

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik apabila seorang guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dalam proses pemilihan media pembelajaran guru perlu mempertimbangkan beberapa hal. Salah satunya adalah perkembangan kognitif siswa. Menurut Piaget (Sugihartono, 2007:109) perkembangan kognitif anak dapat dibedakan menjadi beberapa tahapan, yaitu: (a) 0-2 tahun: sensori motor, (b) 2-6 tahun: praoperasional, (c) 7-11 tahun: operasional konkrit, (d) >11 tahun: operasional formal. Usia SD di Indonesia berkisar antara usia 6-12 tahun yang termasuk ke dalam masa operasional konkrit yaitu anak akan berfikir logis terhadap objek yang konkrit, menggunakan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkrit, dan mulai mengerti perubahan-perubahan dari proses kejadian yang kompleks dan saling berhubungan.

Dengan begitu usia 6-12 tahun merupakan rentang usia anak yang berada pada masa operasional konkrit yang memerlukan kehadiran media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Pada tahapan ini anak baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang mereka temui. Dengan kata lain siswa memerlukan media pembelajaran untuk memperoleh informasi dan memecahkan masalah yang mereka temui.

Media berasal dari bahasa latin dengan bentuk jamak yaitu “medium” yang mengandung pengertian sebagai perantara. Mastiur Napitupulu (2022),

menyampaikan media merupakan segala hal yang dapat mengantarkan pesan dan memunculkan perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sebenarnya media merupakan penyalur informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Teguh Laksono (2019), menambahkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Dengan begitu media pembelajaran memang dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Selain itu, kegiatan pembelajaran yang baik adalah kegiatan yang mengikuti sertakan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan akan mampu menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar berdasarkan kemauannya sendiri. Aktivitas belajar merupakan faktor yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar yang telah dilakukan, karena pada dasarnya belajar adalah berbuat. Menurut Rosidah (2018), Pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri. Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran peserta didik perlu dilibatkan dalam menemukan informasi salah satunya dengan belajar sambil bermain.

Belajar sambil bermain dapat melatih peserta didik untuk menghadapi dan menciptakan suasana yang lebih nyata melalui praktik secara langsung. Dari pengalaman ketika bermain, siswa akan membangun daya ingat mereka secara tajam. Dengan bermain anak dapat berusaha memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan akan berusaha menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, peserta

didik dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual mereka.

Lestari dkk.(2018) mengungkapkan bahwa anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya. Bermain dan permainan merupakan suatu hal yang dekat dengan anak. Bagi anak, belajar yang menarik adalah belajar sambil bermain. Anak lebih suka suasana yang bebas tanpa ada tekanan dan dapat berinteraksi dengan teman sambil bermain. Dengan bermain dapat memungkinkan adanya hubungan yang aktif antara anak dengan materi pelajaran. Permainan merupakan suatu cara yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan memanfaatkan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut. Dengan begitu pembelajaran akan menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk semangat dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga dapat menguji dan meningkatkan kemampuan dan prestasi siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara terus menerus juga memicu terjadinya permasalahan yang dihadapi. Menurut Yanitsky (2017) seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan hanya melihat satu sudut pandang saja, melihat keilmuan alam dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu. Untuk itu pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang disebut dengan istilah IPAS(Ilmui Pengetahuan Alam dan Sosial).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mengkaji terkait kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Di dalam pembelajaran IPAS ini terdapat Capaian Pembelajaran yang harus dicapai di setiap fasenya. Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Tahun 2022 cakupan capaian pembelajaran IPAS pada fase C yaitu peserta didik dapat melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.

Pada fase C ini terdapat capaian pembelajaran terkait sistem pernafasan manusia. Penyampaian materi terkait sistem pernafasan manusia diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung. Dengan begitu diperlukan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam memahami materi sistem pernafasan manusia. Diketahui bahwa materi terkait sistem pernafasan tidak dapat diamati secara langsung sedangkan siswa memerlukan gambaran tentang cara kerja sistem pernafasan manusia. Oleh karena itu, agar siswa dapat mengetahui urutan yang terjadi di dalam sistem pernafasan manusia diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi sistem pernafasan manusia.

Pada umumnya usia peserta didik kelas V di Indonesia yaitu 11 tahun. Usia 6-12 tahun merupakan tahapan anak untuk memulai mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang masih dasar. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa

usia ini merupakan dunia bermain anak. Setiap anak tentu menyukai bermain, baik bermain sendiri maupun bermain bersama temannya. Media permainan menjadi hal yang penting untuk diterapkan di sekolah untuk melatih proses berfikir siswa dengan pengalaman yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V yang dilakukan oleh peneliti di SDN BULAY 2 terlihat selama proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dengan bantuan buku cetak materi IPAS dari sekolah. Selama guru menjelaskan materi, terlihat peserta didik sering ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Keterbatasan media yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menjadi kurang menarik, yang dibuktikan dengan kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara bersama Ibu Rummiati selaku wali kelas V. Beliau berpendapat bahwa pembelajaran IPAS dinilai sebagai pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Pada pembelajaran IPAS terdapat materi yang tidak dapat diamati secara langsung terutama pada materi terkait sistem pernapasan pada manusia, karena materi sistem pernafasan manusia menjelaskan tentang organ-organ yang berperan terhadap proses pernafasan pada manusia seperti hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkiolus, paru-paru, dan alveolus. Materi tersebut merupakan materi yang abstrak. Apabila hanya dijelaskan biasa saja membuat peserta didik malas untuk belajar. Hal tersebut menjadi alasan peserta didik sulit memahami materi sistem pernafasan pada manusia.

Pembelajaran yang hanya berpedoman terhadap buku cetak dari sekolah dianggap kurang maksimal terutama pada materi sistem pernafasan manusia. Ibu Rummiati berpendapat bahwa di dalam proses pembelajaran kehadiran media pembelajaran tentu sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan dapat memudahkan guru dalam proses menjelaskan materi pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan cenderung merasa malas dan ramai sendiri untuk belajar apabila hanya mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena dengan bantuan media pembelajaran peserta didik diharapkan akan menjadi lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan laporan hasil tes peserta didik pada materi sistem pernafasan manusia di kelas V SDN BULAY 2 dapat diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP yang ditetapkan pada pembelajaran IPAS di kelas V adalah 65. Namun, dari 29 peserta didik hanya 11 peserta didik yang mampu mencapai KKTP. Dengan demikian, sebanyak 18 peserta didik tidak mencapai nilai KKTP yang telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase siswa yang mendapatkan nilai tuntas hanya mencapai 37,9%. Sedangkan menurut Trianto (2018), suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajarnya apabila di dalam kelas tersebut terdapat 75% peserta didik yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan demikian, kelas V SDN BULAY 2 belum memenuhi ketuntasan pembelajaran.

Berdasarkan data dari angket kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran dapat diketahui bahwa 28 peserta didik menyukai pembelajaran

yang dapat melibatkan mereka untuk ikut aktif di dalam pembelajaran, 22 peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan permainan, 24 peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan gambar, 9 peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan video, dan 22 peserta didik menyukai pembelajaran yang dapat memberikan interaksi baik dengan teman atau dengan sumber belajar. Adapun alasan yang disampaikan oleh mereka adalah jika pembelajaran hanya seperti biasanya, mereka mudah merasa bosan, kurang memahami dari materi yang dipelajari, dan kondisi kelas akan ramai. Mereka memerlukan hal yang baru yang dapat membuat mereka tertarik untuk belajar di dalam kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa diperlukan media baru yang lebih kreatif, yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk aktif di dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi berkesan dan mudah untuk diingat.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang memiliki konsep menarik di dalam proses pembelajaran. Menurut Kurniawan dkk. (2020) pemilihan media yang menarik memiliki peranan penting untuk merangsang minat belajar dari peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan permainan yaitu media pembelajaran *finding treasure*/pencarian harta karun. Pada media ini peserta didik akan melangkah berdasarkan *clue* sesuai dengan urutan organ pernafasan pada manusia. Selain itu, pada media pembelajaran ini peserta didik diajak untuk melakukan simulasi sederhana

mengenai mekanisme sistem pernafasan pada manusia. Dengan begitu peserta didik dapat mengetahui urutan dalam sistem pernafasan manusia yang dikemas dalam bentuk media permainan pencarian harta karun.

Menurut Rosyada (2023), di dalam media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan informasi dan kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, untuk menguatkan pemahaman dari peserta didik dan untuk mengecek proses pembelajaran berlangsung dengan baik atau tidak maka di dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal latihan yang harus diselesaikan oleh peserta didik untuk dapat memperoleh harta karun. Sehingga peserta didik akan merasa termotivasi untuk saling berkompetisi. Harta karun yang diperoleh peserta didik dihitung sebagai skor yang akan diperoleh oleh peserta didik. Semakin banyak peserta didik dapat menjawab soal maka akan semakin banyak pula harta karun yang diperoleh sebagai skor perolehan peserta didik. Media ini tidak hanya menggunakan pola interaksi satu arah tetapi dua arah. Peserta didik juga diikuti sertakan untuk memperoleh informasi terkait sistem pernafasan manusia dan menjawab apabila sampai pada nomor soal yang harus diselesaikan.

Pemanfaatan media ini diharapkan mampu menarik minat belajar peserta didik karena mendorong keinginan tahuan peserta didik untuk memahami materi organ pernafasan manusia. Di dalam media permainan pencarian harta karun membuat peserta didik menjadi tertantang untuk berkompetisi. Dengan demikian, peserta didik tentu akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dan dapat memudahkan peserta didik mengingat materi tentang sistem pernafasan manusia.

Penelitian sebelumnya yang menjadi acuan peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Praheto (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan

Media Peta Harta Karun untuk Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Serut Baru Gunungkidul”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Peta Harta Karun sangat layak digunakan dengan persentase validasi media sebesar 98.75%, validasi materi sebesar 97,25%, dan respon guru sebesar 100%. Adapun respon dari siswa terhadap Media Peta Harta Karun sangat baik, siswa merasa tertarik dan antusias dengan adanya media peta harta karun.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Zulfa dan Paksi (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Harta Karun Sisil dalam Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila pada Lambang Negara untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Media ini dikembangkan dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8*. Hasil persentase kevalidan media sebesar 89.23% dan materi sebesar 99,6%. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket guru sebesar 97,5% dan angket siswa sebesar 99,6%. Dari perolehan angka persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media Harta Karun Sisil sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn materi mengenal simbol sila-sila Pancasila pada lambang negara untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Amrina dkk. (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Permainan *Finding Treasure* Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan sebagai Upaya Peningkatan Bernalar Kritis Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat validasi oleh ahli media, bahasa, dan juga materi termasuk dalam kategori sangat valid. Tingkat efektivitas

permainan menunjukkan hasil yang sangat efektif dan terjadi peningkatan kemampuan bernalar kritis.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan dalam pembelajaran efektif jika digunakan sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pencarian Harta Karun pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pernafasan Manusia pada Siswa Kelas V di SDN Bulay 2 Kabupaten Pamekasan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kevalidan media pembelajaran pencarian harta karun pada pembelajaran IPAS materi sistem pernafasan manusia pada siswa kelas V di SDN Bulay 2?
- b. Bagaimana efektivitas media pembelajaran pencarian harta karun pada pembelajaran IPAS materi sistem pernafasan manusia pada siswa kelas V di SDN Bulay 2?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran pencarian harta karun pada pembelajaran IPAS materi sistem pernafasan manusia pada siswa kelas V di SDN Bulay 2?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran pencarian harta karun pada pembelajaran IPAS materi sistem pernafasan manusia pada siswa kelas V di SDN Bulay 2.
- b. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran pencarian harta karun pada pembelajaran IPAS materi sistem pernafasan manusia pada siswa kelas V di SDN Bulay 2.
- c. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran pencarian harta karun pada pembelajaran IPAS materi sistem pernafasan manusia pada siswa kelas V di SDN Bulay 2.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun uraian spesifikasi produk yang diharapkan ada penelitian ini adalah:

1. Materi yang dikembangkan yaitu sistem pernafasan pada manusia di kelas V di SDN Bulay 2 dengan Capaian Pembelajaran yaitu peserta didik dapat melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.
2. Produk desain papan permainan harta karun dengan menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak dengan bahan banner dengan ukuran 100 cm x 100 cm. Produk desain disajikan dalam kemasan yang lebih besar untuk mempermudah peserta didik dalam melihat dan membaca.
3. Produk ini juga dilengkapi dengan *clue* mengenai urutan sistem pernafasan manusia sebagai pedoman untuk melangkah bagi peserta didik.

4. Produk ini juga dilengkapi dengan soal dan koin harta karun. Produk didesain dengan menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak dengan bahan Art paper dengan ukuran 6 cm x 8 cm.
5. Produk ini juga dilengkapi dengan media pembelajaran terkait proses pernafasan pada manusia agar peserta didik dapat melakukan simulasi secara langsung mengenai sistem pernafasan pada manusia.

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa papan permainan pencarian harta karun. Pada permainan ini berisi tentang materi terkait organ pernafasan manusia dan beberapa soal pada nomor tertentu yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Peserta didik yang mampu menjawab soal akan memperoleh Koin harta karun. Apabila peserta didik telah menyelesaikan sampai *finish* maka koin harta karun yang diperoleh peserta didik akan dihitung untuk dijadikan nilai skor.

Melalui permainan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru dalam penyampaian materi terkait sistem pernafasan manusia. Media pembelajaran pencarian harta karun akan memberikan kesempatan dan stimulus kepada peserta didik untuk melatih konsentrasi dan pemahaman siswa terkait materi organ pernafasan manusia. Media pembelajaran yang baru dan bervariasi dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada materi organ pernafasan manusia.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian lebih efektif, efisien, dan terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek yang digunakan dalam penelitian adalah kelas V di SDN Bulay 2.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi tentang organ pernafasan manusia pada kelas V.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi fasilitator yang berperan dalam menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar dengan menyenangkan. Media pembelajaran ini diarahkan agar peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran karena media ini merupakan media pembelajaran yang menerapkan konsep belajar sambil bermain. Dengan begitu, proses pembelajaran tentu lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPAS terutama pada materi organ pernafasan manusia.
 - b. Dapat memberikan kebebasan dan mengeksplor kreativitas anak dengan memunculkan ide-ide memecahkan soal melalui kegiatan bermain pencarian harta karun.
 - c. Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak dalam proses pembelajaran karena media ini mengajak anak untuk belajar sambil bermain.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik.
 - b. Sebagai penambah sumber informasi dan referensi media pembelajaran.

- c. Sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran IPAS yang lebih menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain sebagai bekal untuk pembelajaran IPAS di sekolah.

5. Peneliti Lain

Sebagai referensi dan mendorong untuk terus berkarya serta sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti terutama dalam mengembangkan media pembelajaran pencarian harta karun yang merupakan media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah adalah pembatasan pengertian yang dijadikan panduan dalam melakukan suatu aktivitas salah satunya adalah penelitian. Agar menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini maka peneliti perlu menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut Widjono Hs (2007) pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuan teoritis, teknis, konseptual, dan moral melalui pendidikan, perancangan, dan latihan. Pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu proses desain dalam pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan tujuan untuk menentukan apa yang nantinya akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tetap memperhatikan potensi dan kompetensi yang dimiliki oleh siswa.

2. Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, (2013) media adalah pengantar pesan dari pengirim terhadap penerima, artinya di dalam proses pembelajaran media adalah alat penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan motorik.

Media Pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pencarian Harta Karun (*Finding Treasure*)

Pencarian Harta Karun (*Finding Treasure*) adalah permainan mencari dan menemukan harta karun. Di dalam media pembelajaran ini berisi materi terkait organ pernafasan manusia dan soal yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Semakin banyak soal yang dapat dipecahkan oleh peserta didik maka semakin tinggi pula skor penilaian yang akan diperoleh oleh peserta didik.

4. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam kurikulum Merdeka. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam (Wahyana dalam Trianto,2011:136). IPA merupakan bagian dari sains, yaitu sebuah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya, baik yang dapat diamati oleh indera secara langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh indera secara langsung.

5. Materi Sistem Pernafasan Manusia

Materi sistem pernafasan manusia didefinisikan sebagai materi yang berisi tentang organ-organ yang berperan di dalam proses pernafasan pada manusia. Menurut Ghaniem,F.A dkk (2021), organ pernafasan manusia dimulai dari organ hidung/mulut, faring, laring, trakea, tenggorokan, cabang tenggorokan, paru-paru, dan alveolus.