, tetapi siswa juga lebih terlibat dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini membuat materi yang disampaikan guru lebih mudah diterima dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Menurut Abdul Wahid, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, sehingga dapat mendorong dan merangsang siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses belajar.⁶

³ Abdi Siburian, Eva Angelisa Siahaan, and Dorlan Naibaho, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2 (2023): 11206.

⁴ Asnawati Matondang, "Pengaruh Antara Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar," *Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018): 26.

⁵ KD Rahmatika, T Prasetyo, and RW Wulandari, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA," n.d.

⁶ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra' V* (2018).

Sudah menjadi pembahasan umum di kalangan guru bahwa media berfungsi sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Agar media dapat digunakan dengan baik dalam proses belajar, guru perlu memahami materi yang akan diajarkan serta menentukan jenis media yang sesuai untuk membantu penyampaian materi tersebut.⁷ Media pembelajaran memiliki beberapa macam yang bisa dipilih sesuai kebutuhan guru dalam merancang proses belajar. Jenis-jenisnya antara lain media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual.⁸ Karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, maka media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu pendidik dalam menjelaskan pelajaran dengan lebih mudah, terutama pada mata pelajaran IPAS yang mengharuskan siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Mata pelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang baru pada kurikulum merdeka memiliki peran penting dalam mendukung terwujudnya profil lulusan 8 dimensi. IPAS sendiri merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tumbuh rasa ingin tahunya terhadap berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Selain itu, mereka juga didorong untuk terlibat aktif dalam menjaga dan melestarikan

⁷ Supriyono, “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD,” *Pendidikan Dasar II* (2018): 45.

⁸ Hanifa Hafiza, Widia Riska Fitriani, and Titik Mariyani, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran,” *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2024): 154–67, <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>.

sumber daya alam di lingkungannya. Dengan kata lain, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, yaitu kemampuan mengidentifikasi dan merumuskan masalah, kemudian mencari solusi melalui tindakan nyata.⁹ Sistem pencernaan manusia adalah materi pembelajaran yang menjelaskan proses bagaimana makanan disalurkan dalam tubuh manusia. Untuk mendukung pemahaman siswa, pembelajaran ini sangat membutuhkan media yang menarik, kreatif, dan interaktif.¹⁰

Mata pelajaran IPAS termasuk salah satu pelajaran penting karena dapat membantu siswa dalam berinteraksi dengan kehidupan sehari-hari. Namun, tanpa adanya media pembelajaran, siswa akan cenderung malas untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa, salah satunya adalah media yang disebut SIMOPAN. SIMOPAN adalah media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang dibuat seperti puzzle bongkar pasang. Sebelum dimainkan, papan monopoli harus disusun terlebih dahulu hingga menjadi papan permainan yang utuh. Media ini juga dilengkapi kartu pertanyaan dan kartu belajar agar siswa lebih tertarik, aktif, dan mudah memahami materi saat pembelajaran berlangsung. Media ini dirancang untuk membantu siswa belajar sambil bermain. Setiap kotak atau bagian dalam permainan berisi materi pelajaran, dan soal yang sesuai dengan topik pembelajaran. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah

⁹ Irfana Eka Azzahra, Aan Nurhasanah, and Eli Hermawati, "IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 4 PURWAWINANGUN," *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 02 (2023): 6230–38.

¹⁰ Emelda Saputri and Laili Rahmi, "Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar," *Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 15–22.

memahami materi karena terlibat langsung dalam permainan yang menyenangkan.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Adilatul Khairani, dkk. Dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Mozepas (Monopoli Puzzle IPAS) Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Perampuan*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media MOZEPAS (Monopoli Puzzle IPAS) ini termasuk kedalam kategori layak dan media MOZEPAS ini efektif digunakan dalam pembelajaran hal ini dibuktikan dengan tanggapan guru mengenai keefektifan media diperoleh skor 92,5%. Penggunaan media MOZEPAS (Monopoli Puzzle IPAS) dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, selain itu dinyatakan Sangat Layak dan Sangat Praktis digunakan dalam pembelajaran.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Ngronggo 1 yang bertempat di Jl. Kapten Tendean No.82, Ngronggo, Kec. Kota, Kota Kediri pada hari Selasa pada tanggal 9 September 2025 diketahui bahwa terdapat materi pembelajaran yang masih menunjukkan minat belajar siswa yang rendah. Materi yang memiliki minat belajar rendah yaitu materi sistem pencernaan manusia. Minat belajar rendah dikarenakan yaitu: (1) siswa kurang fokus saat guru menjelaskan materi; (2) siswa ramai ketika pembelajaran berlangsung; (3) siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung; (4) siswa tidak antusias saat pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia yaitu kurangnya

¹¹ Adilatul Khairan, Siti Istiningsih, and Aisa Nikmah Rahmatih, “Pengembangan Media Pembelajaran Mozepas (Monopoli Puzzle IPAS) Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Perampuan,” *Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 221–35.

pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung, dalam penyampaian pembelajaran masih kurang dipahami oleh siswa terutama dalam materi Sistem Pencernaan Manusia, masih menggunakan media pembelajaran yang berupa video sehingga siswa kurang memahami materi tersebut. Oleh karena itu minat belajar siswa rendah.¹²

Berdasarkan permasalahan diatas dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media SIMOPAN layak digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran SIMOPAN pada materi sistem pencernaan manusia. Media SIMOPAN ini menggunakan teknik bermain yang mana diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN Ngronggo 1. Dari permasalahan tersebut, tampak adanya hambatan yang cukup besar dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN Ngronggo 1. Untuk mengatasinya, diperlukan upaya nyata, salah satunya dengan membuat media pembelajaran konvensional yang menarik dan mudah digunakan. Media tersebut diharapkan dapat membantu siswa lebih berkonsentrasi, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan. Dengan demikian, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup sehingga minat belajar siswa dapat berkembang secara bertahap. Dengan ini peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media SIMOPAN untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata**

¹² Observasi Pra-Penelitian, SDN Ngronggo 1 Kota Kediri, 09 September 2025

Pelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ngronggo 1 Kota Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media SIMOPAN untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media SIMOPAN untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media SIMOPAN materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Ngronggo 1 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media SIMOPAN untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 1 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media SIMOPAN untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 1 Kota Kediri.

3. Untuk mengetahui keefektifan media SIMOPAN materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Ngronggo 1 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media SIMOPAN pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN Ngronggo 1 Kota Kediri. Produk pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media SIMOPAN ini berbentuk segi enam dengan ukuran 80 cm × 70 cm, persisi 40 cm.
2. Media pembelajaran SIMOPAN berisi:
 - a. Kartu pertanyaan berjumlah 14
 - b. Kartu belajar 8
 - c. 5 pion yang berbentuk buah-buahan
 - d. Buku petunjuk
3. Media pembelajaran SIMOPAN disajikan dengan beberapa potongan seperti puzzle lalu disusun seperti monopoli.
4. Media pembelajaran SIMOPAN dibuat dengan triplek untuk papan atau potongan puzzle, bagian bidaknya terbuat dari kertas stiker UV, pionnya terbuat dari akrilik, dan kartunya terbuat dari kertas art paper.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Harapan dari penelitian ini adalah memiliki manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil pembuatan media SIMOPAN ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan kepada guru bahwa penggunaan media SIMOPAN pada materi sistem pencernaan manusia dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan diharapkan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media SIMOPAN sistem pencernaan manusia dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran SIMOPAN ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngronggo 1.

- b. Belum tersedianya media pembelajaran di mata pelajaran IPAS khususnya materi sistem pencernaan manusia di SDN Ngronggo 1 Kota Kediri yang dikembangkan dengan menggunakan permainan.
 - c. Dengan adanya media pembelajaran SIMOPAN siswa nantinya dapat mengenal sistem pencernaan manusia.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media SIMOPAN hanya dapat membantu proses pembelajaran belajar mengajar pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media SIMOPAN (Sistem Monopoli Pencernaan) telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Ulfaeni dkk. (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Hasil dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan media monergi (monopoli energi) mampu menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas IIIb berdasarkan hasil validasi dengan ahli media dari validasi 1 dan 2 didapat rata-rata persentase yaitu 77% dengan Kriteria “Valid” dan 98% dengan Kriteria “Sangat Valid” Hasil validasi ahli materi dari validasi 1 dan 2

didapat rata-rata persentase yaitu 92% dan 98% dengan Kriteria “Sangat Valid”.¹³

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Nurul Laili dkk. (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar”. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media puzzle sistem organ pencernaan manusia valid dan layak digunakan untuk materi fungsi sistem organ pencernaan manusia dengan perolehan persentase sebesar 95%. Hasil validasi media juga menunjukkan bahwa media puzzle sistem organ pencernaan manusia dinyatakan valid serta layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan nilai persentase sebesar 87,5%. Yang artinya media ini sangat baik dan layak digunakan.¹⁴
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Syavira. (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD”. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasisi PowerPoint interaktif sangat layak untuk digunakan hal ini berdasarkan hasil penilaian akumulasi rata-rata uji ahli

¹³ Siti Ulfaeni, Husni Wakhyudin, and Henry Januar Saputra, “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD,” *Profesi Pendidikan Guru* 4, no. 2 (2017): 136–44.

¹⁴ Ana Nurul Laili, Aang Yudho Prastowo, and Fathul Niam, “Pengembangan Media Puzzle pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar” 1 (2021): 45–58.

media, ahli materi, dan ahli bahasa yang termasuk kedalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai 90,97%.¹⁵

4. Penelitian yang dilakukan oleh Simon Fernando dkk. (2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah”. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media bahan ajar digital berbasis web sangat layak dan sangat praktis digunakan untuk membantu proses pembelajaran secara daring di kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli desain diperoleh skor rata-rata 4,2 yang termasuk pada kategori “sangat valid”, dan validasi produk oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori “sangat valid”.¹⁶
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu dkk. (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar”. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan model pengembangan *Allesi dan Trollip*. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media monopoli ditinjau berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media dari ahli materi diperoleh

¹⁵ Nadia Syavira, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V Sd,” *Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2021): 84–93.

¹⁶ Simon Fernando, Tahmid Sabri, and Suparjan, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah,” *Tunas Bangsa* 9, no. 1 (2022): 18–32.

96,66% dengan kategori sangat valid, dan ahli media diperoleh 100% dengan kategori sangat valid.¹⁷

6. Penelitian yang dilakukan oleh Laily Nurmalia dkk. (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media monopoli pada materi sumber energi ini sangat valid. Berdasarkan validasi ahli materi sebesar 87,5% (Sangat Baik) dan Ahli Media sebesar 93,75% (Sangat Baik). Yang artinya media ini sangat baik dan layak digunakan.¹⁸
7. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hikmah dkk. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media media monopoli pintar diperoleh dari hasil validasi media dan validasi materi. Validasi media memperoleh persentase sebesar 99% dan validasi materi memperoleh persentase sebesar 94%.¹⁹

¹⁷ Sri Rahayu, Erma Suryani Sahabuddin, and Ahmad Syawaluddin, “Pengembangan Media Monopoli Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar Sri,” *Basic Education* 1 (2022): 219–46.

¹⁸ Laily Nurmalia et al., “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi ‘ Sumber Energi ’ Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI,” 2022, 3.

¹⁹ Nurul Hikmah, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Fitri Puji Astria, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar,” *Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1809–22.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Emelda Saputri, dan Laili Rahmi. (2024) yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media *scrapbook* validasi materi adalah bagaimana validitas media dicapai. Validasi media dievaluasi menggunakan materi ahli dan hasil rata-rata dari kedua validasi tersebut; persentasenya adalah 91,42%, termasuk dalam kategori "Sangat cocok untuk digunakan".²⁰
9. Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Arini Azifah Putri dkk. (2025) yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Developmen* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media *Pop-Up Book* materi sistem pernapasan manusia memperoleh rata-rata skor persentase kevalidan dari aspek materi dan media sebesar 93,19% dan 90,47% dengan kategori sangat valid. Jadi media ini sangat baik dan layak digunakan.²¹
10. Penelitian yang dilakukan oleh Annisya Ayu Sutrisna dkk. (2025) yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Monopoli pada Keterampilan Menulis Pantun untuk Siswa Kelas V SD Negeri 101947

²⁰ Saputri and Rahmi, “Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar.”

²¹ Dinda Arini Azifah Putri, Ahmad Harjono, and Hasnawati, “Pengembangan Media Pop-Up Book Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS,” *Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 2025, 1370–76.

Tanjung Buluh”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Developmen* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan Media pembelajaran *pop-up book* monopoli yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase akhir 78,75% atau termasuk dalam kategori "layak". Kemudian validasi oleh ahli materi yaitu " layak" dengan persentase 74,11% Berdasarkan hasil validasi maka Media Pembelajaran Pop Up Book Monopoli dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa dan guru kelas V dalam pembelajaran.²²

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian Terkait Media Pembelajaran

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Siti Ulfaeni dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD”.	- Sama-sama menggunakan media monopoli - Jenis penelitian menggunakan <i>Research and Development</i>	- Perbedaanya terletak pada materi yang digunakan yaitu Energi - Model pengembangannya <i>Borg and Gal.</i>	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan media yaitu media monopoli
2.	Ana Nurul Laili dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Puzzle pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar”.	- Sama-sama menggunakan materi sistem pencernaan manusia - Jenis penelitian yang digunakan <i>Research and Development</i> dengan model	Media yang dikembangkan adalah media puzzle	pada penelitian ini diinovasi menjadi SIMOPAN (Sistem Monopoli Pencernaan), materi sistem pencernaan manusia

²² Annisya Ayu Sutrisna et al., “PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK MONOPOLI PADA KETERAMPILAN MENULIS PANTUN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 101947 TANJUNG BULUH,” *Imiah Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2025): 3191–99.

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
		pengembangan ADDIE		kelas V yang berisi sebuah kartu pertanyaan dan kartu belajar. Media SIMOPAN ini dilengkapi gambar dan desain yang menarik, monopolinnya berbentuk puzzle sehingga siswa jadi tertarik untuk belajar materi sistem pencernaan manusia karena ini belajar sambil bermain.
3.	Nadia Syavira. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD”.	- Sama-sama menggunakan materi sistem pencernaan manusia - Jenis penelitian yang digunakan <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE	Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis <i>Powerpoint</i> Interaktif.	
4.	Simon Fernando dkk. Dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah”.	- Sama-sama menggunakan materi sistem pencernaan manusia - Jenis penelitian yang digunakan <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE	Media yang dikembangkan adalah media bahan ajar berbasis web.	
5.	Sri Rahayu dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Monopoli pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassa”.	- Sama-sama menggunakan media monopoli - Jenis penelitian menggunakan <i>Research and Development</i>	- Perbedaanya terletak pada materi yang digunakan yaitu Sumber Energi - Model pengembangannya <i>Allesi dan Trollip</i>	
6.	Laily Nurmalia dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI”.	- Sama-sama menggunakan media monopoli - Jenis penelitian menggunakan <i>Research and Development</i>	- Perbedaanya terletak pada materi yang digunakan yaitu Sumber Energi Kelas IV - Model pengembangannya <i>Borg and Gal.</i>	

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
7.	Nurul Hikmah dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”.	- Sama-sama menggunakan media monopoli - Jenis penelitian yang digunakan <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE.	Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan yaitu materi Ekosistem	
8.	Emelda Saputri, dan Laili Rahmi. Dengan judul “Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di Sekolah Dasar”.	- Sama-sama menggunakan materi sistem pencernaan manusia - Jenis penelitian yang digunakan <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE	Media yang dikembangkan adalah media <i>Scrapbook</i>	
9.	Dinda Arini Azifah Putri dkk. Dengan judul “Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i> Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS”.	- Sama-sama menggunakan materi sistem pencernaan manusia - Jenis penelitian yang digunakan <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE.	Media yang dikembangkan adalah media <i>Pop-Up Book</i>	
10.	Annisya Ayu Sutrisna dkk. Dengan judul “Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> Monopoli pada Keterampilan Menulis Pantun Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 101947	- Sama-sama menggunakan media monopoli - Jenis penelitian yang digunakan <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE.	Perbedaannya materi yang digunakan yaitu materi Keterampilan Menulis Pantun	

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	Tanjung Buluh”.			

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya definisi operasional. Berikut ini definisi operasional pada judul penelitian dan pengembangan ini:

1. Pengembangan adalah proses menyusun pembelajaran secara teratur dan terencana. Tujuannya untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan selama kegiatan belajar, dengan tetap memperhatikan kemampuan dan potensi yang dimiliki setiap siswa.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi secara terencana, sehingga siswa bisa belajar dengan lebih mudah, efektif, dan efisien.
3. Media SIMOPAN merupakan sebuah media yang berbentuk puzzle lalu disusun menjadi monopoli, jadi papan monopolinya tidak langsung digunakan tetapi disusun terlebih dahulu, karena papan monopolinya berbentuk puzzle dan juga ada video 3D sehingga lebih menarik dan interaktif.
4. Minat belajar adalah ketertarikan dari dalam diri seseorang yang membuatnya merasa senang dan ingin terus terlibat dalam kegiatan belajar. Minat ini dapat mendorong terjadinya perubahan pada pengetahuan, keterampilan, maupun perilakunya.

5. Sistem Pencernaan Manusia adalah konsep materi ini membahas mengenai proses yang terjadi dalam sistem pencernaan, mengenal bagian-bagiannya beserta fungsi masing-masing, serta bagaimana cara menjaga kesehatan sistem pencernaan pada manusia.