

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang- Undang tentang sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah “usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan sepritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat”.¹ Pendidikan dasar menjadi landasan utama dalam pembentukan karakter, keterampilan, serta pengetahuan peserta didik. Seiring dengan perkembangan zaman, penelitian dibidang pendidikan dasar terus dilakukan untuk menjawab berbagai tantangan, seperti peningkatan mutu pengajaran, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, perancangan strategi pembelajaran yang efektif menjadi hal penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.²

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur efektivitas proses belajar mengajar. Sementara itu, efisiensi proses pembelajaran dapat diukur melaui komunikasi yang intensif, berkesinambungan, serta bebas dari kesalahpahaman, khususnya terkait

¹ Desi Pristiwanti dkk,” Pengertian Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 ,No. 6 ,(2022). Hlm.7917

² Ulva Nurmalia dkk, “Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Di Kelas Iii Sdn 05 Perawang”, *Jurnal Kiprah Pendidikan* , vol. 4, no.3, (juli. 2025), him.445-452

dengan konsep dan materi ajar. Menurut Azar Arsyad menjelaskan bahwa terdapat dua komponen penting dalam proses pembelajaran, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan, sebab pemilihan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan.³

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kurikulum merdeka di jenjang sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini merupakan gabungan antara bidang sains dan ilmu sosial yang dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang berbagai fenomena disekitar peserta didik. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pembentukan sikap ilmiah, serta keterampilan dalam melakukan observasi dan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar.⁴ Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada pembelajaran yang berkaitan dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum Indonesia, termasuk ditingkat sekolah dasar. IPA mempelajari berbagai fenomena serta segala sesuatu yang terdapat di alam. Selain itu, IPA juga memiliki aspek proses yang berperan besar dalam pengembangan diri siswa, karena guru mengajak mereka memanfaatkan

³ Tri Murdiyanto dkk, "Pengembangan Alat Peraga Matematika Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Sarwahita*, vol.11, no.1 (2014), hlm.38.

⁴ Ulva Nurmalia dan Fitriyeni, (Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Di Kelas Iii Sdn 05 Perawang), *Jurnal Kiprah Pendidikan*, Vol. 4, No. 3, (Juli 2025), hlm. 446.

lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.⁵ Pada dasarnya, pembelajaran IPA disekolah harus berlandaskan pada proses, produk, dan sikap ilmiah. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA sebaiknya difokuskan pada pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan eksperimen/percobaan yang melibatkan kegiatan fisik maupun psikologis peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik dapat mengembangkan sikap ilmiah, memahami pentingnya IPA, serta menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Agar lebih menarik, guru juga perlu menggunakan media dan sumber belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari.⁶

Berdasarkan keterangan hasil dari wawancara dengan bapak H. Mashuri, S.Ag selaku wali kelas 3B di MIN 2 Kota Kediri pada tanggal 16 September 2025, diperoleh informasi tentang kendala selama proses pembelajaran berlangsung, fakta dilapangan menunjukan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan metode ceramah. Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sebagian besar hanya mengandalkan buku panduan (LKS) atau buku paket yang tersedia disekolahan. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik yang membuat peserta didik menjadi jenuh karena kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini berpengaruh ketika guru menyampaikan materi di depan

⁵ Hafsiahnor Pua Note,”(Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Sistem Pencernaan Manusia Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd Negeri 6 Cakranegara Tahun Pelajaran 2020/2021)”, *Renjana Pendidikan Dasar*,vol. 2 No.4 (November 2022),hlm.304.

⁶ Ni Pt. Yusi Susanti, “(Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berdasarkan Keterampilan Proses Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus 2 Mengwi)”, *Universitas Pendidikan Ganesha*, 2013,hlm.2.

kelas, banyak peserta didik yang kurang memperhatikan. Permasalahan ini dapat dilihat dari rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi siklus metamorfosis makhluk hidup. Berdasarkan pengamatan guru kelas, peserta didik masih sering kali sulit memahami karena keterbatasan sumber belajar dan minimnya pengalaman langsung dalam mengamati proses perubahan bentuk pada hewan, baik yang mengalami metamorfosis sempurna maupun tidak sempurna. Selain itu, peserta didik juga masih kesulitan mengenali dan menyebutkan hewan disekitar mereka serta memahami proses perkembangannya, karena di lingkungan tempat tinggal mereka terutama yang tinggal di perkotaan, kurang mengenalkan kehidupan alam dan berbagai jenis hewan yang ada disekitarnya.

Hal ini juga dipengaruhi oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi. Selama ini, penyampaian materi hanya bersumber dari buku paket yang belum mampu memberikan gambaran konkret mengenai tahap-tahap metamorfosis.⁷ Sehingga peserta didik belum mampu menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari, banyak peserta didik belum mampu menyampaikannya dengan baik, yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mereka masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan inovatif, yang tidak hanya sekedar menampilkan materi secara teoritis, tetapi juga mampu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dan tahapan metamorfosis makhluk hidup dengan lebih jelas, menarik, serta menyenangkan.

⁷ H. Mashuri, s. Ag. "Hasil Wawancara Wali Kelas 3 MIN Kota Kediri", (16 September 2025).

Kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami pelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya konsentrasi saat proses belajar berlangsung serta rendahnya kemampuan memahami materi yang diajarkan. Hal ini juga dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang peserta didik, baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Rendahnya tingkat pemahaman tersebut dapat berdampak pada lemahnya penguasaan konsep yang dibutuhkan untuk jenjang pendidikan berikutnya.⁸ Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami.

Mengingat pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA, maka kemampuan siswa dalam memahami materi perlu terus ditingkatkan. Pemahaman konsep tidak hanya sebatas mengenal atau mengetahui suatu konsep, tetapi juga mencakup kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali materi dengan bahasanya sendiri serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam menangkap makna dari suatu konsep tertentu. Peserta didik yang benar-benar memahami konsep akan mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan pemahamannya sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.⁹

⁸ Devi Afriyuni Yonanda, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKN Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.3 No.1 (Januari 2017), 54

⁹ Dede Salim Nahdi dkk, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa", *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 4 No.2 (Juli 2018), hlm.10

Uraian diatas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPA, peserta didik merasa kurang tertarik atau cepat bosan jika hanya menggunakan buku bersifat monoton seperti biasanya. hal tersebut berdampak pada rendahnya kualitas proses maupun hasil pembelajaran, khususnya dalam pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sarana yang berperan penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar dikelas. Kehadiran media sangat dibutuhkan karena mampu menumbuhkan motivasi, meningkatkan minat belajar, memperdalam pemahaman, serta mendorong keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA ditingkat SD/MI, salah satu jenis media yang tepat digunakan adalah media konkrit. Hal ini disebabkan karena banyak materi IPA yang bersifat abstrak, seperti siklus daur hidup hewan, sistem peredaran darah, sistem pernapasan, sehingga diperlukan media yang dapat membantu mengkonkritkan konsep-konsep tersebut agar lebih mudah dipahami peserta didik.¹⁰

Dari permasalahan diatas, peneliti menawarkan solusi media pembelajaran berupa Kosikmahi (kotak siklus metamorfosis makhluk hidup). Media Kosikmahi merupakan media berbentuk kotak yang terbuat dari bahan dasar kayu. Media pembelajaran ini dirancang sebagai alat bantu visual sekaligus interaktif untuk menggambarkan proses siklus hidup dengan lebih nyata. Dengan media Kosikmahi, peserta didik dapat melihat secara langsung tahapan perubahan bentuk yang dialami hewan, mulai dari telur hingga

¹⁰ Muhammad Ulin Nuha dkk, “ Pengembangan Media Papan Metamorfosis Sempurna Tematik Kelas 4 Di Madrasah Ibtidaiyah”, *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 2, (April 2022), Hlm.47-56.

menjadi hewan dewasa. Dalam penggunaannya, peserta didik akan menempelkan miniatur hewan pada setiap tahap metamorfosis pada urutan yang benar. Miniatur hewan pada media ini dapat dipasang dan dilepas dengan mudah karena pada bagian bawahnya terdapat magnet yang membuat setiap komponennya bisa menempel dan terhubung kembali, sehingga mereka tidak hanya membayangkan tetapi juga menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar yang konkrit. Pada bagian belakang media terdapat maze atau alur permainan yang dapat diikuti peserta didik. Di dalamnya terdapat soal teka-teki berbentuk barcode yang bisa dipindai untuk menjawab pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Melalui aktivitas ini, peserta didik menentukan apakah hewan tersebut mengalami metamorfosis sempurna atau tidak sempurna. Desain ini memudahkan peserta didik dalam menggunakan media secara langsung, sekaligus membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Menurut penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Fahlevi Ariani dan Sukmawarti, menunjukan media diorama tiga dimensi dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan setelah melalui proses penilaian oleh para ahli. Hasil penilaian menunjukan bahwa ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli media memberikan nilai kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, media diorama dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada peserta didik kelas IV di SDS

setelah dilakukan revisi terhadap desainnya.¹¹ Sedangkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ana Umami Sulthana dkk pada tahun 2025, menunjukkan hasil kevalidan terhadap media pembelajaran Smart Box pada materi daur hidup hewan dengan metamorfosis tidak sempurna menunjukkan bahwa media tersebut tergolong sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian, aspek media memperoleh persentase sebesar 84%, sedangkan aspek materi mencapai 94%.¹² Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang serupa dengan penelitian sebelumnya, namun memiliki fokus pengembangan yang berbeda. Media yang dikembangkan difokuskan pada materi siklus metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna kelas III. Perbedaan mendasar dari penelitian terdahulu terletak pada ruang lingkup materi, bentuk media, dan isi dalam media pembelajaran.

Media Kosikmahi yang dikembangkan saat ini memiliki keunggulan dengan menyajikan dua jenis materi sekaligus, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Selain itu, media ini dirancang lebih interaktif, mudah digunakan, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu fitur menarik dari Kosikmahi adalah maze alur berupa teka-teki yang hanya dapat diakses melalui pemindaian barcode. Ketika barcode tersebut dipindai, peserta didik akan mendapatkan teka-teki yang relevan dengan materi sebagai bentuk aktivitas eksploratif. Dengan

¹¹ Fahlevi Ariani dan Sukmawarti, "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas Iv Sds Pembangunan Tanjung Morawa", *Didaktik: jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas mandiri*, Vol. 9, No. 5, (Desember 2023), hlm.33365-3374.

¹² Ana Umami Sulthana dkk, "Pengembangan media pembelajaran smart box materi daur hidup hewan metamorfosis tidak sempurna kelas IV SD" *SEMDIKJAR:seminar nasional pendidikan pembelajaran*, Vol.8, (19 juli 2025, hlm. 343-350

demikian, kosikmahi tidak hanya menjadi media visual pendukung pembelajaran, tetapi juga sarana interaktif yang membantu memperdalam pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas pemecahan masalah.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, peneliti merasa tertarik melakukan penelitian lebih mendalam untuk meningkatkan pemahaman melalui media pembelajaran yang dikembangkan, penelitian ini diberi judul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOSIKMAHI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK MATERI SIKLUS PADA MAKHLUK HIDUP KELAS 3 MIN 2 KOTA KEDIRI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Kosikmahi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 3 di MIN 2 Kota Kediri pada materi siklus makhluk hidup?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Kosikmahi pada materi siklus makhluk hidup terhadap pemahaman belajar peserta didik di MIN 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana Keefektivan media pembelajaran Kosikmahi pada materi siklus makhluk hidup terhadap pemahaman belajar peserta didik di MIN 2 Kota Kediri?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran Kosikmahi untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas 3 MIN 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Kosikmahi pada materi siklus makhluk hidup dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dikelas 3 di MIN 2 Kota Kediri
3. Untuk mengetahui Keefektifan media pembelajaran Kosikmahi pada materi siklus makhluk hidup terhadap pemahaman belajar peserta didik di MIN 2 Kota Kediri?

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi media pembelajaran kosikmahi yang diharapkan dalam penelitian ini sebahai berikut:

1. Media pembelajaran ini terbuat dari Mutipleks agar tidak mudah rusak dengan ukuran 60x40x25 dan di bagian dalam terdapat laci kecil untuk menyimpan kelengkapan media tersebut.
2. Media pembelajaran ini ketika dibuka terdapat dua sisi, pada bagian dalamnya terdapat ilustrasi miniatur berwarna tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dengan dilengkapi beberapa miniatur hewan yang berbahan plastik sesuai dengan tahapannya.
3. Pada bagian dalam sisi lainnya terdapat materi yang berbentuk barcode namun juga ada yang berbentuk teks.

4. Selanjutnya, pada bagian luar terdapat maze teka-teki yang berbasis barcode. sepanjang jalur maze, terdapat beberapa barcode kecil. Peserta didik memindai barcode untuk mendapatkan petunjuk, pertanyaan, atau tantangan yang relevan dengan tahapan siklus metamorfosis pada makhluk hidup.
5. Maze tersebut juga dilengkapi dengan beberapa miniatur hewan dengan alas dibawahnya berupa magnet yang dapat digerakan oleh peserta didik di sepanjang jalur maze untuk menjalankan teka-teki dari pos satu ke pos lainnya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dibagi menjadi dua jenis, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang akan dilakukan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang metamorfosis pada beberapa makhluk hidup seperti kupu-kupu, katak dan serangga lainnya pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat membantu meningkatkan pemahaman pada materi siklus makhluk hidup khususnya metamorfosis hewan, serta dapat meningkatkan keaktifan, semangat, motivasi, berpikir kritis, dan membantu mengembangkan kemampuan belajar.

- b. Bagi guru, dapat memudahkan dalam menyampaikan materi siklus makhluk hidup sempurna dan tidak sempurna (metamorfosis). Secara konkret, menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran lebih efektif.
- c. Bagi sekolah, dengan adanya media pembelajaran ini dapat menambah variasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar.
- d. Bagi Peneliti, sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran kosikmahi mata pelajaran IPA pada materi siklus makhluk hidup metamorfosis antara lain adalah:

- a. Peserta didik akan lebih mudah memahami perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna apabila disajikan melalui media pembelajaran konkret, menarik, dan interaktif.
- b. Guru membutuhkan media pembelajaran inovatif yang praktis digunakan untuk membantu menjelaskan konsep metamorfosis secara lebih jelas.
- c. Dengan adanya media pembelajaran ini nantinya dapat membantu proses pembelajaran pada materi siklus metamorfosis makhluk hidup dengan lebih jelas dan menarik serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Media pembelajaran kosikmahi yang dikembangkan oleh peneliti ini hanya difokuskan pada materi “ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup” tepatnya pada topik tentang “metamorfosis, perubahan bentuk makhluk hidup”.
- b. Penelitian dan Uji coba media pembelajaran ini hanya dilakukan di kelas 3 MIN 2 Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kristian Federik Dongoran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kelas IV (Fase B) Pada Materi M etamorfosis” dalam jurnalnya tahun 2024. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi telah melalui tujuh tahapan, yaitu: studi pendahuluan dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, serta revisi produk terakhir. Tingkat kelayakan media yang dikembangkan dinyatakan “sangat baik”, dengan skor rata-rata aspek materi sebesar 4,00, aspek desain 3,86, dan hasil uji coba produk 3,79. Dengan demikian, media video animasi berbasis Borg and Gall dapat menjadi alternatif yang

efektif dan menarik untuk pembelajaran IPAS kelas IV pada materi Metamorfosis.¹³

2. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Wulan Dari dan Arip Febrianto dengan judulnya “Pengembangan Mefosis (Media Flipbook Metamorfosis) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sd Negeri Branjan Kasihan Bantul” dalam jurnalnya 2025. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media MEFOSIS sangat layak (ahli media 93%, ahli materi 98%), penelitian melibatkan peserta didik kelas IV SD Negeri Brajan yaitu 10 siswa pada uji coba terbatas dan uji coba 18 pada uji coba lapangan. Efektif meningkatkan pemahaman konsep yang terlihat dari peningkatan hasil pretest-posttest secara signifikan, dan praktik digunakan terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest-posttest, yaitu dari 53 menjadi 76 pada uji coba terbatas, dan dari 69 menjadi 80 pada uji coba lapangan.¹⁴
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Dwi Lesatari, Ending Sri Mujiwati dan Kharisma Eka Putri dengan judul “Media Development Of Life Cycle Diagrams Of Living Things For Class IV Primary School” dalam jurnalnya 2023. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPA materi siklus makhluk hidup di kelas IV SDN Tarokan masih menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik kurang aktif dan berdampak pada rendahnya

¹³ Kristian Federik Dongoran , “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio animasi Kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis”, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol.4, No.3, (2024) hlm. 811-819.

¹⁴ Widya Wukab Dari dkk, “Pengembangan Mefosis (Media Flipbook Metamorfosis) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sd Negeri Branjan Kasihan Bantul” *jurnal ilmiah pgsd fkip universitas mandiri*, vol.11, No.02, (juni2025) hlm.353

pemahaman, sehingga 50% peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa diagram siklus makhluk hidup sangat valid (92,05%), efektif (ketuntasan 90% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas), serta praktis (respon guru 98,6% dan respon siswa 99,5%). Dengan demikian, media tersebut dinyatakan layak digunakan karena valid, efektif, dan praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa IV.¹⁵

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dyas Valmey Faridy, Esti Untari Dan Alif Mudiono yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Siklus Makhluk hidup di Kelas IV SD” dalam jurnalnya tahun 2019. Hasil penelitian tersebut menggunakan Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai sangat layak, menarik, dan efektif, dengan persentase penilaian dari ahli media sebesar 98%, ahli materi 84%, guru pengguna 96%, dan uji coba produk 100%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran siklus hidup hewan.¹⁶
5. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Ayudya Anggraeny dan Sholehuddin yang berjudul “Pengembangan Media Pop Up Book Materi Siklus Hidup hewan Kelas IV Di MI Hamka Muhammadiyah Kalibeper Wonosobo” dalam jurnalnya tahun 2023. Hasil penelitian tersebut

¹⁵ Kurnia Dwi Lestari dkk, “Media Development Of Life Cycle Diagrams Of Living Things For Class Iv Primary School”, *jurnal eduscience (JES)*, vol.10, No.3, (desember,2023), hlm.686-694

¹⁶ Dyas Valmey Faridy dkk, “ Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Siklus Hidup Hewan Di Kelas IV SD”, *Wahana Sekolah Dasar*, vol.27, No.1, (januari 2019), hlm. 10-17.

menunjukkan bahwa media pop up book memperoleh tingkat kevalidan yang tinggi, yaitu 98% dari ahli bahasa, 78% dari ahli materi, dan 88% dari ahli media. Uji kepraktisan siswa juga tinggi, yaitu 92,8% pada kelompok kecil dan 90% pada kelompok besar, penelitian ini menyimpulkan bahwa Pop Up Book layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA karena dapat menarik perhatian peserta didik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta membantu pemahaman materi siklus hidup hewan.¹⁷

6. Penelitian yang dilakukan oleh Della Kusumandari, Dina Maulina, dan M. Nuraminudin yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik Motion Graphic (Studi Kasus: SD Negeri Mancasan)” dalam jurnalnya tahun 2021. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran alternatif berupa animasi dengan tehknik motion graphic untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Video tersebut dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan diimplementasikan di kelas III SD Negeri Mancasan. Hasil penerapan menunjukkan bahwa melalui video animasi metamorfosis kupu-kupu, siswa mampu memahami materi dengan baik, dibuktikan dengan nilai rata-rata tes 9,3 serta hasil angket respon siswa sebesar 96% yang termasuk kategori “Sangat Baik”.¹⁸

¹⁷ Novia Ayudya Anggraeny, “Pengembangan Media Pop Up Book Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Di MI Hamka Muhammadiyah Kalibeer Wonosobo”, *HOLISTIKA:Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol.7, No.2, (2023), hlm. 171-177

¹⁸ Della Kusumandari dkk, “Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik Motion Graphic (Studi Kasus: Sd Negeri Mancasan)”, *information system journal (INFOS)*, Vol. 7, No. 1, (Mei.2024), hlm.56-66.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Inka Avianti dan Farida Istianah yang berjudul “Pengembangan Media Metamorpuzzle Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD” dalam jurnalnya tahun 2021. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Metamorpuzzle berbasis Android pada materi daur hidup hewan kelas IV SD dinyatakan sangat valid (98% validasi media, 82% validasi materi), sangat praktis 87,5% dan N-Gain 0,62 (kategori sedang). Media ini terbukti layak digunakan karena mampu meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik.¹⁹

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vedio animasi Kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu menggunakan metode R&D.	perbedaannya terletak pada media yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan audio visual (media digital) sedangkan media peneliti sekarang menggunakan media visual. Selain itu kelas yang di jadikan subjek juga berbeda.
2.	Pengembangan Mefosis (Media Flipbook (Media Metamorfosis) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Branjan Kasihan Bantul.	Persamaan pada penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan bertujuan agar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menggunakan metode R&D.	Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu dari segi tingkat kelas dan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan.
3.	Media Development Of Life Cycle Diagrams Of Living Things For Class IV Primary School.	Persamaan pada penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengangkat materi siklus makhluk hidup dan menggunakan R&D.	Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu kelas yang dijadikan subjek tidak sama dan lokasi yang dijadikan penelitian juga berbeda.
4.	Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Siklus	Persamaan dalam penelitian ini terletak pada materi yang digunakan serta model	Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu

¹⁹ Inka Avianti, “Pengembangan Media Metamorpuzzle Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD”, Jurnal PGSD Volume 9 Nomor 3 (2021). Hlm. 1-5

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Makhluk hidup di Kelas IV SD.	pengembangannya. Dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman pada peserta didik.	penelitian terdahulu masih menggunakan kurikulum tematik sedangkan penelitian sekarang menggunakan kurikulum merdeka, dan perbedaan lainnya terletak pada jenis media yang berbeda.
5.	Pengembangan Media Pop Up Book Materi Siklus Hidup hewan Kelas IV Di MI Hamka Muhammadiyah Kalibeber Wonosobo	Persamaan pada penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengangkat materi siklus makhluk hidup dan menggunakan R&D.	Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu media yang dikembangkan diagram siklus makhluk hidup berbasis visual dua dimensi, sedangkan penelitian ini berupa media kotak interaktif dengan miniatur. Subjek penelitian terdahulu adalah peserta didik kelas IV, sedangkan penelitian ini pada peserta didik kelas III.
6.	Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik Motion Graphic (Studi Kasus: Sd Negeri Mancasan)	Persamaan pada penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian sekarang yaitu materi yang digunakan dan penelitian dilakukan pada peserta didik kelas 3 serta bertujuan mempermudah proses pembelajaran	Perbedaan nya yaitu, penelitian terdahulu menggunakan media visual audio sedangkan penelitian saat ini menggunakan media visual. Perbedaan lainnya terdapat pada model pengembangannya dan lokasi penelitiannya.
7.	Pengembangan Media Metamorpuzzle Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD	Persamaan pada penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian sekarang yaitu sama mengangkat materi tentang seputar siklus makhluk hidup dan menggunakan metode R&D.	Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada media yang dikembangkan menggunakan media berbasis smartphone android sedangkan media penelitian sekarang menggunakan media konvensional yang berbahan dasar kayu. Perbedaan lainnya terdapat pada pada jenjang kelasnya dan tujuan media untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik.

H. Definisi Istilah

Adapun istilah yang harus dijelaskan adalah:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi membantu proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan lebih mudah

dipahami, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.²⁰

2. Pemahaman

Pemahaman belajar adalah tingkat kemampuan seseorang untuk mengerti arti, konsep, situasi, dan fakta yang dipelajarinya. Artinya tidak hanya sekedar menghafal, tetapi benar-benar memahami isi dari masalah atau fakta yang ada. pemahaman ini bisa terlihat dari kemampuan membedakan, menjelaskan, menyajikan, mengatur, menafsirkan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, hingga membuat keputusan.²¹

3. Kosikmahi

Media kosikmahi adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang terbuat dari kayu dan dirancang menyerupai miniatur hutan untuk membantu peserta didik memahami perbedaan siklus metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Di dalamnya terdapat miniatur hewan yang dapat disusun pada jalur kecil sesuai urutan tahap metamorfosis, serta materi yang bisa diakses melalui barcode maupun tulisan. Sedangkan bagian luar kotak dilengkapi dengan maze atau jalur permainan yang berisi teka-teki berbentuk barcode yang harus dipindai dan dijawab oleh peserta didik. Melalui media pembelajaran ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan membantu meningkatkan pemahaman konsep metamorfosis secara konkret dan menyenangkan.

²⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *misykat*, vol. 03, no.01, (juni,2018), hlm.172- 186

²¹ Hakop Walangadi dkk, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D", *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*, vol. 04, No.03, (September, 2018), hlm.202-203

4. Siklus Metamorfosis Makhluk Hidup

Metamorfosis atau daur hidup merupakan proses perubahan yang terjadi pada makhluk hidup melalui beberapa tahapan tertentu. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis antara lain katak, kecoak, kupu-kupu, belalang, jangkrik, lalat, nyamuk dan beberapa hewan lainnya. Secara umum, metamorfosis dibedakan menjadi dua jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

a. Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna ditandai dengan adanya perubahan bentuk tubuh yang sangat berbeda pada setiap tahap pertumbuhan. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna melewati empat fase perkembangan, yaitu telur, larva, pupa, dan dewasa. Contohnya adalah kupu-kupu, lalat, dan nyamuk.

b. Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna terjadi ketika hewan hanya mengalami perubahan bentuk yang tidak terlalu mencolok disetiap tahapannya. Proses ini diawali dari telur yang menetas menjadi nimfa, kemudian tumbuh menjadi imago atau hewan dewasa. Ciri utamanya adalah bentuk tubuh yang relatif sama sejak menetas hingga dewasa, hanya ukuran dan bagian tubuh tertentu yang berubah. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna yaitu belalang, jangkrik, dan kecoak.²²

²² Kevin Kindangen dkk, "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Metamorfosis Hewan ", *Jurnal Realtech*, Vol. 16, No. 1, (April 2020), hlm. 25.