

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan di Indonesia dari tahun ke tahun sudah semakin membaik. Hal itu terbukti dari di perbaharuinya kurikulum atau sistem pendidikan yang menjabatani proses belajar mengajar berlangsung. Perkembangan teknologi informasi yang didukung infrastruktur, komputer, dan internet telah memberikan dampak bagi segi-segi kehidupan khususnya Pendidikan (Jayanti dkk., 2024). Dari berbagai kajian penelitian menyatakan bahwa pendidikan merupakan indikator kejayaan bangsa. Salah satu unsur penting dalam pendidikan adalah pembelajaran.

Kecenderungan pembelajaran di era sekarang adalah belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja, dan melalui sumber belajar apa saja. Dengan demikian, upaya penataan lingkungan sebagai sumber belajar sangatlah penting agar terjadi proses belajar pada diri pembelajaran. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Zen dkk. (2025) revolusi pendidikan adalah belajar tanpa batas dengan memanfaatkan teknologi paling mutakhir. Pendidikan merupakan suatu kegiatan universal dalam kehidupan manusia. Karena pada hakikatnya, pendidikan merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yang diartikan sebagai pemberdayakan manusia (Kesi dan Dewi, 2022)

Meskipun Pendidikan merupakan gejala yang umum dalam setiap kehidupan masyarakat, namun perbedaa filsafat dan pandangan hidup yang dianut oleh masing-

masing bangsa atau masyarakat dan bahkan individu menyebabkan perbedaan penyelenggaraan kegiatan Pendidikan tersebut, dengan demikian selain bersifat universal pendidikan juga bersifat nasional. Pada hakikatnya Pendidikan berarti setiap usaha sadar yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau anak didik. Pendidikan juga merupakan aktivitas dan juga usaha manusia untuk meningkatkan kepriadannya dengan jalan membina potensi- potensi pribadinya, yaitu rohani (piker, karsa, cipta, dan budi nurani) dan jasmani (panca indera serta kecerampilan-keterampilan).

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya serta mengembangkan lebih lanjut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Karang, 2021). Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar memahami alam sekitar secara ilmiah. Di dalam pembelajaran IPA, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama di dalam fikiranya, dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai (Puspita dkk, 2025).

Pandangan dasar tentang pembelajaran adalah bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik, diperlukan dorongan untuk dapat memecahkan masalah menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha payah dengan ide kreatifnya dalam proses pembelajaran.

Model Pjbl dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat relevan karena memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui eksplorasi,

investigasi langsung dan pemecahan masalah secara lebih kontekstual, sehingga mereka dapat mengaitkan konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari (Fajrin dkk, 2024). Sejalan dengan penelitian tindakan kelas oleh (Wati dkk, 2024) yang menyatakan bahwa penerapan model PJBL sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Melalui model pembelajaran PJBL, guru dapat memfasilitasi proyek-proyek seperti pengamatan pada konsep yang diajarkan, pembuatan poster atau media pembelajaran, dan presentasi hasil temuan. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

Wawancara yang dilakukan bersama dengan wali kelas IV di SDN 2 Poh Bergong pada tanggal 24 Mei 2025 didapatkan hasil bahwa peserta didik kelas IV masih kesulitan dalam menerima pemahaman mengenai materi siklus hidup hewan. Sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran, peserta didik terlihat masih bingung tentang bagaimana alur atau proses fotosintesis atau siklus hidup hewan. Sehingga aktivitas peserta didik dalam proses belajar terlihat pasif dan kurang sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa permasalahan tersebut disebabkan juga oleh berbagai faktor salah satunya adalah guru masih mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan mendoktrin peserta didik, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang berimbas pada keaktifan peserta didik yang sangat rendah dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran IPAS yang diterapkan belum sejalan sepenuhnya dengan prinsip pengajaran dalam kurikulum merdeka. Seperti halnya penerapan pembelajaran dengan model PJBL yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam mencari informasi, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk nyata. Model pembelajaran PJBL pada materi siklus hidup hewan memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proyek pengamatan atau pembuatan media yang menggambarkan tahapan siklus hidup, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkesan. Pembelajaran aktif dan bermakna dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam memahami konsep siklus hidup hewan sesuai dengan model PJBL.

Model pembelajaran PJBL juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka memiliki kesempatan untuk bekerja secara mandiri dan menghasilkan produk yang bermanfaat dan relevan dengan kehidupan sehari-harinya (Halimah dan Winarni, 2021) . Melalui PJBL, siswa dapat memahami konsep siklus hidup hewan secara lebih mendalam dan aplikatif, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat bertahan lebih lama.

Aktivitas peserta didik dalam belajar adalah masalah penting dan mendasar yang tidak boleh dilewatkan tetapi harus dikembangkan oleh masing- masing guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai dengan keterlibatan optimal, baik intelektual dan fisik (Asuke dkk, 2023). Aktivitas belajar mengasah seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu dalam pembelajaran, dalam hal ini peserta didik perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas.

Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran (Adawiyah, 2022) .

Aktivitas atau kegiatan belajar dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Memanfaatkan lingkungan sekitar dan mengajak anak-anak mengamati lingkungan adalah meningkatkan keseimbangan dalam kegiatan belajar, artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan kelas (Adawiyah, 2022).

Tujuan pembelajaran di sekolah dasar akan tercapai apabila aktivitas pembelajaran dilakukan secara menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan belajar dan berpusat pada peserta didik. Hasil observasi proses pembelajaran di SD Negeri 2 Poh Bergong menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum dapat memenuhi tujuan pembelajaran atau hasil belajar peserta didik masih sangat rendah pada materi siklus hidup hewan kelas IV SD. Hal ini dikarenakan guru yang hanya terbatas pada pembelajaran yang konvensional. Hasil belajar yang rendah pada materi siklus hidup hewan di kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong dapat disajikan dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1
Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong

Capaian Pembelajaran	KKTP	Kriteria Hasil Belajar	Jumlah	Persentase Jumlah (%)
Peserta didik memahami siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya.	70	≥ 70 (Tuntas)	5	33.33
		< 70 (Tidak Tuntas)	10	66,67
Jumlah Siswa			15	

Hasil wawancara dengan kepala sekolah berkaitan dengan upaya yang sudah dilakukan untuk penjaminan mutu SDM pengajar dan pelajar bahwa telah dilaksanakan proses yang meliputi pelatihan dan *workshop* kurikulum dalam mengikuti standar yang ditetapkan oleh dinas. Namun usaha ini terkendala karena fasilitas dalam proses pembelajaran di sekolah masih minim. Salah satu yang disebutkan yaitu mengenai media pembelajaran yang masih minim untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kepala SD Negeri 2 Poh Bergong menyatakan bahwa diperlukan fasilitas pembelajaran setidaknya media pembelajaran yang mampu menjembatani proses pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa dalam belajar.

Melihat dari karakteristik peserta didik di SD yang masih dalam fase operasional konkrit akan lebih menarik bagi peserta didik mengikuti pembelajaran jika mereka melihat langsung apa yang di pelajari baik itu terlihat langsung dengan objek yang dimaksudkan ataupun dengan melihat gambarnya secara langsung melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Selain itu, pemilihan metode pembelajaran yang digunakan turut berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Pemilihan metode pembelajaran merupakan suatu hal yang penting bagi guru untuk melakukan suatu skenario pembelajaran. Penggunaan metode akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Bararah dkk., 2022). Seorang guru yang profesional harus dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan supaya proses belajar lebih menghasilkan dan menarik bagi peserta didiknya (Fauziah & Sahlani, 2023). Model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik adalah melalui

permainan. Permainan dapat menjadi pilihan guru untuk menarik perhatian peserta didik.

Banyak metode yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) eksperimen (4) diskusi (5) bermain peran, (6) simulasi dan (7) bermain peran. Berdasarkan metode-metode yang ada diperlukan kejelian dan ketelitian guru dalam menentukan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan kondisi sekolah (Bararah dkk., 2022). Permainan dalam pembelajaran dapat berfungsi memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan diakhir pertemuan (Utami & Rahmiati, 2024). Dengan games, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, peserta didik akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran. Belajar dengan permainan lebih memungkinkan anak mengembangkan konsep yang didasarkan pada klasifikasi dan mengkontruksi kategori melalui tindakan mereka sendiri (Agustiana dkk., 2021).

Selain pemilihan metode pembelajaran, penggunaan media juga sangat membantu dalam menarik minat peserta didik sehingga interaksi dalam pembelajaran lebih aktif. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik anak SD yang masih dalam masa perkembangan operasional konkret adalah media kartu bergambar. Penggunaan media *Flash Card* sebagai alat bantu pengajaran harus terpusat pada peserta didik. Kartu adalah kertas tebal yang berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran IPA dan membantu pemahaman

peserta didik tentang konsep tertentu. Penggunaan media gambar dapat efektif apabila disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik dari segi ukuran gambar, warna dan latar belakang yang dapat mempengaruhi penafsiran.

Media *Flash Card* menjadi semakin efektif jika dipadukan dengan model pembelajaran PJBL. Dalam penerapan model *Project Based Learning* (PJBL), media *Flash Card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi bagian dari aktivitas proyek yang dilakukan siswa. Pada tahap penggalan informasi dan pelaksanaan proyek, siswa dapat menggunakan *Flash Card* untuk mengamati, mengurutkan, mengklasifikasikan, serta mendiskusikan tahapan siklus hidup hewan secara berkelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir, pemecahan masalah, dan kerja sama sesuai karakteristik pembelajaran PJBL. Dengan demikian, integrasi media *Flash Card* dengan model PJBL mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih konkret, aktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, penggunaan media *Flash Card* juga diketahui efektif membantu siswa memahami materi melalui visualisasi yang konkret dan menarik. Namun, penelitian yang mengembangkan media *Flash Card* berbasis *Project Based Learning* pada materi siklus hidup hewan di kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan PJBL atau media *Flash Card*

secara terpisah, sehingga integrasi antara model PJBL dengan media *Flash Card* dalam pembelajaran IPAS belum banyak dikembangkan.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan media *Flash Card* berbasis *Project Based Learning* yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada materi siklus hidup hewan. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendukung aktivitas proyek, diskusi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Sesuai dengan permasalahan dari kenyataan yang didapatkan di lapangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pegembangan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi solusi dalam permasalahan yang dihadapi di SD Negeri 2 Poh Bergong dan menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa pada materi siklus hidup hewan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dipaparkan identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran tidak sesuai dengan kurikulum merdeka, guru hanya menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara berceramah dan bercerita.

2. Peserta didik didoktrin dan diminta untuk menghafal materi serta membayangkan objek yang diajarkan dalam angan-angan.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD yang dilihat dari hasil studi dokumen hasil nilai ulangan pada materi siklus hidup hewan.
4. Minimnya fasilitas yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
5. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sehingga untuk menanamkan konsep pada peserta didik jadi lebih lama.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian tidak terlalu luas jangkauannya terhadap variabel-variabel lainnya. Penelitian ini terfokus pada masalah kurangnya media dalam proses pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa, sehingga penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* (kartu bergambar) pada materi siklus hidup hewan mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media *Flash Card* pada pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong?

2. Bagaimanakah validitas media *Flash Card* pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *Flash Card* pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong?
4. Bagaimanakah keefektifan media *Flash Card* pada pembelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada terdapat tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media *Flash Card* pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong.
2. Untuk mengkaji validitas media *Flash Card* pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong.
3. Untuk mengkaji kepraktisan media *Flash Card* pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong.
4. Untuk menganalisis keefektifan media *Flash Card* pada pembelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar pada materi siklus hidup hewan kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya melalui pengintegrasian media *Flash Card* dengan model *Project Based Learning* (PJBL). Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan media visual berbasis permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada tahap operasional konkret.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa perubahan dalam hal peningkatan kreativitas peserta didik khususnya dalam materi siklus hidup hewan.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan sintaks *Project Based Learning* pada materi siklus hidup hewan kelas IV sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi positif dan bermanfaat terhadap kemajuan sekolah mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik khususnya dalam materi siklus hidup hewan.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peneliti lain dalam mengembangkan dan meneliti variabel yang sama dalam penelitiannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media *Flash Card* dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah kartu bergambar (*Flash Card*). Produk ini berupa media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran PJBL pada materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Produk ini berupa *Flash Card* atau kartu bergambar yang mudah dimainkan dan dibuat dengan bahan sederhana, sehingga mudah dilakukan pengembangan lanjutan bagi pengguna media.
3. *Flash Card* dirancang sedemikian rupa agar terlihat menarik, dimana akan menampilkan teks, dan gambar, sehingga mampu memberikan daya tarik peserta didik.
4. Penggunaan media *Flash Card* disesuaikan dengan sintaks pembelajaran PJBL dan metode permainan edukatif dalam mendukung pemahaman konsep pada materi siklus hidup hewan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting seperti pengembangan media pembelajaran, hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat lebih optimal dan tidak monoton. Dengan situasi saat ini pembelajaran yang dilaksanakan memerlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan agar dalam penyampaian materi dapat dilaksanakan dengan mudah dan lebih praktis serta dengan tujuan pembelajaran tetap dapat dicapai dengan baik.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *Flash Card* (kartu bergambar) pada mata pelajaran IPA dengan materi siklus hidup hewan diharapkan agar peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran serta dapat belajar secara mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya media pembelajaran *Flash Card* ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Flash Card* pada materi siklus hidup hewan mata pelajaran IPAS ini yaitu sebagai berikut.

1. Media bisa dibuat dengan peserta didik langsung sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Biaya dalam pembuatan media relatif murah sehingga tidak memberatkan guru dalam mengembangkan media *Flash Card*.
3. Materi dan desain media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran IPAS SD khususnya pada materi siklus hidup hewan.
4. Sebagian besar guru dan peserta didik sudah mampu memanfaatkan media pembelajaran ini.

1.9.2 Keterbatasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Flash Card* ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut.

1. Materi pada pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada muatan IPAS materi siklus hidup hewan.
2. Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* ini dirancang khusus untuk peserta didik dan guru di kelas IV SD Negeri 2 Poh Bergong.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk yang digunakan di sekolah. Produk-produk tersebut dapat

berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2. Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga pesan dapat disampaikan secara efektif dan efisien kepada peserta didik untuk belajar.
3. *Flash Card* adalah media pembelajaran visual berbentuk kartu bergambar yang menarik dan dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan belajar serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.
4. Materi IPA yang dimaksud merupakan materi siklus hidup hewan kelas IV SD yang membahas mengenai mengenai tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan sejak lahir hingga dewasa, termasuk perubahan bentuk yang terjadi (metamorfosis lengkap dan tidak lengkap). Materi ini juga mempelajari ciri- ciri setiap tahap siklus hidup pada berbagai jenis hewan, perbedaan antarjenis siklus hidup, serta upaya pelestarian hewan berdasarkan jenis siklus hidup dan kondisi habitatnya.

