

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab I ini dipaparkan delapan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu pengalaman belajar sepanjang hayat dalam segala situasi dan lingkungan yang dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, karena keberadaannya bersifat mutlak baik dalam lingkungan sekitar maupun dalam aktivitas sehari-hari (Anzelina & Tamba, 2021).

Berdasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 3 dinyatakan bahwa “fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter

serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan sehingga dapat berkembangnya potensi peserta didik dan menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Untuk memenuhi hal tersebut, tentu diperlukan langkah nyata berupa kebijakan yang biasanya ditentukan oleh pemerintah, seperti kebijakan pergantian kurikulum pendidikan di Indonesia setiap tahunnya.

Dalam penerapan kurikulum merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ditujukan untuk mengarahkan peserta didik agar mampu mengimplementasikan pemahaman ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. IPAS merupakan mata pelajaran yang mengkombinasikan antara IPA dan IPS yang mengkaji tentang interaksi makhluk hidup serta benda mati di alam semesta. Selain itu, pada mata pembelajaran IPAS mempelajari tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Suhelayanti dkk., 2023). Pada kurikulum merdeka, terdapat hasil yang diukur yaitu kompetensi pengetahuan pada siswa. Menurut Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan siswa dapat mencapai nilai ketuntasan paling tinggi dengan rentangan 86-100 (Kemendikbudristek, 2022). Berdasarkan Standar Penilaian Universitas Pendidikan Ganesha, siswa dapat mencapai tingkat penguasaan paling tinggi dengan rentangan 85-100 (Standar Penilaian, 2018). Secara nasional, hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik dengan rentangan 90-100 sesuai dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (A. A. G. Agung dkk., 2022).

Dalam sistem pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan (Efendi & Sholeh, 2023). Selain itu, peranan guru dalam menyusun proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh pengetahuan terhadap kualitas pemahaman dan persepsi siswa pada materi pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu menggunakan metode, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Dengan penyampaian materi yang dikemas lebih menarik dan efisien, diharapkan guru dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V di SD Negeri 1 Lebih dengan mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100 berdasarkan Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP), dan dapat mencapai ketuntasan serta perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbudristek, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 17 Maret 2025 dengan wali kelas V di SD Negeri 1 Lebih yaitu Ibu Kadek Sriasih, S.Pd., diperoleh informasi bahwa: (1) Hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS Bab 6, khususnya mengenai materi Keanekaragaman Hayati dari 20 siswa, belum terdapat siswa yang memenuhi nilai ketuntasan dalam rentang 86-100 berdasarkan standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP). (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks siswa dan papan tulis, dengan sesekali menggunakan video pembelajaran dari *Youtube*, (3) Model pembelajaran yang digunakan cenderung satu arah dan berpusat pada guru yang menyebabkan siswa bosan dalam

proses pembelajaran (4) Siswa cenderung pasif dan selama kegiatan diskusi kelompok, siswa kurang terlibat aktif dalam kelompok. Hal tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 18 Maret 2025 dengan melakukan pengamatan secara langsung terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sehingga diperoleh bahwa proses pembelajaran terlihat kurang menarik dan monoton. Guru hanya menayangkan *e-book*, menyampaikan materi secara ceramah, serta mengarahkan siswa membaca dan menjawab soal. Pada kegiatan tanya jawab hanya 5 dari 20 siswa yang aktif mengemukakan pendapatnya, siswa yang duduk di depan tampak fokus, sementara yang di belakang kurang memperhatikan, hal ini dibuktikan dengan 12 dari 20 siswa sering mengulang pertanyaan dan jawaban yang telah disampaikan siswa lainnya saat diskusi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa menjadi cepat bosan, serta kurang fokus dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, yakni nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran tidak memenuhi kriteria ketuntasan.

Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, terjadi kesenjangan antara harapan peneliti yaitu dapat mengoptimalkan pembelajaran siswa yang berlangsung di sekolah dengan mencapai standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan yaitu pada rentang 86-100 dengan kenyataan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Bab 6 materi keanekaragaman hayati, dari 20 siswa, belum terdapat siswa yang mencapai ketuntasan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran IPAS khususnya pada materi keanekaragaman hayati kurang bervariasi, dan perkembangan kognitif

siswa berada pada tahap operasional konkret, namun dalam pembelajaran masih jarang menggunakan media konkret, sehingga menjadi salah satu penyebab terjadinya kesenjangan tersebut.

Faktor penyebab terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Amanda & Darwis (2023) faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: (1) faktor minat yang memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran, apabila pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, (2) faktor bakat yang memungkinkan siswa untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, (3) faktor konsentrasi yang memusatkan pikiran atau perhatian agar mampu memahami materi dengan mengesampingkan hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: (1) faktor sekolah yang menjadi penyebab terhadap rendahnya hasil belajar siswa yaitu guru, apabila guru tidak menggunakan metode mengajar, kurikulum, media, serta model pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Faktor penyebab dari rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Lebih yaitu kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kurang aktif dalam pembelajaran, dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk menarik perhatian dan partisipasi siswa, menumbuhkan minat siswa dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media

pembelajaran. Guru perlu memanfaatkan berbagai sumber atau alat belajar, seperti media pembelajaran, yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan mendukung keberhasilan akademik siswa. (Putri & Ambara, 2024). Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang digunakan untuk mengirimkan pesan dalam bentuk materi atau isi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Secara teori, siswa SD berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga ketika belajar membutuhkan objek yang bersifat nyata dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media benda konkret merupakan media yang berupa benda nyata atau asli yang membantu penyampaian informasi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa (Sudhyatmika dkk., 2022). Media interaktif berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Utomo, 2023).

Media *Fun Thinkers* adalah media yang dikemas dalam bentuk buku yang terdapat permainan yang menarik dan menyenangkan (Putri dkk., 2022). Media *Fun Thinkers book* merupakan sarana pembelajaran yang dirancang untuk membantu mengembangkan keterampilan kognitif anak melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan, interaktif dan kreatif. Media ini mencakup berbagai permainan, teka-teki, dan latihan menarik yang mendorong siswa untuk berpikir logis, imajinatif, kreatif, dan kritis (Mulya dkk., 2024). Media *Fun Thinkers* adalah media berupa buku, yang dikemas untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dilengkapi sebuah alat bantu berupa papan plastik yang terdiri atas 16 kotak di dalamnya yang dapat dipindahkan dari bagian satu ke bagian lainnya. Penggunaan

Media *Fun Thinkers* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keaktifan siswa, karena media ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, dimana siswa diminta untuk menganalisis suatu gambar agar mampu menjawab dan menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar (Upadani dkk., 2021). Komponen media *Fun Thinkers* tersebut dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang khususnya dalam pembelajaran IPAS sambil bermain (Supusepa & Winanto, 2024).

Pengembangan *Fun Thinkers* yang akan dikembangkan berbasis suatu model pembelajaran yakni *Discovery learning*. Model pembelajaran dapat memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna di jenjang sekolah dasar (Anzelina dkk., 2023). *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan kemampuan siswa untuk menemukan suatu konsep (Muhammad & Juandi, 2023). Penerapan model *Discovery learning* dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih memahami materi, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan memberikan siswa kesempatan untuk secara aktif mengeksplorasi dan menemukan konsep-konsep baru melalui pengalaman langsung (Martir dkk., 2024). Model *Discovery learning* secara signifikan memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar IPAS siswa, meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa, serta mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis (Sattvika dkk., 2024). Oleh karena itu, dipilihnya *discovery learning* sebagai model pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mengembangkan keterampilan

berpikir kritis dan kolaboratif dalam memahami suatu konsep. Selain itu, model *discovery learning*, dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memberikan kesempatan untuk bertanggung jawab atas pembelajaran sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ery dkk., (2024) dan Buana Rosnata dkk, (2021) menyatakan bahwa *Fun Thinkers* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sattvika dkk, (2024) dan Laksmi dkk., (2022) penerapan model *Discovery learning* dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada materi IPA (Mulya dkk., 2024). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Fun Thinkers* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS dan penerapan model *discovery learning* dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan praktis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu di atas, maka pembaharuan yang akan dirancang pada penelitian ini yaitu mengembangkan media *Fun Thinkers* berbasis model *Discovery learning* pada Mata Pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati. Media ini dirancang secara kreatif dengan berbagai fitur, seperti materi interaktif, latihan soal, dan evaluasi, yang dikemas secara menarik dan praktis. Dengan demikian, peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis Model *Discovery*

*learning* Mata Pelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Lebih".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut;

- 1) Hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi keanekaragaman hayati, dari 20 siswa, belum terdapat siswa yang mencapai nilai ketuntasan dalam rentang 86-100 berdasarkan standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP).
- 2) Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran belum bervariasi.
- 3) Model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan perkembangan zaman
- 4) Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 5) Kecenderungan siswa pasif dalam proses belajar.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada identifikasi masalah yaitu hasil belajar pada mata pelajaran IPAS bab 6, khususnya mengenai materi keanekaragaman hayati, dari 20 siswa, belum terdapat siswa yang mencapai nilai ketuntasan dalam rentang 86-100

berdasarkan standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). Serta belum adanya media pembelajaran yang bervariasi, sehingga peserta didik pasif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini difokuskan pada “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis Model *Discovery learning* Mata Pelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Lebih”.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *Fun Thinkers* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati untuk kelas V SD Negeri 1 Lebih?
- 2) Bagaimanakah validitas dari media *Fun Thinkers* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati untuk kelas V SD Negeri 1 Lebih?
- 3) Bagaimanakah efektivitas dari media *Fun Thinkers* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 1 Lebih?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *Fun Thinkers* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati untuk kelas V SD Negeri 1 Lebih.
- 2) Untuk mengetahui validitas dari media *Fun Thinkers* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati untuk kelas V SD Negeri 1 Lebih.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *Fun Thinkers* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 1 Lebih.

#### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis Model *Discovery learning* Mata Pelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Lebih” adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media pembelajaran *Fun Thinkers*, yang berupa media cetak dan media interaktif yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa, serta dalam penggunaannya dapat memanfaatkan *smartphone*.
- 2) Ciri khas dari media *Fun Thinkers* yang dikembangkan yaitu adanya integrasi model *Discovery learning*. Hal tersebut dapat dilihat pada penyajian aktivitas yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep melalui pengamatan, pengelompokkan, dan penyimpulan terhadap materi keanekaragaman hayati.
- 3) Media *Fun Thinkers* ini menyajikan materi pembelajaran berupa teks ringkas, gambar ilustratif, aktivitas dan latihan soal interaktif yang menuntut partisipasi

aktif siswa dalam proses menemukan informasi, serta video dan kuis menarik dengan scan *Qr code* yang ada pada media.

- 4) Tampilan media *Fun Thinkers* dirancang dengan menggunakan kombinasi warna yang menarik, ilustrasi visual yang mendukung pemahaman, serta tata letak yang sederhana sesuai dengan anak sekolah dasar dan disesuaikan dengan tema keanekaragaman hayati.
- 5) Ukuran media *Fun Thinkers* dicetak dalam format A4 (210 x 297 mm) dengan kualitas cetak yang tinggi untuk memudahkan visualisasi dan penggunaan oleh siswa secara individu maupun kelompok kecil.
- 6) Media ini memiliki sifat interaktif secara fisik, dalam hal ini siswa dapat mencocokkan jawaban pada lembar soal dengan kartu jawaban berpola khusus, memungkinkan mereka untuk melakukan pengecekan mandiri terhadap kebenaran jawaban, sehingga mendorong belajar aktif dan reflektif.
- 7) Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media *fun thinkers* ini yaitu aplikasi *Canva*, *wordwall*, dan *youtube*.
- 8) Spesifikasi tampilan produk:
  - a) Tampilan Sampul. Pada bagian depan media menampilkan judul, gambar ilustratif yang menggambarkan keanekaragaman hayati, serta keterangan bahwa media ditujukan untuk siswa kelas V.
  - b) Tampilan Aktivitas. Pada bagian aktivitas, media memuat beberapa halaman yang berisi petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, pengantar materi, serta lembar aktivitas yang dirancang berbasis *discovery learning*.

- c) Tampilan Penutup. Pada bagian akhir, media menampilkan refleksi pembelajaran dan apresiasi, serta motivasi untuk menjaga keanekaragaman hayati di lingkungan sekitar.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media *Fun Thinkers* berbasis model *Discovery learning* mata pelajaran IPAS materi Keanekaragaman Hayati untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Lebih ini memiliki asumsi sebagai berikut.

- a) Media *Fun Thinkers* berbasis *Discovery learning* ini dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b) Dengan menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis *Discovery learning*, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi Keanekaragaman Hayati secara lebih mendalam melalui proses penemuan dan eksplorasi.
- c) Dengan penerapan media *Fun Thinkers* berbasis *Discovery learning* dalam proses pembelajaran IPAS materi Keanekaragaman Hayati, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai ketuntasan belajar antara 86–100.

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan media *Fun Thinkers* berbasis model *Discovery learning*, sebagai berikut.

- a. Media *Fun Thinkers* berbasis *Discovery learning* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 1 Lebih.

- b. Pengembangan media *Fun Thinkers* ini difokuskan sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS, khususnya materi Keanekaragaman Hayati.
- c. Media *Fun Thinkers* hanya digunakan oleh guru pada saat pembelajaran IPAS berlangsung, khususnya pada materi Keanekaragaman Hayati, dan belum mencakup materi lain di luar topik tersebut.

### 1.8 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan, serta efektivitas produk tersebut.
2. Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang digunakan untuk mengirimkan pesan dalam bentuk materi atau isi pembelajaran kepada siswa, yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan topik yang disajikan dalam proses pembelajaran.
3. Media *Fun Thinkers* adalah salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang bersifat fisik, menggunakan papan dan kartu jawaban yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengeksplorasi dan menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Media ini mendukung keterlibatan aktif siswa serta memungkinkan umpan balik langsung.
4. Mata pelajaran IPAS merupakan kombinasi dari ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup serta benda mati di alam semesta beserta

interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

5. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses penemuan konsep oleh siswa secara mandiri melalui eksplorasi, pengamatan, klasifikasi, dan penarikan kesimpulan. Model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif.
6. Keanekaragaman Hayati adalah keseluruhan variasi kehidupan di bumi, termasuk keanekaragaman genetik, spesies, dan ekosistem. Keanekaragaman hayati sangat penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan mendukung kelangsungan hidup semua makhluk hidup, serta menjadi materi pembelajaran IPAS yang menumbuhkan kesadaran siswa dalam menjaga lingkungan.

