

Awalina Barokah | Febi Nurul Khasanah  
Siti Salma Azzahra

*Kumpulan*  
**MEDIA**  
PEM-  
BEL-  
AJARAN **IPA**



*litrus.*

*Kumpulan*  
**MEDIA**  
 **PEM-  
BEL-  
AJARAN** **IPA**

Awalina Barokah  
Febi Nurul Khasanah  
Siti Salma Azzahra

Penerbit  
**litrus.**

---

## KUMPULAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA

---

Ditulis oleh:

**Awalina Barokah**  
**Febi Nurul Khasanah**  
**Siti Salma Azzahra**

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh

**PT. Literasi Nusantara Abadi Grup**

Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. B11 Merjosari

Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65144

Telp : +6285887254603, +6285841411519

Email: literasinusantaraofficial@gmail.com

Web: [www.penerbitlitnus.co.id](http://www.penerbitlitnus.co.id)

Anggota IKAPI No. 340/JTI/2022



---

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

---

Cetakan I, Oktober 2024

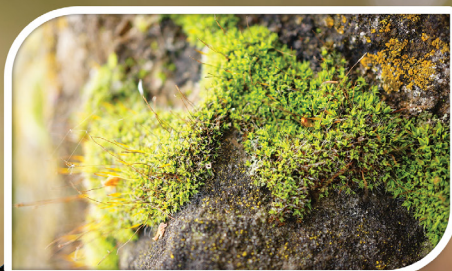
Perancang sampul: Hasanuddin

Penata letak: Hasanuddin

**ISBN : 978-623-519-943-6**

viii + 70 hlm. ; 15,5x23 cm.

©Agustus 2024



## Prakata

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Shalawat serta salam marilah kita limpahkan kepada Nabi besar Muhammad ﷺ, tak lupa pula kepada keluarganya, para sahabatnya serta kita selaku umatnya. Semoga kita semua mendapatkan syafaat di yaumul qiyamah nanti, Aamiin ya Allah ya rabal 'alamin.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang turut serta dalam penyusunan buku yang berjudul “**KUMPULAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA**”. Kami menyadari bahwa buku ini jauh dari kata kesempurnaan baik dari segi penyusunan materi pembahasan maupun dengan teknik penulisannya, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan di buku selanjutnya.

Demikian, semoga buku ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai konsep dasar media

pembelajaran serta dapat menjadi contoh pembuatan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Hormat Kami

**Penulis**



## Daftar Isi

Prakata .....	iii
Daftar Isi .....	v

### Bab I

PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan dan Manfaat Buku .....	2

### Bab II

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN .....	5
A. Definisi Media Pembelajaran .....	5
B. Manfaat Media Pembelajaran.....	6
C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	7

D. Peran Media Pembelajaran IPA .....	8
E. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Yang Efektif .....	10

### **Bab III**

<b>MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA .....</b>	<b>13</b>
A. Definisi Media Pembelajaran Ular Tangga.....	13
B. Manfaat Media Pembelajaran Ular Tangga pada Pembelajaran IPA...	16
C. Desain dan Pembuatan Media Pembelajaran Ular Tangga.....	18
D. Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga .....	23
E. Kesimpulan .....	24

### **Bab IV**

<b>MEDIA PEMBELAJARAN BIANGLALA &amp; PAPAN PANCA INDRALALA.....</b>	<b>27</b>
A. Definisi Media Pembelajaran Bianglala dan Papan Panca Indra.....	27
B. Manfaat Media Pembelajaran Bianglala dan Papan Panca Indra .....	29
C. Desain dan Pembuatan Media Pembelajaran Bianglala dan Papan Panca Indra .....	31
D. Implementasi Media Pembelajaran Bianglala dan Papan Panca Indra.....	36
E. Kesimpulan .....	37

### **Bab V**

<b>MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN SISTEM PEREDARAN DARAH.....</b>	<b>39</b>
A. Definisi Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah .....	39
B. Manfaat Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah pada Pembelajaran IPA.....	40
C. Desain dan Pembuatan Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah .....	42
D. Implementasi Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah .....	44
E. Kesimpulan .....	45

## **Bab VI**

### **MEDIA PEMBELAJARAN PENGELOMPOKAN**

<b>DIKOTIL MONOKOTIL.....</b>	<b>47</b>
A. Pengelompokan Tumbuhan .....	47
B. Manfaat Media Pembelajaran Pengelompokan Tumbuhan .....	48
C. Desain dan Pembuatan Media Pembelajaran Pengelompokan Tumbuhan .....	49
D. Implementasi Media Pembelajaran Pengelompokan Tumbuhan.....	53
E. Kesimpulan .....	53

## **Bab VII**

### **MEDIA PEMBELAJARAN BOX METAMORFOSIS KUPU-KUPU .....**

<b>A. Definisi Media Pembelajaran Box Metamorfosis Kupu-Kupu.....</b>	<b>55</b>
B. Manfaat Media Pembelajaran Box Metamorfosis Kupu-Kupu Pada Pembelajaran IPA .....	57
C. Desain dan Pembuatan Media Pembelajaran Box Metamorfosis Kupu-Kupu .....	59
D. Implementasi Media Pembelajaran Box Metamorfosis Kupu-Kupu ..	61
E. Kesimpulan .....	62

<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>63</b>
----------------------------	-----------

<b>Biodata Penulis .....</b>	<b>69</b>
------------------------------	-----------





# Bab I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA yaitu konsep pembelajaran alam yang memiliki banyak hubungan dengan kehidupan manusia. Karena ini sangat berperan dalam proses pendidikan dan perkembangan teknologi, karena IPA bertujuan untuk menumbuhkan minat dalam peroses pendidikan manusia dan membangun ilmu pengetahuan dan juga teknologi serta pemahaman tentang alam semesta, yang memiliki banyak hal yang belum terungkap dan masih rahasia. Akibatnya, hasil penerapan pembelajaran IPA akan sangat berpengaruh.

Pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dipelajari di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dan dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA memakan waktu lebih banyak di sekolah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Karena ini menunjukkan

betapa pentingnya IPA dalam pendidikan. Pendidik umumnya menyadari bahwa IPA sering dianggap sebagai mata pelajaran yang diminati oleh sebagian besar siswa. Ini dapat dilihat dari hasil prestasi belajar siswa yang kurang memuaskan dan fakta bahwa siswa sering menganggap pelajaran IPA sebagai hal yang membosankan.

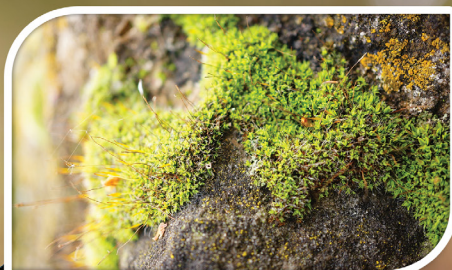
Pada jenjang kelas rendah, siswa SD masih berada pada dalam tahap perkembangan kognitif yang aktual, di mana peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dalam mengamati sebuah objek. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat atau resume kelompok yaitu dengan cara yang menyenangkan dan menarik untuk belajar. Karena ini adalah komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran IPA di kelas rendah karena dapat membantu peserta didik menjadi lebih akrab dan dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok (Zaini, 2007). Pada akhirnya, penggunaan kumpulan media pembelajaran IPA di SD pada peserta didik kelas rendah bertujuan untuk mewujudkan pelajaran yang efektif dan menyenangkan, di mana peserta didik dapat belajar dengan penuh semangat dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

## **B. Tujuan dan Manfaat Buku**

---

Media pembelajaran sangat penting bagi guru IPA untuk membantu siswa memahami suatu konsep ketika mempelajari IPA, media pembelajaran diperoleh untuk menggantikan peran guru sebagai pemberi informasi atau materi pelajaran. Tujuan dari dibuatnya buku “Kumpulan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Tingkat Rendah” adalah:

1. Buku ini bertujuan untuk menyediakan berbagai media IPA yang sangat bervariasi bentuknya untuk anak sekolah dasar.
2. Buku ini bertujuan memberikan panduan dan sumber daya kepada guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga materi IPA lebih mudah dipahami siswa.
3. Tujuan dari buku ini adalah untuk meningkatkan minat dan keinginan siswa terhadap mata pelajaran IPA.



# Bab II

## KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

### A. Definisi Media Pembelajaran

Media merupakan elemen yang tidak dapat terpisahkan dalam dunia pendidikan pada kehidupan modern saat ini. Kaitanya dengan pembelajaran, media memiliki peran strategis dalam mendukung proses pendidikan yang efektif dan menyeluruh. Secara harfiah kata media berarti perantara atau pengantar (Sapriyah, 2019). Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran (Nurhasaha, 2021). Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Rohmah, 2017). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, pengertian pembelajaran ini tercantum dalam UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dengan itu dapat

diketahui, media merupakan komponen yang digunakan oleh pendidik pada saat proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Sesuai dengan pengertian pembelajaran menurut UUD RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa media adalah proses interaksi, itu artinya dalam proses interaksi terdapat proses komunikasi. Dalam proses komunikasi sering kali tidak selalu berlangsung dengan efektif dan efisien, penyimpangan-penyimpangan terkadang bisa terjadi dalam proses komunikasi. Dengan demikian, penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi sebuah usaha untuk mengatasi hal tersebut.

Menurut (Rizal, et al., 2016) media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Sedangkan (Nurhasanah, 2021) menjelaskan pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli dapat di simpulkan media pembelajaran merupakan sarana perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi maupun dari keduanya yang dirancang untuk memudahkan komunikasi penyampaian informasi, sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai dengan baik.

## **B. Manfaat Media Pembelajaran**

---

Perangkat pembelajaran adalah satu diantara komponen penting dalam proses pembelajaran. Pendidik sering memanfaatkan media pembelajaran sebagai penghubung dalam menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahamiinya. Beberapa manfaat media dalam



## Bab III

### MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA

#### A. Definisi Media Pembelajaran Ular Tangga

Permainan yang cukup populer dimainkan oleh kalangan anak-anak adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga bertujuan untuk mengajarkan berbagai konsep dan keterampilan kepada pemain sambil mereka bersenang-senang. Permainan ini melibatkan papan dengan kotak-kotak yang berurutan dari satu hingga akhir papan. Di sepanjang papan terdapat tangga yang menghubungkan kotak-kotak tertentu, di mana pemain bisa naik atau turun tangga ini. Ular juga ada di papan, yang membuat pemain harus mundur ke kotak yang lebih rendah.

Secara edukatif, permainan Ular Tangga mengajarkan pemain tentang:

1. Penjumlahan dan pengurangan: Pemain perlu bergerak sejumlah langkah tertentu, menghitung mundur jika mereka menginjak ular, atau maju jika mereka naik tangga.

2. Keterampilan sosial: Berbagi, mengambil giliran dengan baik, dan menghargai keberuntungan dan strategi.
3. Kesabaran dan ketekunan: Permainan bisa cukup panjang, dan pemain perlu bertahan sampai akhir untuk menang.
4. Konsekuensi tindakan: Pemain belajar bahwa tindakan tertentu bisa memiliki konsekuensi baik atau buruk, seperti naik tangga atau turun karena menginjak ular.
5. Pengambilan keputusan: Terkadang pemain perlu memilih rute mana yang akan diambil untuk mencapai tujuan akhir papan dengan cepat.

Permainan Ular Tangga bisa dimodifikasi untuk mengajarkan berbagai konsep edukatif, seperti huruf, warna, atau bahkan keterampilan interpersonal. Hal ini membuatnya menjadi alat yang efektif untuk pendidikan sambil tetap menyenangkan bagi anak-anak.

Konsep permainan edukatif Ular Tangga dapat diterapkan dalam berbagai cara untuk mengajarkan berbagai konsep kepada anak-anak. Berikut adalah beberapa konsep edukatif yang bisa diajarkan melalui permainan Ular Tangga:

1. Matematika Dasar:
  - a. Penjumlahan dan Pengurangan: Pemain dapat menghitung jumlah langkah yang diperlukan untuk maju atau mundur.
  - b. Pola dan Urutan: Anak-anak belajar mengenali pola urutan kotak dan tangga di papan.
2. Bahasa:
  - a. Kosakata: Menambahkan label pada kotak-kotak atau tangga dengan kata-kata bahasa baru yang ingin diajarkan kepada anak-anak.
  - b. Membaca: Anak-anak dapat membaca instruksi atau kata-kata pada kotak-kotak atau kartu yang mereka ambil selama permainan.



## Bab IV

### MEDIA PEMBELAJARAN BIANGLALA & PAPAN PANCA INDRRA

#### A. Definisi Media Pembelajaran Bianglala dan Papan Panca Indra

---

Gagne menggambarkan media sebagai elemen dalam kalangan peserta didik yang mampu mendorong mereka dalam proses menuntut ilmu. (Arsyad, 2011) mengatakan bahwa media biasanya didefinisikan sebagai alat guna memakai, mengoperasikan, serta menata kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran mampu didefinisikan sebagai hal lain yang mampu digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan atau mengungkapkan informasi untuk peserta didik dengan cara yang direncanakan serta efektif untuk mendukung peserta didik belajar dengan baik. Segala sesuatu yang digunakan dalam situasi ini harus dapat mendorong pikiran, perasaan,

perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan siswa untuk mendorong proses belajar.

Khodijah menjelaskan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam tahap belajar dan mengajar. Istilah “media” berasal dari kata latin “media”, yang juga bisa dimaknai sebagai pengenalan atau perantara. Dengan cara ini, media bisa dijelaskan sebagai sarana untuk mengirimkan informasi kepada pendengar atau penerima. (Zaini H, 2017).

Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media sangat penting dalam proses pembelajaran karena media juga dapat diartikan sebagai perangkat bantu yang dimanfaatkan guru untuk mengkomunikasikan materi. Media pembelajaran menurut (Nurdyansyah., 2019), bisa dijelaskan sebagai segala hal yang dapat dipergunakan untuk memberikan informasi kepada siswa guna mendukung pembelajaran mereka. Penggunaan media pembelajaran ini mampu membantu dalam meningkatkan konsentrasi dan minat siswa, sehingga mempercepat proses belajar mengajar. Salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran ipa pada materi fungsi panca indra adalah Media Pembelajaran Bianglala Dan Papanca, yang merupakan singkatan dari papan panca indra.

(Marinka, 2019) melakukan penelitian tentang pengembangan bianglala edukasi sebagai media pembelajaran di SD/MI. Bianglala edukasi adalah alat permainan yang terinspirasi dari wahana taman bermain dan memiliki bentuk yang menyerupai kincir angin raksasa. Sementara itu, edukasi adalah transformasi belajar dari konsep yang abstrak menjadi yang konkret, dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dan menjadi mandiri. Dapat disimpulkan bahwa bianglala edukasi adalah sebuah alat yang direkayasa dan diadaptasi menjadi media pembelajaran yang sangat mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada anak-anak.

Permainan Bianglala adalah alat permainan yang digunakan untuk mendorong kegiatan bermain. Bisa juga disebut bagaikan perangkat pelengkap yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, dan dirancang untuk membantu anak sekolah dasar mempelajari fungsi panca indra dan meningkatkan kemampuan ipa mereka.



# Bab V

## MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN SISTEM PEREDARAN DARAH

### A. Definisi Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah

Sistem peredaran darah adalah materi penting dalam pendidikan ipa di sekolah dasar. Materi ini cukup rumit sehingga seringkali siswa mangamali kesulitan untuk memahaminya. Hal ini bisa dapat menyebabkan rendahnya pencapaian belajar siswa pada materi tersebut. Materi sistem peredaran darah manusia menjelaskan bagaimana darah beredar dalam tubuh manusia. Materi yang sulit harus disampaikan dengan berbagai metode inovatif agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Sistem peredaran darah manusia sangat penting untuk dipelajari, namun penerapannya memerlukan tingkat pemahaman yang tinggi (Nicolas et al., 2019).

Namun, dalam proses pembelajarannya membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi karena sulit jika hanya dipelajari melalui penjelasan verbal. Materi tentang sistem peredaran darah manusia memerlukan penyampaian yang efektif, sehingga diperlukan media inovatif untuk memahami konsep tersebut (Nurharyani et al., 2015). Media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi pembelajaran sistem peredaran darah manusia. Materi tentang sistem peredaran darah manusia menjelaskan bagaimana darah bersirkulasi dalam tubuh, mulai dari jantung, kemudian menyebar ke seluruh tubuh, dan kembali ke jantung lagi.

Permainan edukatif sistem peredaran darah adalah salah satu media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi tersebut. Permainan ini disajikan dalam format yang menyenangkan dan interaktif, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep sistem peredaran darah. Jenis permainannya bisa berupa puzzle, papn pintar, game edukatif berbasis android, atau board game yang membantu siswa mengingat materi yang diajarkan oleh guru.

## **B. Manfaat Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah pada Pembelajaran IPA**

---

Permainan edukatif terhadap sistem peredaran darah pada pembelajaran IPA di SD memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Berikut beberapa manfaat yang dapat diperoleh:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar  
Permainan edukatif terhadap sistem peredaran darah disajikan dengan cara yang menyenangkan dan juga interaktif, siswa lebih cenderung terlibat aktif dalam proses belajar dan memahami apa yang telah disampaikan. Karena ini dapat menunjukkan potensi untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
2. Meningkatkan Pemahaman Materi  
Permainan edukatif Sistem peredaran darah membantu siswa memahami materi sistem peredaran darah manusia secara lebih



# Bab VI

## MEDIA PEMBELAJARAN PENGELOMPOKKAN DIKOTIL MONOKOTIL

### A. Pengelompokan Tumbuhan

---

Tumbuhan dikotil dan monokotil adalah dua kelompok utama dalam klasifikasi tumbuhan berbunga berdasarkan struktur pembuluh dan biji.

1. Tumbuhan Dikotil (*Dicotyledonae*):
  - a. Tumbuhan dikotil memiliki biji yang memiliki dua daun kecambah (kotiledon) pada embrio.
  - b. Daun pada tumbuhan dikotil umumnya memiliki urutan pembuluh daun (venasi) yang bercabang atau retikuler.
  - c. Batang tumbuhan dikotil seringkali memiliki pertumbuhan sekunder yang kuat dan dapat membentuk kayu.
  - d. Contoh tumbuhan dikotil: pohon ek, kacang-kacangan, bunga matahari.

- e. Tumbuhan Monokotil (*Monocotyledonae*):
- f. Tumbuhan monokotil memiliki biji dengan satu daun kecambah (kotiledon) pada embrio.
- g. Daun pada tumbuhan monokotil memiliki urutan pembuluh daun yang sejajar atau serabut.
- h. Batang tumbuhan monokotil umumnya tidak memiliki pertumbuhan sekunder yang signifikan, sehingga tidak membentuk kayu yang jelas.
- i. Contoh tumbuhan monokotil: rumput-rumputan, beras, pisang.
  - 1) Perbedaan ini mencakup struktur biji, urutan pembuluh daun, dan karakteristik morfologi lainnya yang dapat membantu dalam identifikasi dan klasifikasi tumbuhan berbunga.

## **B. Manfaat Media Pembelajaran Pengelompokan Tumbuhan**

---

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA
2. Menumbuhkan sikap aktif seperti rasa ingin tahu, cinta lingkungan, dan kreativitas siswa.
3. Siswa dapat menghafal dan dapat mendiskusikan materi mengenai pembelajaran IPA dengan mudah dan menarik
4. Media mudah dan efisien untuk digunakan siswa maupun guru.



## Bab VII

### MEDIA PEMBELAJARAN BOX METAMORFOSIS KUPU-KUPU

#### A. Definisi Media Pembelajaran Box Metamorfosis Kupu-Kupu

---

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” secara harfiah kata tersebut mempunyai arti arti perantara atau pengantar. Kemudian telah banyak pakarorganisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Sementara, Marshall McLuhan dalam (Hamalik, 2003) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Lebih lanjut (Hamalik, 2003) Membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah.

(Sumiati, 2008) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam system pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga memotivasi belajar. Bentuk-bentuk lingkungan belajar digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar sehingga menjadi konkrit.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah alat bantu guru dalam menjelaskan pembelajaran. Alat-alat yang mula-mula digunakan adalah alat peraga, yaitu alat-alat yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain meningkatkan motivasi belajar, memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep abstrak serta meningkatkan kemampuan belajar.

Media tersebut mempunyai manfaat supaya belajar lebih cepat segera berseduaian antara kelas dan di luar kelas media atau alat peraga dapat memungkinkan mengajar lebih sistematis dan juga teratur. Alat peraga atau media box metamorfosis kupu-kupu ini adalah alat yang digunakan untuk belajar memahami konsep bentuk, warna, proses terjadinya metamorphosis kupu-kupu. Tentunya bentuk yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Dengan box metamorfosis ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa



## Daftar Pustaka

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anita, T. (2019). Pengembangan Media Bongkar Pasang Tiga Dimensi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 07(02), 2685–2694.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Ariyani, V., Elysia, A. P., Fatmawati, C. L. A., Yuswanti, I. D., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Ipa. *FKIP E-PROCEEDING*, 45–49.
- Ariyani, D. (2013). Penerapan Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah Dengan Metode Simulasi Taman Sirkulasi Berbasis Bioedutainment Di Smp Negeri 1 Gabus Kabupaten Pati. *SKRIPSI*.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, Fift F., & Handayani, Sri L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Source Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alaternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Fajarianti, A. C., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran Ipa Materi Spdm Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11, 113–123. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52553/42449>
- Farichi, M. N. (2019). Game edukasi menyusun dan mempelajari organ peredaran darah manusia untuk sekolah dasar kelas v berbasis android (studi kasus : sd it nur hidayah surakarta). *SKRIPSI*.
- Fitrah, M. (2021). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. In *Universitas Nurul Jadid* (Issue March, pp. 76–88). <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-baik>
- Halimatus, H., Fridani, L., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Grafis untuk Pengenalan Life Science pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 395–405. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.318>
- Hardiyanti, H., Mustami, M. K., & Mu'nisa, A. (2020). Pengembangan Game Puzzle Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Selayar. *Biolearning Journal*, 7(1), 6–11. <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v7i1.503>
- Hamalik, O. (2003). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alurni.
- Herlinawati, Herpratiwi, & Abdurrahman. (2013). Pemanfaatan Media Audio Visual Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 1(6), 1–15.
- Indah, N., & Kasman, K. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika*, 10(01), 1–12. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>

- JUNAIDI. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 2580–4111.
- Kamilah, A. (2021). *PENGARUH PERMAINAN BIANGLALA TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN*.
- Marinka, P. (2019). Pengembangan Bianglala Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Di SD/MI. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1297–1310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2289>
- Nugroho, A. S., & Wahyuni. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 1–15.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (E. F. I. Ridaningsih (ed.); Cetakan Pe). UMSIDA PRESS.
- Nurfadhillah, Septy. (2021) MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher),
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>
- Nurhayani. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle (IOC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-B SMP Muhammadiyah 17 Ciputat Tahun Ajaran 2014-2015. Jakarta.
- Oktavia, T. G., Halidjah, S., & Kresnady, H. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas Vb Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(2), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i2.52767>
- Perdana, M. A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “Peredaran Darah” Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi ...*, 7, 12–25. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/11914%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/download/11914/11470>

- Pratiwi, M. (2019). Pengembangan Bianglala Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Di Sd/Mi. *SKRIPSI*, 72. <http://repository.radenintan.ac.id/8099/1/SKRIPSI.pdf>
- Rasyid, I. R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, 7(1), 91–96.
- Retnowati, D. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Riri Marfilinda; vebi Vebrianti; Alfroki Martha. (2022). Identifikasi Miskonsepsi Materi Panca Indera Manusia Menggunakan Metode Certainty Of Response Index (CRI) Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Kasus Di SDN 29 Koto Panjang, Pesisir Selatan). *E-Journal Tarbiyah Al-Awlad*, XII(8.5.2017), 69–74. [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran* (M. N. Ramadhan (ed.); cetakan ke). CV. Nurani. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sumiati, A. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Media.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Wijaya, S., Nursehah, U., & Dewi, F. S. (2021). PENGGUNAAN ALAT PERAGA PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL CAPAIAN BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR: The Use Of Human Blood Circulation Media To Improve Cognitive Learning Outcomes In Science In Elementary School. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(1), 1–10.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

- Yohanes Nicolas; Lliana; Kristo Radion. (2019). Media Interaktif Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 84–93.
- Zaini H, D. K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Radenfatah.Co.Id.*, 1(1), 81–96.





## Biodata Penulis



Nama Lengkap: Awalina Barokah, S.Pd., M.Pd.

E-mail : [awalina.barokah@gmail.com](mailto:awalina.barokah@gmail.com)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S2 – Universitas Pendidikan Indonesia (2014)
2. S1 – Universitas Negeri Yogyakarta (2017)

Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Dosen Universitas Pelita Bangsa



Nama Lengkap : Febi Nurul Khasanah

Lahir : Banjarnegara, 18 Februari 2004

E-mail : [febinurul18@gmail.com](mailto:febinurul18@gmail.com)



Nama Lengkap : Siti Salma Azzahra

Lahir : Bekasi, 11 Desember 2004

E-mail : [sitisalmaazzahra25@gmail.com](mailto:sitisalmaazzahra25@gmail.com)

**M**edia pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran IPA dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan interaktif. Media ini berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan realitas yang dapat dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran IPA, media yang digunakan bisa beragam, mulai dari alat peraga fisik, seperti model atau benda nyata, hingga media digital seperti animasi, video, simulasi, dan aplikasi berbasis komputer atau mobile.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam IPA bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan proses sains, dan sikap ilmiah siswa. Dalam konteks kurikulum, media pembelajaran IPA diintegrasikan untuk mendukung pendekatan pembelajaran yang aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi, observasi, dan analisis. Media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta teknologi yang tersedia.

Secara keseluruhan, media pembelajaran IPA memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, relevan, dan kontekstual, sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa.

*Kumpulan*  
**MEDIA**  
PEM-  
BEL-  
AJARAN **IPA**



**litnus.**

Penerbit



literasinusantaraofficial@gmail.com  
www.penerbitlitnus.co.id  
@litnuspenerbit  
literasinusantara  
085755971589

Pendidikan

+17

