

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau komponen yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut (Azhar, 2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Merujuk dengan pendapat tersebut, (Sundayana, 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran yang abstrak menjadi konkret.

Lebih lanjut, (Riyana, 2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik. Media pembelajaran kini mengalami perluasan makna seiring perkembangan teknologi digital. Menurut (Hasanah et al., 2025) media pembelajaran digital mencakup perangkat atau aplikasi yang membantu guru menyajikan

materi secara interaktif dan menarik melalui integrasi elemen visual, audio, dan interaktif.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk perantara yang memfasilitasi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik, baik dalam bentuk konvensional maupun digital, yang bertujuan untuk memperjelas pesan dan membantu efektivitas pembelajaran.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut (Sardiman, 2021) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Hal yang sama disampaikan oleh (Salsabila & Gumala, 2025) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik karena media memfasilitasi interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pelajaran.

Selain itu, hasil penelitian (Budianti et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi dan pengalaman belajar langsung. Media juga dapat menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik karena menyediakan kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, manfaat media pembelajaran semakin relevan karena mendukung prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Sebagaimana diungkapkan oleh (Andriani et al., 2022), media yang dikembangkan secara kontekstual dan kreatif dapat membantu peserta didik mencapai profil pelajar Pancasila, terutama dalam aspek berpikir kritis, kreatif, dan literasi digital.

2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Bentuk, teknologi, dan fungsi media pembelajaran menentukan klasifikasi mereka. (Azhar, 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran umumnya dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu: 1) Media visual seperti gambar, bagan, peta, kartu bergambar, dan video animasi mengutamakan elemen visualisasi, 2) Media suara, seperti rekaman suara, musik, atau narasi, digunakan untuk membantu peserta didik memahami lebih baik apa yang mereka dengar, 3) Media audio-visual, yang terdiri dari gambar dan suara. Misalnya, video pembelajaran, film pendidikan, dan multimedia interaktif.

Studi terbaru oleh (Sastafiana et al., 2024) membagi media pendidikan modern menjadi dua kategori utama, yaitu: 1) Media konvensional (bukan digital): kartu bergambar, poster, papan flanel, dan alat peraga konkret Media yang dibuat menggunakan teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran, media berbasis *QR Code*, *Augmented Reality (AR)*, dan *Learning Management System (LMS)*.

Penggabungan kedua jenis media ini sekarang menjadi tren baru, yang disebut *blended media learning*, yaitu penggabungan media fisik dan digital dimaksudkan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efektif, dan menyenangkan (Ayuningsih et al., 2025).

2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu efisiensi, relevansi, dan produktivitas. Setiap pendidik harus siap menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan untuk mengajar sebelum memulai proses pembelajaran. Kesalahan dalam memilih media yang sesuai untuk pembelajaran dapat berdampak buruk bagi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, tujuan pembelajaran juga akan sulit dicapai (Dina et al., 2025). Ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang telah dirancang harus tercapai melalui media yang digunakan yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

2. Relevansi dengan Materi

Materi yang diajarkan harus relevan dengan media yang dipraktikkan. Informasi yang diberikan oleh media harus akurat dan tidak menyimpang dari informasi yang sebenarnya.

3. Karakteristik Peserta Didik

Menyesuaikan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik (visual, auditori, atau kinestetik). Mempertimbangkan kemampuan kognitif dan latar belakang peserta didik.

4. Ketersediaan dan Aksesibilitas

Media harus atau mudah diperoleh, baik secara fisik maupun digital, bahan yang digunakan tidak memerlukan biaya yang tinggi dan mudah dijangkau.

5. Efisiensi Waktu dan Biaya

Media harus mendukung pembelajaran dalam jangka waktu yang ditentukan dengan efektif. Biaya untuk pengembangan media harus sebanding dengan manfaat yang diterima peserta didik.

6. Kepraktisan

Peserta didik dan guru mudah mengimplementasikan di lingkungan belajar, tidak memerlukan banyak persiapan atau alat tambahan.

7. Daya Tarik dan Motivasi

Media harus menarik perhatian peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar, desain visual dan interaktif harus mampu menarik minat bagi peserta didik.

8. Kemampuan untuk Mendukung Interaksi

Media yang digunakan dapat memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan guru dan materi yang diajarkan.

Menurut (Suhendra et al., 2024), dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan beberapa aspek penting, antara lain: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kemudahan akses dan penggunaan media tersebut. Selain itu efisiensi biaya dan waktu, daya tarik visual, serta kemampuan media untuk mendorong interaksi aktif juga menjadi faktor utama yang harus diperhatikan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, terdapat 8 persyaratan, yaitu: tujuan pembelajaran, relevansi dengan materi, karakteristik peserta didik, ketersediaan dan aksesibilitas, efisiensi waktu dan biaya, kepraktisan, daya tarik dan motivasi, kemampuan untuk mendukung interaksi. Maka, untuk menentukan suatu media pembelajaran yang akan digunakan pada suatu materi harus memperhatikan 8 kriteria tersebut.

2.1.2 Media Pembelajaran KALIDA (Kartu Literasi Digital Animalia)

2.1.2.1 Kartu Bergambar

Media kartu bergambar merupakan salah satu jenis media visual yang efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena

memadukan unsur gambar dan teks singkat untuk membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat konkret. Menurut (Azhar, 2020), kartu bergambar adalah media sederhana yang berfungsi menyalurkan pesan pembelajaran melalui simbol visual agar mempermudah peserta didik memahami hubungan antar konsep.

Penelitian oleh (Rahayu & Jamaludin, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar pada pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik. Hal ini disebabkan karena kartu bergambar melibatkan aktivitas motorik dan kognitif secara bersamaan, seperti mengelompokkan, mengurutkan, dan mencocokkan gambar dengan keterangan.

Selain itu, (Wardani & Zainuddin, 2025) menambahkan bahwa media kartu mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik karena penggunaannya dapat dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif (*learning card games*). Dalam konteks materi IPAS, kartu bergambar mempermudah pemahaman peserta didik terhadap tahapan siklus hidup hewan yang bersifat kronologis, misalnya perubahan dari telur hingga hewan dewasa.

Teori perkembangan kognitif (Piaget, 1952) menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada di tahap operasional konkret, di mana pemahaman ide lebih mudah dicapai melalui pengalaman langsung dan representasi visual. Oleh karena itu, kartu bergambar adalah alat yang tepat

untuk mengubah konsep-konsep abstrak dalam bidang sains menjadi konkret.

2.1.2.2 Literasi Digital

Kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber digital dikenal sebagai literasi digital. Menurut (Whindayati et al., 2025), literasi digital dalam pembelajaran terdiri dari empat elemen utama: kemampuan mencari informasi, berpikir kritis tentang konten digital, berkomunikasi secara etis, dan berpartisipasi aktif dalam lingkungan belajar digital.

Literasi digital sangat penting untuk meningkatkan kemampuan abad ke-21 dalam kurikulum merdeka, terutama dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Rachma, 2025). Pembelajaran berbasis literasi digital juga mendorong peserta didik untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pembelajar aktif yang dapat mengeksplorasi sumber belajar dari dunia digital.

Penelitian oleh (Purniasih et al., 2024) membuktikan bahwa pengintegrasian elemen digital dalam media pembelajaran meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, literasi digital adalah lebih dari sekadar keterampilan teknis melainkan keterampilan kognitif dan sosial yang membantu peserta didik belajar dengan baik di era digital.

Dalam media pembelajaran KALIDA, literasi digital dituangkan melalui pemanfaatan kode QR yang menghubungkan peserta didik dengan

konten multimedia seperti video pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan kontekstual sesuai dengan semangat merdeka belajar.

2.1.2.3 Kode QR

Teknologi dua dimensi yang dikenal sebagai kode QR (*Quick Response Code*) menyimpan informasi dalam bentuk pola kotak yang dapat dipindai menggunakan perangkat seperti telepon pintar. Menurut (Asy'ari et al., 2024), penggunaan kode QR dalam pembelajaran dapat meningkatkan akses informasi karena peserta didik dapat terhubung ke sumber pembelajaran digital secara langsung tanpa harus menyetikkan alamat web.

Karena mampu menghubungkan dunia nyata dengan dunia digital secara praktis, kode QR kini menjadi bagian dari media pembelajaran digital interaktif (Zahrah & Wardhana, 2025). Dalam pendidikan dasar, kode QR memungkinkan peserta didik mengakses materi tambahan, simulasi, dan video pembelajaran hanya dengan memindai gambar kecil pada media cetak seperti buku, poster, atau kartu.

Kode QR digunakan untuk mengakses video siklus hidup hewan dalam pengembangan media KALIDA. Ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui kartu bergambar dan pengalaman audio-visual yang lebih interaktif. Penggunaan teknologi ini juga membantu pemahaman literasi digital dan memperluas sumber belajar tanpa membuat penggunaan media menjadi lebih sulit.

2.1.2.4 Keunggulan Media KALIDA

Media KALIDA (Kartu Literasi Digital Animalia) memiliki beberapa keunggulan yang menjadikannya inovatif dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yaitu:

1. Sederhana dan kontekstual, karena menggunakan media fisik (kartu) yang mudah dibuat dan digunakan oleh guru maupun peserta didik di berbagai kondisi sekolah (Leoniza et al., 2024).
2. Mengintegrasikan unsur digital ringan, melalui kode QR yang dapat diakses menggunakan perangkat sederhana tanpa memerlukan koneksi internet yang kuat (Nurhaliza et al., 2025).
3. Menarik dan interaktif, sebab menyajikan kombinasi teks, gambar, dan video yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif (Purniasih et al., 2024).
4. Mendukung penguatan literasi digital dasar, sesuai dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka dan profil pelajar Pancasila (Whindayati et al., 2025).
5. Memfasilitasi gaya belajar visual dan kinestetik, karena peserta didik dapat mengurutkan, mencocokkan, menempel, dan memindai kartu sambil melakukan aktivitas belajar.

Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, media KALIDA diharapkan menjadi media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk membantu pemahaman konsep serta literasi digital peserta didik sekolah dasar.

2.1.2.5 Kelemahan Media KALIDA

Meskipun memiliki banyak keunggulan, media KALIDA juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Pertama, untuk menggunakan kode QR, diperlukan perangkat gawai, seperti telepon pintar. Dalam situasi ini, guru harus memperhatikan peserta didik, terutama di mana sebagian besar peserta didik di sekolah tidak memiliki atau tidak dapat mengakses perangkat tersebut (Filatih & Astutik, 2025). Kedua, konten digital yang digunakan harus diperbarui secara berkala untuk mengikuti perkembangan pembelajaran, karena media yang digunakan masih menggabungkan elemen cetak dan digital secara sederhana. Media KALIDA tetap dapat dimanfaatkan sepenuhnya sebagai inovasi pembelajaran yang berhasil di sekolah dasar melalui pelatihan dan pendampingan guru.

2.1.3 IPAS

IPAS adalah mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ini dilakukan untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang berbagai peristiwa alam dan sosial yang mereka alami. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022), tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, kemampuan berpikir kritis, dan kepedulian mereka terhadap kehidupan sosial dan lingkungan alam.

Dalam Capaian Pembelajaran IPAS Fase B (kelas IV–VI SD), diharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara makhluk

202210430311001

Amelia Aisyafurry

Prodi PGSD

hidup dengan lingkungannya, termasuk proses siklus hidup hewan dan tumbuhan (Kemendikbudristek, 2022). Pendekatan inkuiri dan berbasis proyek memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar langsung melalui kegiatan observasi, eksperimen, dan eksplorasi.

Menurut (Putri et al., 2025), pendekatan integratif dalam IPAS membantu peserta didik memahami keterkaitan antara konsep alam dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini juga sejalan dengan tujuan Profil Pelajar Pancasila, yaitu membentuk peserta didik yang beriman, mandiri, dan bernalar kritis.

Penelitian yang dilakukan oleh Indrawati dan Hasanah (2024) menunjukkan bahwa penerapan media visual dan digital dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah peserta didik sekolah dasar. Media tersebut mempermudah guru menyajikan konsep abstrak dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan digital seperti KALIDA sangat relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS.

2.1.4 Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan menggambarkan fase pertumbuhan dan perkembangan dari lahir hingga dewasa. (Campbell, 2021) menggambarkan siklus hidup sebagai proses biologis yang berulang yang mencakup kelahiran, pertumbuhan, reproduksi, dan kematian. Namun, tidak semua hewan mengalami perubahan bentuk tubuh selama proses tersebut. Siklus hidup hewan dibagi menjadi tiga kategori utama

berdasarkan perubahan bentuk tubuhnya: metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna, dan metamorfosis tanpa metamorfosis.

1. Metamorfosis Sempurna

Proses perubahan bentuk tubuh hewan dari satu fase ke fase berikutnya yang sangat berbeda secara fisiologis dan morfologis dikenal sebagai metamorfosis sempurna. Metamorfosis sempurna memiliki empat tahapan utama, menurut (Setiani et al., 2024). Tahapan itu adalah telur, larva, pupa, dan imago (dewasa).

Embrio berkembang hingga menetas menjadi larva pada tahap telur. Bentuk muda biasanya memiliki bentuk dan kebiasaan makan yang berbeda dengan bentuk dewasa. Perubahan internal yang kompleks yang dikenal sebagai metamorfosis jaringan terjadi selama tahap pupa. Selanjutnya, imago adalah bentuk akhir yang siap bereproduksi. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna antara lain:

- a. Kupu-kupu, dengan urutan: telur – ulat (larva) – kepompong (pupa) – kupu-kupu (imago).
- b. Nyamuk, dengan urutan: telur – jentik (larva) – pupa – nyamuk dewasa (imago).
- c. Katak, dengan urutan: telur – kecebong – katak muda – katak dewasa.

Penelitian oleh (Dongoran, 2024) menyatakan bahwa metamorfosis sempurna mencakup perubahan struktur tubuh yang total, termasuk sistem pencernaan dan organ pernapasan, yang menyebabkan perbedaan mencolok antara larva dan imago. Misalnya, ulat kupu-kupu memiliki alat

makan pengunyah, sedangkan kupu-kupu dewasa memiliki alat pengisap nektar. Menurut (Campbell, 2021) metamorfosis sempurna terjadi pada sekitar 88% spesies serangga di dunia, seperti kupu-kupu, lebah, lalat, dan kumbang, yang menunjukkan tingkat adaptasi evolusioner tinggi terhadap perubahan lingkungan.

2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna berbeda dengan metamorfosis sempurna, yang hanya melibatkan tiga tahap perkembangan: telur - nimfa - imago (dewasa). Menurut (Sulthona et al., 2025) metamorfosis tidak sempurna ditandai dengan ketiadaan fase pupa, dan bentuk hewan muda (nimfa) sama dengan hewan dewasa, hanya berbeda pada ukuran, warna, dan organ reproduksi.

Karena lapisan kutikula yang keras menghalangi pertumbuhan tubuh serangga, nimfa mengalami pergantian kulit (*molting*) beberapa kali selama masa pertumbuhan hingga mencapai bentuk dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, antara lain:

- a. Belalang, dengan urutan: telur – nimfa – belalang dewasa.
- b. Kecoak, dengan urutan: telur – nimfa – kecoak dewasa.
- c. Capung, dengan urutan: telur – nimfa air – capung dewasa.

Menurut (Dzakiyah et al., 2025) pada metamorfosis tidak sempurna, perubahan hanya meliputi ukuran tubuh dan penyempurnaan organ, tanpa perubahan fungsi tubuh secara drastis. Nimfa capung, misalnya, hidup di air dan bernapas dengan insang, sedangkan capung dewasa hidup di udara dan bernapas dengan trakea. Namun, bentuk tubuh dasarnya tetap sama.

(Rahman et al., 2018) menambahkan bahwa pemahaman tentang metamorfosis tidak sempurna penting diajarkan dengan bantuan media visual, karena peserta didik SD sering keliru mengira semua serangga mengalami fase pupa. Media seperti kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan kemampuan membedakan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

3. Tanpa Metamorfosis

Hewan yang tidak mengalami metamorfosis disebut *ametabola*, yaitu hewan yang tumbuh tanpa perubahan bentuk tubuh yang signifikan sejak lahir hingga dewasa. (Sariyyah et al., 2025) menyatakan bahwa hewan *ametabola* hanya mengalami ukuran tubuh yang lebih besar dan perkembangan organ yang lebih baik, tetapi bentuk morfologinya tetap sama.

Hewan jenis ini biasanya termasuk dalam kelompok mamalia, burung, dan ikan, dan proses pertumbuhannya hanya mencakup tahap telur – anak - dewasa, tanpa tahap larva, nimfa, atau pupa. Contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosis antara lain:

- a. Ayam, dengan urutan: telur – anak ayam – ayam muda – ayam dewasa.
- b. Ikan, dengan urutan: telur – ikan kecil – ikan dewasa.
- c. Kucing, dengan urutan: anak kucing – kucing muda – kucing dewasa.

Seperti yang dinyatakan oleh (Campbell, 2021), hewan ametabola berkembang secara linear, dengan penambahan jaringan tubuh tanpa

202210430311001
Amelia Aisyafurry
Prodi PGSD

rekonstruksi morfologi. Konsep ini sangat penting untuk dipelajari dalam pendidikan dasar karena tidak semua hewan mengalami perubahan bentuk ekstrem seperti yang terlihat pada serangga atau amfibi.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Dzakiyah et al., 2025) juga, media visual yang didasarkan pada siklus hidup konkret membantu peserta didik memahami perbedaan antara pertumbuhan (*growth*) dan metamorfosis (*transformation*). Dua konsep ini sering disalahartikan dalam pembelajaran IPA di SD.

2.1.5 Indikator Pengembangan Media KALIDA (Kartu Literasi Digital Animalia) Siklus Hidup Hewan

Tabel 2. 1 Indikator Pengembangan Media KALIDA (Kartu Literasi Digital Animalia) Siklus Hidup Hewan

Indikator Pencapaian Peserta Didik	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
Mengidentifikasi urutan tahapan siklus hidup hewan. (C1)	Guru menyiapkan media KALIDA yang berisi kartu tahapan siklus hidup hewan (metamorfosis dan non-metamorfosis). Peserta didik memperhatikan tampilan kartu KALIDA yang ditunjukkan guru dan mendengarkan penjelasan setiap tahapannya.	Kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan media KALIDA membantu peserta didik mengenali dan mengurutkan tahapan siklus hidup hewan berdasarkan gambar dan teks pada kartu. Peserta didik diminta mencocokkan urutan kartu sesuai proses metamorfosis.
Memberi contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, tidak sempurna, dan non-metamorfosis. (C2)	Guru menampilkan beberapa kartu bergambar hewan dari media KALIDA dan meminta peserta didik menyebutkan contoh hewan yang sesuai dengan jenis metamorfosisnya.	Peserta didik mengamati media KALIDA dan menyebutkan contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna (misal: kupu-kupu), tidak sempurna (capung), dan non-metamorfosis (kucing) berdasarkan informasi dari kartu dan video pembelajaran yang diakses melalui kode QR.

202210430311001
Amelia Aisyafurry
Prodi PGSD

Indikator Pencapaian Peserta Didik	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
Membandingkan dua siklus hidup hewan yang memiliki siklus hidup berbeda. (C4)	Guru membagi peserta didik dalam kelompok dan memberikan masing-masing dua set kartu KALIDA dari hewan dengan jenis metamorfosis berbeda.	Peserta didik mendiskusikan perbedaan dan persamaan tahapan kedua siklus hidup hewan berdasarkan kartu dan video yang mereka amati. Hasil perbandingan ditulis pada LKPD dan dipresentasikan di depan kelas.
Menunjukkan tahapan siklus hidup satu jenis hewan berdasarkan media KALIDA. (P3)	Guru memberikan lembar kerja yang berisi perintah untuk menyusun urutan tahapan siklus hidup satu jenis hewan dengan benar menggunakan kartu KALIDA.	Peserta didik secara mandiri atau berkelompok menyusun kartu KALIDA sesuai tahapan yang benar (telur – larva – pupa – imago). Peserta didik memindai kode QR untuk melihat video pembelajaran sebagai penguatan pemahaman, kemudian menjelaskan kembali tahapan yang telah disusun.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 2 Kajian Penelitian yang Relevan

Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
I Made Arik Arisandi, D.B. Kt. Ngr. Semara Putra.2022 Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD	Berdasarkan penelitian, pengembangan menggunakan model ADDIE dengan lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk berupa Kartu Bergambar dikembangkan untuk tema siklus hidup hewan di kelas IV SD. Media ini dinilai layak digunakan berdasarkan validasi ahli isi mata pelajaran (80%), ahli desain pembelajaran (90%), ahli media pembelajaran (90%), uji perorangan (90%), dan uji coba kelompok kecil (87,2%). Media Kartu Bergambar ini layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan kelas IV SD.	1. Penelitian dilakukan pada kelas IV Sekolah Dasar. 2. Materi yang digunakan siklus hidup hewan 3. Menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan.	1. Peneliti terdahulu berfokus pada media permainan kartu bergambar, sedangkan peneliti sekarang mengembangkan media kartu bergambar berbasis digital dengan kode QR.

Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
<p>Siti Aisyah, Erwin Rahayu Saputra, Agnestasia Ramadhani Putri.2025</p> <p>Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan media Pop-Up Book tiga dimensi dengan ilustrasi siklus hidup hewan seperti kupu-kupu, katak, nyamuk, kecoa, belalang, dan capung dalam mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup hewan. Media divalidasi oleh ahli media (93,3%), ahli materi (92%), ahli desain (80%), dan guru pengguna (90,9%). Uji coba terbatas memperoleh respons siswa sebesar 92,3% dan guru 97,5%. Uji coba luas menghasilkan respons siswa 94% dan guru 97,5%, menandakan media sangat layak dan praktis digunakan. Media ini terbukti meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap konsep abstrak seperti metamorfosis hewan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model ADDIE 2. Materi yang digunakan siklus hidup hewan. 3. Fokus pada peningkatan pemahaman 4. konseptual siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan berupa Pop-Up Book tiga dimensi, sedangkan peneliti sekarang menggunakan media berbasis kartu bergambar dan kode QR. 2. Peneliti terdahulu fokus pada visualisasi konkret, sedangkan peneliti sekarang menambahkan unsur literasi digital abad ke-21. 3. Penelitian dilakukan di kelas III SD.
<p>Naniek Kusumawati, Silvia Dwi Prastiwi.2025</p> <p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan media dinyatakan sangat layak oleh ahli media (86%) dan ahli bahasa (98%), serta layak oleh ahli materi (71%). Uji coba perorangan memperoleh skor 87%, kelompok kecil 91%, dan uji lapangan 94% . Media berbasis Canva ini mampu memvisualisasikan proses metamorfosis dengan animasi, teks narasi, audio, dan kuis interaktif yang meningkatkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model ADDIE 2. Materi yang digunakan metamorfosis atau siklus hidup hewan. 3. Berorientasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif dan inovatif 4. Menekankan penguasaan literasi digital 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti terdahulu mengembangkan media digital penuh berbasis canva, sedang peneliti sekarang mengembangkan media berbasis kombinasi media cetak dan digital.

202210430311001
Amelia Aisyafurry
Prodi PGSD

Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	pemahaman serta keterlibatan siswa. Guru memberikan tanggapan positif karena media ini mempermudah pembelajaran IPAS yang bersifat abstrak.	sesuai Kurikulum Merdeka.	

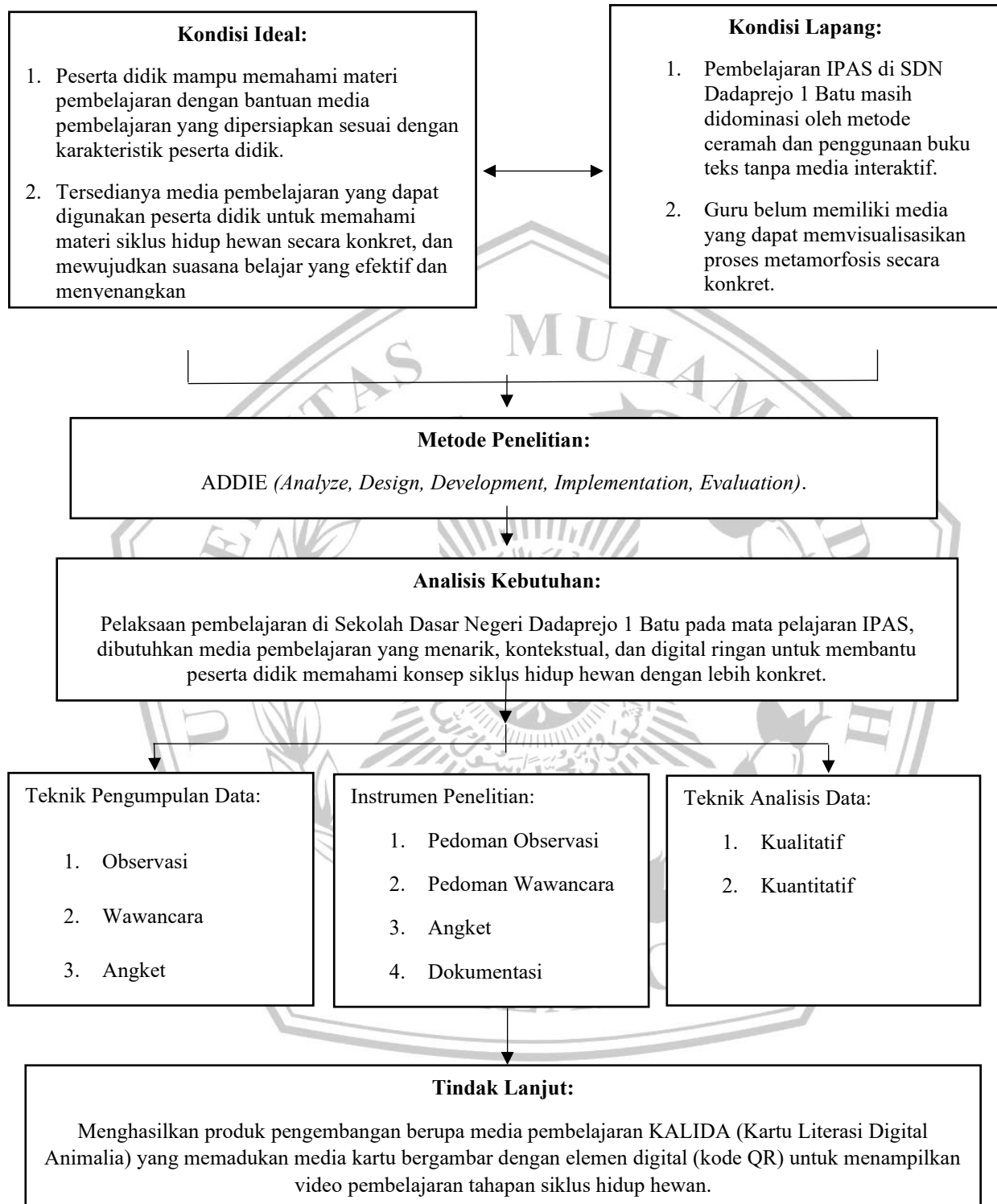


202210430311001

Amelia Aisyafurry

Prodi PGSD

2.3 Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir