

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. SDM yang berkualitas tentu dilandasi oleh nilai pendidikan yang ditanam dalam diri masyarakat. Selain itu pendidikan juga dapat membentuk karakter dan kemampuan individu sehingga bisa bersaing di pasaran dunia global.<sup>1</sup>Sesuai dengan Pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945 yang mengatakan bahwa setiap warga Negara berhak mendapat dan mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (selanjutnya ditulis UU Sisdiknas) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>2</sup>

Kurikulum Merdeka merupakan metode pendidikan baru yang telah diperkenalkan di beberapa negara. Konsep dari kurikulum merdeka adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merancang proses belajar mereka sehingga mereka dapat mengembangkan minat dan

---

<sup>1</sup> Sanga, Laurensius Dihe, and Yvonne Wangdra (2023). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5.

<sup>2</sup> Afriyadi, Fadli (2020). Kewajiban warga negara dalam bidang pendidikan menurut undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945. *Muhammadiyah Law Review*, 4.1. hlm. 28-34.

potensi mereka dengan lebih bebas dan kreatif. Salah satu prinsip utama dari kurikulum merdeka adalah pengakuan bahwa setiap peserta didik memiliki minat, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, pendekatan ini berusaha mengakomodasi perbedaan-perbedaan tersebut dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih apa yang ingin mereka pelajari dan jenis belajar yang sesuai dengan mereka. Pada intinya, Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengoptimalkan potensi kreativitas guru dan peserta didik dengan melakukan inovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran mandiri.<sup>3</sup> Harapan pemerintah pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar dapat mampu menghadirkan pembelajaran yang fleksibel, relevan, dan menyenangkan. Hal ini sejalan bahwa Kurikulum Merdeka efektif membangun nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.<sup>4</sup>

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang akan menentukan arah pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu, di sekolah dasar perlu mengembangkan karakter disiplin peserta didik secara optimal sehingga harapannya di tingkat selanjutnya peserta didik sudah memiliki bekal perilaku disiplin yang kuat. Mengingat demikian pentingnya pendidikan karakter disiplin di sekolah dasar, maka perlu dilakukan berbagai kebijakan sekolah yang dapat mendukung

---

<sup>3</sup> Prasetyo, Arif (2025). Implementasi Pendekatan Teknologi Dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 5.1. hlm. 32-39.

<sup>4</sup> Suratmi, Suratmi (2025). Aktualisasi Pendidikan Berkualitas dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri 055982 Air Hitam. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3.2. hlm. 517-524.

keberhasilan pendidikan karakter disiplin secara optimal.<sup>5</sup> Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi utama penanaman ide kepada peserta didik dan menjadi pemahaman konsep dasar IPA yang kemudian dikaitkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Karena melalui pembelajaran IPA, peserta didik mencari tahu tentang alam, melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungannya, serta melatih peserta didik untuk mampu berpikir kritis juga objektif. Dengan belajar IPA menjadi bekal bagi peserta didik untuk dapat dikembangkan menjadi lebih bermakna bagi kehidupan sehari-hari. IPA dengan teori-teorinya mencoba untuk menentukan hubungan dan menggambarkan kenyataan dengan fakta-fakta yang ada di alam semesta.<sup>6</sup> Hal ini masih belum maksimal dikarenakan pembelajaran IPA di kelas V SDN Karangsono Nganjuk masih berfokus pada penyampaian teori di dalam kelas dan kurang melibatkan peserta didik dalam kegiatan praktikum atau eksperimen langsung, sehingga aspek berpikir kritis dan pemecahan masalah seperti yang menjadi tujuan IPA belum terstimulasi secara optimal.

Dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SDN Karangsono Nganjuk pada tanggal 13 September 2025 dalam menyampaikan materi masih sering menggunakan metode ceramah. Sumber belajar masih menggunakan buku pendamping atau LKS. Pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal karena guru kesulitan dalam menentukan media yang sesuai dengan materi yang

---

<sup>5</sup> Wuryandani, Wuri, et al (2014). Pendidikan karakter disiplin di sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 87637.

<sup>6</sup> Salsabila, Fadillah, and Aslam Aslam (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6.4. hlm. 6088-6096.

diajarkan. Peserta didik kesulitan pada mata pelajaran IPA karena mereka menganggap bahwa pelajaran tersebut terlalu sulit dan hampir sebagian besar materi harus dihafalkan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru seringkali menggunakan LKPD yang menarik agar peserta didik mudah memahami materi yang di ajarkan tetapi masih banyak peserta didik yang masih kesulitan pada mata Pelajaran IPA khususnya materi Sistem Pencernaan pada manusia.<sup>7</sup>

Dari hasil angket gaya belajar yang di bagikan peserta didik kelas V SDN Karangsono Nganjuk banyak yang memiliki gaya belajar visual 44% dan audiotori 32%, namun guru masih memakai metode ceramah. Akibatnya, metode ceramah tersebut tidak dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik secara efektif. Teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yang sesuai dengan peserta didik kelas V yang memiliki usia sekitar 10-11 tahun yaitu ada beberapa sub tahapan penting lainnya, diantaranya yaitu mampu menyusun objek berdasarkan kriteria tertentu (ukuran/bentuk), mampu mengelompokkan dan mengidentifikasi objek, mampu fokus pada lebih dari satu aspek masalah untuk mencari solusi, memahami bahwa tindakan atau perubahan dapat dibalik ke kondisi awal, memahami bahwa kuantitas suatu benda tetap sama meskipun penampilannya diubah, dan mampu memahami dan melihat perspektif atau sudut pandang orang lain.<sup>8</sup> Dari pernyataan diatas, gaya belajar peserta didik dan teori perkembangan peserta didik menurut Jean Piaget yang sesuai

---

<sup>7</sup> Hasil dari wawancara Bersama guru kelas V SDN Karangsono Nganjuk,13 September 2025.

<sup>8</sup> Fandi Ahmad, S.Pd., M.Pd. (2024). Perkembangan Peserta Didik. Sulsel: CV. Ruang Tentor. hlm. 52-54.

dengan peserta didik kelas V yang memiliki usia sekitar 10 -11 tahun maka media pembelajaran sangat di butuhkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai sistem pencernaan pada manusia sehingga peserta didik mudah memahami serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang membuat penjelasan guru tidak sekadar kata-kata saja, tapi bisa dilihat, didengar, atau dirasakan langsung oleh peserta didik. Jadi dapat di simpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, agar dapat merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>9</sup> Berdasarkan uraian di atas, yang menunjukkan bahwa kebanyakan peserta didik memiliki gaya belajar visual dan auditori, dapat disimpulkan bahwa anak-anak tersebut akan sangat terbantu oleh media pembelajaran yang menyajikan kualitas visual dan audio yang bagus serta menarik, karena dapat memfasilitasi pemahaman dan penyerapan materi mereka. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siltiany Maku, Gamar Abdullah, Isnanto, Rifda Mardian Ari, dan Vicka Muniati Arifin hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran hasil belajar peserta didik pada materi

---

<sup>9</sup> Purwaningrum, Septiana, and Siti Nunik Khoirul Iftitah (2023). Penggunaan Media Advanced Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2.01. hlm. 01-22.

sistem pencernaan mengalami peningkatan yang signifikan.<sup>10</sup> Selain itu, penelitian yang dilakukan Aliffia Aristi Sukma, Wahyudi, dan Novi Nitya Santi hasil pengembangan media mendapatkan nilai yang bagus, menunjukkan bahwa media sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup> Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran pada sistem pencernaan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran bernama KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini berupa koper yang berisi patung organ pencernaan yang memiliki visual berupa patung organ pencernaan yang lengkap juga terdapat nama organnya dan audio berupa kartu yang dapat di scan ketika kartu di scan muncul video penjelasan dari kartu tersebut sehingga dapat mengakomodir peserta didik yang kebanyakan memiliki gaya belajar visual dan auditori. Dengan menggunakan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan), peserta didik dapat lebih mudah memahami, menghafal, dan mengenali organ pencernaan beserta fungsinya. Media KOSIPEN KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) juga membantu peserta didik dalam mempelajari gangguan dan cara memelihara kesehatan sistem pencernaan yang membedakan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) dengan

---

<sup>10</sup> Maku, Siltiany, et al (2025). Pengembangan Media PENCERDAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5.2. hlm. 751-763.

<sup>11</sup> Sukma, Aliffia Aristi, and Novi Nitya Santi (2025). Pengembangan Media Pembelajaran SISPEMA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Sengkut. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 8.

media yang sudah di kembangkan sebelumnya adalah kemasan yang berbentuk koper hal ini memberikan keunggulan dalam hal portabilitas, kemudahan penyimpanan, dan tampilan yang lebih menarik juga terstruktur dibandingkan media yang di kembangkan sebelumnya serta terbuat dari kayu yang kokoh, media ini tidak mudah rusak dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama, sehingga memudahkan peserta didik saat menggunakannya. Media pembelajaran KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, dengan peserta didik kelas V yang memiliki usia sekitar 10-11 tahun serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, petingnya hasil belajar karena menjadi tolak ukur perubahan pada peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar dapat di ukur dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) tetapi media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) hanya dapat mengakomodir ke ranah kognitif (pengetahuan) saja.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Kelas V Di SDN Karangsono Nganjuk”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan kelas V di SDN Karangsono Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan kelas V di SDN Karangsono Nganjuk?
3. Bagaimana keefektifan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan kelas V di SDN Karangsono Nganjuk?

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan kelas V di SDN Karangsono Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kelayakan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan kelas V di SDN Karangsono Nganjuk.
3. Untuk mengetahui keefektifan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan kelas V di SDN Karangsono Nganjuk.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Agar media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) menjadi menarik, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Produk ini adalah satu set media pembelajaran yang dikemas dalam koper berbahan kayu yang berukuran kurang lebih 80 cm x 60 cm. Tujuannya adalah untuk membantu anak-anak mempelajari organ-organ pencernaan, fungsi, gangguan, serta cara menjaga kesehatan sistem pencernaan dengan cara yang menarik.
2. Proses pengeditan di bantu oleh aplikasi canva
3. Isi produk terbagi dalam beberapa bagian yang tersusun rapi di dalam koper kayu, antara lain :
  - a. Patung organ pencernaan : Sebuah miniatur patung yang menunjukkan susunan organ-organ dalam sistem pencernaan manusia.
  - b. Kartu soal dan jawaban mengenai organ pencernaan : berbentuk makanan misalnya daging dan sayur kemudian di belakang berisi soal dan jawaban agar media terlihat menarik menggunakan kertas yang tebal kemudian di laminating agar tidak mudah rusak.
  - c. *Puzzle* organ juga nama organ dan miniatur makanan : *puzzle* nama organ yang dapat di tempelkan menggunakan magnet agar peserta didik mudah menghafal organ beserta namanya dan miniatur makanan yang di gunakan untuk patung organ pencernaan supaya peserta didik mengetahui proses pencernaan makanan.
  - d. *Mini card berbarcode* organ pencernaan : Kartu-kartu kecil menggunakan kertas yang tebal kemudian di laminating agar tidak mudah rusak yang menampilkan gambar organ pencernaan

dan gangguan sistem pencernaan di bagian depan dengan deskripsi singkat kemudian di bagian belakang kartu terdapat *barcode/QR code* yang dapat dipindai (scan) untuk mendapatkan penjelasan lebih detail.

- e. Kartu soal dokter cilik : Soal-soal kasus yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai gangguan pencernaan yang menggunakan kertas yang tebal kemudian di laminating agar tidak mudah rusak.
4. Media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) dilengkapi modul ajar, buku panduan penggunaan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) dan buku materi

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan pada media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar untuk materi sistem pencernaan pada manusia serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

2. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Guru

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat membantu guru menjelaskan materi sistem pencernaan pada manusia lebih mudah di pahami karena peserta didik

dapat berinteraksi langsung dengan media yang di kembangkan sehingga pembelajaran lebih menarik.

### 3. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat membantu sekolah untuk menyediakan fasilitas sumber belajar yang efektif bagi peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

### 4. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan agar peneliti dapat membuat alat bantu ajar yang menarik untuk membantu guru menyampaikan materi sistem pencernaan agar peserta didik mudah memahami materi tersebut serta bermanfaat kedepannya untuk peneliti, guru, sekolah, dan peserta didik.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) pada materi sistem pencernaan memiliki asumsi yaitu :

- a. Diasumsikan media pembelajaran KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) dapat di terapkan pada kelas V di SDN Karangsono Nganjuk
- b. Diasumsikan media pembelajaran KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) dapat meningkatkan hasil belajar kelas V di SDN Karangsono Nganjuk

- c. Diasumsikan peserta didik kelas V di SDN Karangsono Nganjuk belum pernah mendapatkan materi sistem pencernaan
- d. Diasumsikan peserta didik kelas V di SDN Karangsono Nganjuk belum pernah menggunakan media pembelajaran
- e. Diasumsikan peserta didik kelas V di SDN Karangsono Nganjuk yang memiliki usia 10-11 tahun
- f. Diasumsikan peserta didik kelas V di SDN Karangsono Nganjuk memiliki perkembangan yang setara

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) pada materi sistem pencernaan memiliki keterbatasan yaitu :

- a. pengembangan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) yang dilakukan terbatas untuk menunjang pembelajaran karena jumlah media hanya 1.
- b. Media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) hanya dapat di terapkan pada peserta didik kelas V
- c. Media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) hanya dapat di terapkan pada mata Pelajaran IPAS materi sistem pencernaan.
- d. Media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) hanya mengukur ranah kognitif (pengetahuan).

## G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aldila Rayza Putri Ananda dan Julianto pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media MOSISTU Berbantuan Kartu *QR* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas

V Sekolah Dasar” Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media MOSISTU Berbantuan Kartu QR Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia yaitu Hasil validasi media mendapatkan hasil 90% dan materi mendapatkan 86% dimana hasil validasi berada pada rasio 85%-100% masuk ke dalam kriteria “Sangat Valid”. Hasil uji kepraktisan mendapatkan hasil angket guru sebesar 91% dan hasil angket peserta didik sebesar 90%, keduanya termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis. Serta hasil keefektifan dan uji N-Gain pada kelas kontrol menghasilkan 34% dengan kriteria “Kurang Efektif” dan nilai N-Gain 0,41 berkriteria “Sedang”. Dibandingkan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 84% dengan kriteria “Sangat Efektif” dan nilai N-Gain sebesar 0,62 dengan kriteria “Sedang”. Maka, dilihat terjadi kenaikan hasil belajar setelah mengimplementasikan media MOSISTU berkategori sedang.<sup>12</sup>

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan pada saat ini adalah sama- sama membahas tentang materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V. Sama- sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang melibatkan lima tahap sistematis: analisis kebutuhan, perancangan konsep media, pengembangan prototipe, implementasi di kelas, dan evaluasi akhir. Sedangkan

---

<sup>12</sup> Ananda, Aldila Rayza Putri, and Julianto S. Pd. (2024). Pengembangan Media MOSISTU Berbantuan Kartu QR Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12.3.

perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran MOSISTU (Monopoli Sistem Tubuh) Berbantuan Kartu QR dan penelitian sekarang mengembangkan media pembelajaran koper yang berisi kit sistem pencernaan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siltiany Maku, Gamar Abdullah, Isnanto, Rifda Mardian Ari, dan Vicka Muniati Arifin pada tahun 2025 dengan judul “Pengembangan Media PENCERDAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V SD” Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media PENCERDAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia yaitu hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi (93,75% oleh ahli media dan 97% oleh ahli materi). Media ini juga dinilai sangat praktis (91,66% oleh siswa dan 90% oleh guru).<sup>13</sup>

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan pada saat ini adalah sama-sama membahas tentang materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V. Sama- sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang melibatkan lima tahap sistematis: analisis kebutuhan, perancangan konsep media, pengembangan prototipe, implementasi di kelas, dan evaluasi akhir. Serta sama-sama berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan

---

<sup>13</sup> Maku, Siltiany, et al. Pengembangan Media PENCERDAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V SD. hlm. 751-763.

perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran digital berupa *Flipbook* yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality (AR)* dan penelitian sekarang mengembangkan media pembelajaran konvensional yaitu koper yang berisi kit sistem pencernaan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Devia Arbarista Rismawati dan Dewi Nilam Tyas pada tahun 2025 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Sistem Pencernaan (Prosispen) Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang” Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media Pembelajaran Interaktif Proses Sistem Pencernaan (Prosispen) Berbasis *Google Sites* yaitu hasil perolehan kelayakan penyajian sebesar 90% dan skor komponen kelayakan isi mencapai 91,17%.Media interaktif Prosispen berbantuan *Google Sites* efektif digunakan pada muatan IPAS materi sistem pencernaan. Bukti keberhasilan ini terlihat dari nilai signifikansi sebesar 0,000 pada hasil Uji berpasangan mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Uji N-Gain mencatat peningkatan sebesar 0,604 yang termasuk dalam kriteria peningkatan sedang.<sup>14</sup>

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan pada saat ini adalah sama-sama membahas tentang materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V. Sama- sama menggunakan

---

<sup>14</sup> Rismawati, Devia Arbarista, and Dewi Nilam Tyas (2025) .Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Sistem Pencernaan (PROSIPEN) Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang.*JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*,5.2. hlm. 324-337.

metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Serta sama-sama berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu menggunakan model *Borg and Gall* dan penelitian sekarang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Natasya Febriany dan Kurniana Bektiningsih pada tahun 2025 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngaliyan 01” Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media Pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yaitu hasil nilai validasi materi sebesar 93,75% dan nilai validasi media sebesar 95% dimana nilai keduanya berada dalam kategori sangat layak. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata nilai N-Gain pada kelompok kecil sebesar 0,6831 yang berada pada ketegori sedang, dan pada kelompok besar sebesar 0,5417 yang juga berada pada kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran *Flashcard* AR. Dengan demikian, media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai

alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SDN Ngaliyan 01.<sup>15</sup>

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan pada saat ini adalah sama-sama membahas tentang materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V. Sama- sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang melibatkan lima tahap sistematis: analisis kebutuhan, perancangan konsep media, pengembangan prototipe, implementasi di kelas, dan evaluasi akhir. sama-sama berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media digital berupa *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) dan penelitian sekarang mengembangkan media pembelajaran konvensional yaitu koper yang berisi kit sistem pencernaan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Aliffia Aristi Sukma, Wahyudi, dan Novi Nitya Santi pada tahun 2025 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran SISPEMA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Sengkut” Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media Pembelajaran SISPEMA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia yaitu hasil validasi dari validator ahli materi menunjukkan persentase nilai 90%, yang juga menunjukkan bahwa media ini sangat

---

<sup>15</sup> Febriany, Natasya, and Kurniana Bektiningsih (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngaliyan 01. *FONDATIA*, 9.3. hlm. 548-565.

valid dan tidak memerlukan perbaikan, sesuai dengan kriteria kevalidan. Melalui angket tersebut, guru memberikan persentase nilai mencapai 94%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat mudah untuk diterapkan. Efektivitas media pembelajaran SISPEMA terlihat dari hasil akhir siswa pada *post-test* dalam uji coba skala luas. Berdasarkan hasil dari uji coba skala luas, media *Scrapbook* cuaca mendapatkan persentase nilai sebanyak 91,25%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik kelas V di SDN Sengkut.<sup>16</sup>

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan pada saat ini adalah sama-sama membahas tentang materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V. Serta, sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang melibatkan lima tahap sistematis: analisis kebutuhan, perancangan konsep media, pengembangan prototipe, implementasi di kelas, dan evaluasi akhir. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media berupa SISPEMA (*Scrapbook* Sistem Pencernaan Manusia) Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia dan penelitian sekarang mengembangkan media pembelajaran yaitu koper yang berisi kit sistem pencernaan.

---

<sup>16</sup> Sukma, Aliffia Aristi, and Novi Nitya Santi. Pengembangan Media Pembelajaran SISPEMA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Sengkut.

Berdasarkan uraian di atas, yang paling membedakan antara penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yaitu dari model pengembangan, penelitian terdahulu menggunakan *Borg and Gall* sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan jenis medianya penelitian terdahulu banyak yang membuat media digital contohnya *Flashcard* berbasis *Augmented Reality (AR)*, *Flipbook* dengan teknologi *Augmented Reality (AR)* dan MOSISTU (Monopoli Sistem Tubuh) Berbantuan Kartu QR sedangkan penelitian sekarang membuat media konvensional berupa koper yang berisi kit sistem pencernaan. Peneliti memilih media konvensional karena media konvensional seperti KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung, menyentuh, dan mengamati objek secara nyata ini sangat penting untuk mengkonkretkan konsep abstrak dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

## **H. Definisi Operasional**

Untuk meminimalisir kesalahan dalam memahami istilah dalam penelitian ini diperlukan definisi operasional sebagai berikut:

### **1. Penelitian dan pengembangan**

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan yang dirancang untuk menciptakan serta mengevaluasi keefektifan produk-produk yang spesifik, meliputi aplikasi perangkat lunak, peralatan keras, media pembelajaran, kurikulum, dan model-model

instruksional.<sup>17</sup> Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) materi sistem pencernaan manusia pada peserta didik kelas V di SDN Karangsono Nganjuk.

## 2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sering disebut dengan istilah *sains* merupakan disiplin ilmu yang mempelajari berbagai fenomena dan gejala yang terjadi di alam melalui proses penelusuran sistematis yang disebut dengan metode ilmiah. Dalam klasifikasi umum, IPA terbagi ke dalam tiga cabang utama, yakni biologi, fisika, dan kimia.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini, peneliti mengambil mata pelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan pada manusia.

Dalam tubuh manusia, sistem pencernaan memegang peran vital sebagai organ yang bertugas memproses makanan dan mengambil nutrisi yang diperlukan untuk kelangsungan hidup. Akan tetapi, sistem ini mudah terganggu oleh beragam kondisi yang mampu menghambat kinerjanya. Di antara berbagai jenis penyakit yang kerap muncul adalah penyakit yang menyerang organ lambung dan usus, contohnya *gastritis* dan *apendisitis*.<sup>19</sup> Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti

---

<sup>17</sup> Rahayu, Ade (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4.3. Hlm. 459-470.

<sup>18</sup> Wijaya, I. Komang Wisnu Budi, et al (2025). Penggunaan Laboratorium Virtual dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): Systematic Literature Review. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8.2. hlm. 952-961.

<sup>19</sup> Al-Iman, Bintang Salsabila, et al (2025). Penyuluhan Mengenai Penyakit pada Sistem Pencernaan (Gastritis dan Apendisitis). *Inspirasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.1. hlm. 53-58.

mengambil materi sistem pencernaan khususnya sistem pencernaan pada manusia.

### **3. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting. Berbagai instrumen dan perangkat yang termasuk dalam kategori media pembelajaran ini dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Fungsi utamanya adalah untuk menstimulasi konsentrasi, antusiasme, proses berpikir, serta emosi peserta didik, yang kemudian menunjang keberhasilan pencapaian sasaran pembelajaran dengan hasil yang maksimal.<sup>20</sup> Peneliti mengembangkan sebuah media konvensional berupa koper tentang sistem pencernaan manusia.

### **4. Media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan)**

Media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan) Adalah media pembelajaran yang di kembangkan berupa koper berisi kit sistem pencernaan, soal, *mini card berbarcode*, *miniature* makanan dan penjelasan tentang materi sistem pencernaan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan. Media ini berupa koper berukuran kurang lebih 80 cm x 60 cm berisi 5 sekat tempat untuk media sistem pencernaan berupa patung organ pencernaan, soal dan jawaban mengenai organ pencernaan, *puzzle* nama organ pencernaan serta miniatur makanan, *mini card berbarcode* organ pencernaan serta gangguan sistem pencernaan, dan

---

<sup>20</sup> Nurjannah, Nurjannah, et al (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5.1. hlm. 290-298.

soal dokter cilik mengenai gangguan sistem pencernaan. Terdapat modul ajar, buku panduan penggunaan media KOSIPEN (Koper Sistem Pencernaan, dan buku materi di dalam media yang di kembangkan.

## **5. Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan. Pentingnya hasil belajar terletak pada fungsinya sebagai parameter untuk mengidentifikasi transformasi yang terjadi pada peserta didik sebelum dan sesudah menjalani aktivitas belajar mengajar. Hasil belajar dapat diobservasi dan dievaluasi melalui tiga aspek, yaitu kognitif (pemahaman), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Capaian dari aktivitas pembelajaran dapat diidentifikasi melalui nilai yang diperoleh peserta didik ketika menyelesaikan evaluasi yang disediakan oleh pendidik.<sup>21</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik khususnya ranah penilaian kognitif pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN Karangsono Nganjuk.

---

<sup>21</sup> Mufidah, Nofi Elmi, and Septi Budi Sartika (2025). Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas VI. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.