

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan

##### 1. Hakikat Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>1</sup> Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi secara umum media merupakan perantara yang digunakan untuk dapat menyalurkan pesan dari pengantar pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Pesan yang dikomunikasikan dalam bentuk komunikasi pembelajaran adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada di kurikulum yang dituangkan oleh guru ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol nonverbal, yakni sebagai bahasanya pendidik. Pesan tersebut terlebih dahulu diproses oleh guru untuk disampaikan kepada siswa. Media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), hlm 3

efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, siswa, dan isi pelajaran. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.<sup>2</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran, pemakaian kata media pembelajaran serigkali digantikan dengan istilah-istilah seperti media pendidikan, pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang dengar, pendidikan alat peraga, teknologi pendidikan. Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>3</sup> Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara saja melainkan segala sesuatu yang dapat dikondisikan untuk menambah wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Menurut Gagne dan Briggs (1975) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang

---

<sup>2</sup> Arief Sadiman dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), hlm 7

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), hlm 161

terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>4</sup> Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Fleming seperti dikutip Azhar Arsyad lebih cenderung mengatakan bahwa media sebagai *mediator* menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu siswa dan isi pelajaran.<sup>6</sup> Secara singkatnya, media digunakan sebagai mediator untuk menyalurkan pesan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar untuk menyalurkan pesan yang meliputi alat yang secara fisik dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca siswa serta berguna untuk menyampaikan isi materi, menyalurkan pesan isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terdorong untuk

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm 4

<sup>5</sup> Arief Sadiman dkk., *loc.cit*

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm 3

terlibat dalam proses pembelajaran sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau alat untuk menambah keterampilan.

## **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Seperti yang telah diuraikan di atas, bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Namun sesungguhnya, selain dari manfaat di atas, media pun mempunyai banyak fungsi/manfaat lebih khusus dalam proses pembelajaran. Menurut Yudhi Munadhi, fungsi media pembelajaran, yakni sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi sosiologi, dan fungsi sosiokultural.<sup>7</sup>

### **a) Fungsi Media sebagai Sumber Belajar**

“ Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.”<sup>8</sup> Sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan

---

<sup>7</sup> Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: GP Press, 2008), hlm 36

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm 37

memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar. Dalam masa perkembangannya, anak akan memasuki dunia sosialnya yang tidak hanya mencakup orang atau subjek yang ada di lingkungan dekatnya, tetapi juga melalui saluran buku, film, dan televisi dapat menjadi sumber belajar bagi anak yang bersangkutan.

b) Fungsi Semantik

“Media memiliki kemampuan dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).”<sup>9</sup> Kata-kata sudah jelas merupakan simbol verbal. Bila dalam proses pembelajaran guru menerangkan peristiwa, sifat sesuatu, tindakan, dan juga hubungan konsep, maka guru harus kreatif dan dapat mendayagunakan media pembelajaran secara tepat agar memperjelas penyajian pesan dan tujuan pembelajaran. Gurulah yang akan member makna pada kata yang disampaikannya dalam proses pembelajaran.

c) Fungsi Manipulatif

1) “Media dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu”<sup>10</sup>

Dengan adanya media, guru dapat menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya seperti peristiwa bencana alam,

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm 39

<sup>10</sup> *Ibid.*, hlm 41

menjadikan suatu proses menjadi singkat seperti proses pencernaan, dan mampu menghadirkan peristiwa yang telah terjadi, seperti peristiwa perang pada masa lampau.

2) "Media dapat mengatasi keterbatasan inderawi manusia."<sup>11</sup>

Dengan adanya media, siswa akan terbantu dalam memahami objek yang terlalu kecil, seperti sel yang dapat diperlihatkan guru dengan menggunakan media gambar atau film. Media juga membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat ataupun cepat, seperti proses metamorphosis pada kupu-kupu. Selain itu, media juga membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, seperti belajar bernyanyi dan bermain musik serta juga memahami objek yang terlalu kompleks dengan memanfaatkan peta atau grafik.

d) Fungsi Psikologi

- 1) Fungsi atensi yaitu media dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.
- 2) Fungsi afektif yaitu media dapat menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
- 3) Fungsi kognitif yaitu media siswa dapat memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi objek yang dihadapi, baik orang, benda, atau kejadian.
- 4) Fungsi imajinatif yaitu media dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm 42

- 5) Fungsi motivasi yaitu media dapat memotivasi siswa dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan menimbulkan harapan.<sup>12</sup>

Media pembelajaran yang tepat adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa.

#### 6) Fungsi Sosiokultural

“ Media dapat mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta komunikasi pembelajaran.”<sup>13</sup> Dalam satu kelas paling tidak guru harus memahami para siswa yang berjumlah cukup banyak sekitar  $\pm 40$  orang. Mereka memiliki karakteristik dan latar belakang yang berbeda-beda pula. Namun, tujuan pembelajaran yang mereka tempuh sama. Masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama bagi seluruh siswa sehingga dapat mengatasi perbedaan yang ada pada siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar yang digunakan untuk mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran yang diadakan akan lebih efektif, tidak monoton,

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm 43

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm 48

dan dapat divariasikan dengan media yang bervariasi. Oleh karena itu, media pembelajaran akan menarik minat siswa dan memudahkan siswa dalam menerima pelajaran.

### **c. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki banyak kelebihan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diharapkan agar guru menentukan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran. Tentu saja media diharapkan dapat menjadi alat bantu yang mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika suatu media akan dipilih dan dipergunakan, ada beberapa prinsip yang perlu guru perhatikan. Sejumlah prinsip yang harus diperhatikan di antaranya:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran harus memiliki kekhasan

dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.

- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memerhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.<sup>14</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kelima prinsip itu hendaknya diperhatikan oleh guru pada waktu ia menggunakan media pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran yang akan digunakan dan diarahkan pada setiap kegiatan belajar mengajar harus menggunakan media yang mempermudah siswa

---

<sup>14</sup> Wina Sanjaya., op.cit. hlm 172

belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun pada dasarnya semua media tersebut dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu, media visual, media audio, media audio-visual, serta media multimedia.<sup>15</sup>

Media visual merupakan media yang digunakan dengan mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Media audio merupakan media yang digunakan dengan melibatkan indera pendengaran saja. Sedangkan media audio-visual merupakan media yang digunakan dengan mengandalkan kedua indera yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran. Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi semakin canggih, muncullah media multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa peralatan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media multimedia ini hampir sama dengan media audio-visual yang membedakan hanya jika media multimedia dibantu dengan interaktif berbasis komputer.

---

<sup>15</sup> Aminuddin Rasyad, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta, UHAMKA PRESS, 2006), hlm. 177

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran harus diperhatikan agar media pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media visual merupakan salah satu media yang paling banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan melalui media visual peserta didik mudah untuk mengetahui pesan yang disajikan secara visual. Dengan melihat secara langsung peserta didik akan lebih menangkap konsep yang telah disampaikan guru.

Arsyad menyatakan simbol pesan visual hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan keterpaduan dan penekanan.<sup>16</sup> Simbol-simbol tersebut harus dipahami dengan tepat agar penyampaian pesan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Maka dari itu isi pesan yang disampaikan harus sederhana agar memudahkan peserta didik dalam memahami maksud dari pesan, penulisannya pun dengan menggunakan huruf yang mudah dibaca dengan jelas. Harus adanya penekanan pada konsep yang akan menjadi inti dari adanya media tersebut, penekanan ini dibuat agar peserta didik terfokus pada materi hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keterpaduan dari setiap elemen dalam media yang digunakan harus saling terkait satu sama lain.

---

<sup>16</sup> Rasyandar Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 44

Walaupun terdapat berbagai macam media pembelajaran, namun pada hakikatnya penggolongan media pembelajaran tetaplah sama yaitu untuk mempermudah peserta didik menerima materi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, setiap guru berhak mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran baik berupa manual maupun digital.

## **2. Hakikat Pengembangan Media**

### **a. Pengertian Pengembangan Media**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.<sup>17</sup> Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>18</sup> Produk-produk yang dapat dibuat atau disempurnakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.

Untuk melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran diperlukan prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah

---

<sup>17</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 414

<sup>18</sup> Nana Syaodih S, *Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 164

langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembang agar sampai ke produk yang dispesifikasikan. Prosedur pengembangan media meliputi beberapa tahap, yaitu perencanaan atau penyusunan rancangan media, produksi media, dan evaluasi media.

Berbagai hal bisa dilakukan demi sebuah pembaharuan dalam dunia pendidikan, seperti pembuatan media yang sengaja dimodifikasi demi mendapatkan fungsi yang lebih efisien serta dapat meningkatkan minat atau kemauan peserta didik dalam belajar.

#### **b. Model-model Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan perangkat pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berdasarkan pengembangan yang telah ada.

Menurut Van Den Akker dan Plomp mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yaitu (1) pengembangan untuk mendapatkan prototipe produk, (2) perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut.<sup>19</sup>

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini merupakan beberapa jenis model pengembangan media, diantaranya:

---

<sup>19</sup> Sugiono, *Penelitian Pengembangan* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 2010), hlm. 39

- (a) Model ASSURE, ialah jembatan antara peserta didik, materi, dan semua bentuk media. Model ini memastikan pengembangan pembelajaran yang dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam pengembangan instruksi yang sistematis dan efektif. Hal ini digunakan untuk membantu para pendidik mengatur proses belajar dan melakukan penilaian hasil belajar peserta didik.
- (b) Model ADDIE, salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE memiliki fungsi yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.
- (c) Model Jerold E. Kamp, dkk. Model desain sistem yang dikemukakan yaitu model berbentuk lingkaran atau *Cycle*. Menurut mereka, model berbentuk lingkaran menunjukkan adanya proses kontinyu dalam menerapkan desain sistem pembelajaran. Model desain sistem pembelajaran memungkinkan penggunaannya untuk memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja. Model ini tergolong dalam taksonomi model yang berorientasi pada kegiatan pembelajaran individual atau klasikal. Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas secara efektif, efisien, dan menarik.<sup>20</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada hakikatnya mengembangkan media pembelajaran adalah memberikan tambahan atau memperbaiki suatu media pembelajaran yang sudah ada agar menghasilkan jenis media pembelajaran yang baru ataupun media pembelajaran yang lama dengan konsep yang baru dengan tujuan untuk lebih mempermudah kegiatan pembelajaran.

---

<sup>20</sup> Rasi Firdani, *Model Pengembangan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2010), hlm. 30

### **c. Mengembangkan Media Pembelajaran yang Optimal**

Dalam penggunaan media pembelajaran tentunya perlu inovasi agar fungsi media tersebut dapat terus berjalan dengan optimal, salah satunya adalah dengan melakukan pengembangan. Mengembangkan media pembelajaran berarti mengoreksi kesalahan dan menambahkan fitur-fitur ke dalam suatu media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran sejatinya harus mencakup urutan pengembangan media sebagai berikut : (a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (b) Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan has, (c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (e) Menulis naskah media, (f) Mengadakan tes dan revisi.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran yang optimal tidak dapat dilakukan dengan mudah dan tanpa perhitungan yang matang. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik butuh proses dan pengerjaan yang maksimal. Dibutuhkan sebuah fakta di lapangan, konsep, rancangan, dan pengerjaan yang benar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang dilakukan akan menjadi efektif, efisien, dan menarik.

---

<sup>21</sup> Arief Sadiman, dkk. *Op.cit.*, hlm. 100

### 3. Hakikat IPA

#### a. Pengertian IPA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Ilmu adalah pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang (pengetahuan) itu.<sup>22</sup> Salah satu ilmu yang ada dan selalu berkembang di dunia saat ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kata-kata ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris “*Natural Science*” yang secara singkat sering disebut *Science*. *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam. *Science* artinya ilmu pengetahuan. Pengetahuan alam sudah jelas adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *science* adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan segala isinya.<sup>23</sup>

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu

---

<sup>22</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *op.cit.*, hlm. 324

<sup>23</sup> Usman Samatowa, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 2

kesatuan yang utuh. Sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.<sup>24</sup> Artinya IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum dan akan terus disempurnakan.

IPA merupakan produk dan proses yang tidak dapat dipisahkan. Produk IPA ialah hasil IPA yang berupa fakta-fakta, hukum-hukum, konsep-konsep, prinsip-prinsip, teori-teori, klasifikasi, struktur dan lainnya. Sedangkan proses IPA ialah cara kerja memperoleh hasil tersebut yang biasanya terkandung cara kerja, sikap, dan cara berpikir. Kemajuan IPA yang pesat disebabkan oleh proses ini.<sup>25</sup> Karena itu sering dikatakan bahwa proses pendapatan IPA merupakan bagian IPA yang tidak dapat dipisahkan dari IPA itu sendiri. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.<sup>26</sup>

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm. 3

<sup>25</sup> Sрни M. Iskandar, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: Depdikbud, 1997) hlm. 2

<sup>26</sup> *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.*, hlm. 1

pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Serta diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Oleh karena itu, pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa dan benda-benda alam yang terdiri dari produk (fakta-fakta, hukum-hukum, konsep-konsep, prinsip-prinsip, teori-teori, klasifikasi, dan struktur) dan juga proses (cara kerja, sikap, dan cara berpikir kemajuan IPA) yang diperoleh melalui metode ilmiah (observasi dan eksperimen), yang berguna untuk mengembangkan kompetensi dan pemahaman yang lebih mendalam tentang alam dan kehidupan sekitar secara ilmiah.

## b. Tujuan IPA

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), menguraikan beberapa tujuan mata pelajaran IPA. Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.<sup>27</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan IPA di Sekolah Dasar diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Oleh karena itu, pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA akan diarahkan untuk “mencari tahu” dan

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, hlm. 2

“berbuat” sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

### **c. Unsur-unsur IPA**

Carin and Sund menyebutkan bahwa unsur-unsur IPA terdiri dari tiga macam, yaitu:

- a. Proses atau metode yang meliputi pengamatan, membuat hipotesis, merancang dan melakukan percobaan, mengukur dan proses-proses pemahaman kealaman lainnya.
- b. Produk meliputi prinsip-prinsip, hukum-hukum, teori-teori, kaidah-kaidah, postulat-postulat, dan sebagainya.
- c. Sikap misalnya mempercayai, menghargai, menanggapi, menerima, dan sebagainya.<sup>28</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa IPA bukan hanya sekedar produk, melainkan juga sebagai proses yang meliputi pengamatan, pemahaman dan penjelasan tentang alam yang akan menimbulkan sebuah sikap seperti mencintai lingkungan dan lain-lain.

### **d. Ruang Lingkup IPA**

KTSP juga menguraikan ruang lingkup bahan kajian mata pelajaran IPA, diantaranya sebagai berikut:

- Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan

---

<sup>28</sup> Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 20

- Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
- Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
- Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.<sup>29</sup>

Tabel 2.1 SK dan KD Pembelajaran IPA Kelas V Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<b>Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan</b> 1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan	1.3 Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya makanan dan kesehatan

Mata pelajaran IPA diarahkan dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Serta diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

#### 4. Karakteristik Siswa Kelas V SD

Dalam kehidupan anak ada dua proses yang beroperasi secara kontinu, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Banyak orang menggunakan istilah “pertumbuhan” dan “perkembangan” secara bergantian. Kedua proses ini berjalan saling bergantung satu sama lain. Pertumbuhan berarti

<sup>29</sup> *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Op.cit.*, hlm. 3

perubahan-perubahan fisik/biologis ke arah kemasakan fisiologis, yaitu organ-organ tubuh yang dapat berfungsi secara optimal. Sedangkan perkembangan adalah perubahan-perubahan psikologis/mental yang dialami individu dalam proses menjadi dewasa.<sup>30</sup> Pertumbuhan dan perkembangan berhubungan dengan perubahan struktur dan fungsi karakteristik manusia, yang terjadi dalam kemajuan yang mantap dan merupakan suatu proses kematangan. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik yang cepat atau lambat, memiliki kepribadian yang menyenangkan atau menggelisahkan sebagian besar tergantung pada kecenderungan bawaan dan pengaruh lingkungan.

Piaget seorang tokoh psikologi kognitif anak memberikan penggolongan tahapan perkembangan anak melalui tahapan-tahapan berikut, (i) sensori motor (0-2 tahun), (ii) pra-operasional (2-11 tahun), (iii) operasional konkret (7-11 tahun), dan (iv) operasi formal (11- ke atas).<sup>31</sup>

Tingkatan di dalam sekolah dasar dibagi dua menjadi kelas rendah dan kelas tinggi. Masa-masa kelas rendah sekitar 6 tahun sampai dengan usia sekitar 8 tahun. Dalam tingkatan kelas di sekolah dasar pada usia tersebut termasuk dalam kelas 1 sampai dengan kelas 3. Sedangkan masa-masa kelas tinggi sekolah dasar yaitu kira-kira 9 tahun sampai kira-kira umur

---

<sup>30</sup> Irwanto, *Psikologi Umum* (Jakarta: PT. Prenhallindo, 2002), hlm. 34-35

<sup>31</sup> Dimiyati dan Mujdjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm 14

12 tahun. Dalam tingkatan kelas di sekolah dasar pada usia tersebut termasuk dalam kelas 4 sampai dengan kelas 6.<sup>32</sup> Siswa kelas V SDN Menteng Atas 05 Pagi sendiri merupakan anak yang sedang pertengahan kanak-kanak, berada dalam kelompok kelas atas dan berusia sekitar 10-11 tahun.<sup>33</sup> Artinya berdasarkan penggolongan Piaget, siswa kelas V berada dalam tahap operasi nyata atau operasional konkret.

Menurut teori Piaget karakteristik kelas V diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pada masa ini anak sudah dapat mengembangkan pikiran logis dan mampu memahami operasi dalam sejumlah konsep.<sup>34</sup>

Dalam upaya memahami alam sekitarnya, anak sudah tidak terlalu lagi mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera. Ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Anak pun mendapatkan kemudahan dalam memanipulasi data dalam situasi pemecahan masalah. Operasi-operasi demikian bisa terjadi jika objek-objek data memang ada, atau pengalaman-pengalaman lampau yang aktual bisa disusun.

- 2) Anak telah mampu menyadari konservasi<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup> Usman Samatowa, *op.cit.*, hlm. 7

<sup>33</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 156

<sup>34</sup> *Ibid.*, hlm. 156

Konservasi ialah kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak. Hal ini karena pada masa ini anak telah mengembangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi-operasi, yaitu: negasi, resiprokasi, dan identitas.<sup>36</sup>

- a. Negasi yang artinya anak dapat memahami proses apa saja yang terjadi di antara sebuah kegiatan dan memahami hubungan-hubungan antara keduanya.
- b. Resiprokasi yang artinya anak dapat membuat keputusan tentang hubungan-hubungan timbale balik dan yang berkebalikan.
- c. Identitas yang artinya anak sudah bisa mengenal satu persatu benda yang ada pada sebuah deretan. Anak bisa menghitung. Sehingga meskipun benda-benda itu dipindahkan, anak dapat mengetahui bahwa jumlahnya akan tetap sama. Atau dengan kata lain anak memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan objek menurut berbagai cirinya.

3) Anak masih terpancang pada objek konkret yang disajikan padanya.<sup>37</sup>

Operasi yang terjadi dalam diri anak memungkinkan untuk mengadakan hubungan yang lebih luas dengan dunianya dan untuk mengetahui suatu perbuatan tanpa melihat bahwa perbuatan tersebut ditunjukkan. Anak telah memiliki struktur kognit yang memungkinkannya dapat berpikir untuk melakukan suatu tindakan, tanpa ia sendiri bertindak secara nyata. Hanya saja apa yang dipikirkan anak masih terbatas pada hal-hal yang ada hubungannya dengan sesuatu yang konkret, suatu realitas

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, hlm. 157

<sup>36</sup> Desmita., *loc.cit*

<sup>37</sup> *Ibid.*, hlm. 158

secara fisik, benda-benda yang benar-benar nyata. Sebaliknya benda-benda atau peristiwa yang tidak ada hubungannya secara jelas dan konkret dengan realitas masih sulit dipikirkan oleh anak.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret. Dimana siswa dapat memahami suatu materi atau realitas secara fisik atau nyata. Oleh sebab itu, sebaiknya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi dengan adanya penggunaan media. Dengan adanya media yang berupa benda konkret akan memudahkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang tepat mengenai suatu materi dalam kegiatan pembelajaran.

## **5. Media Torso**

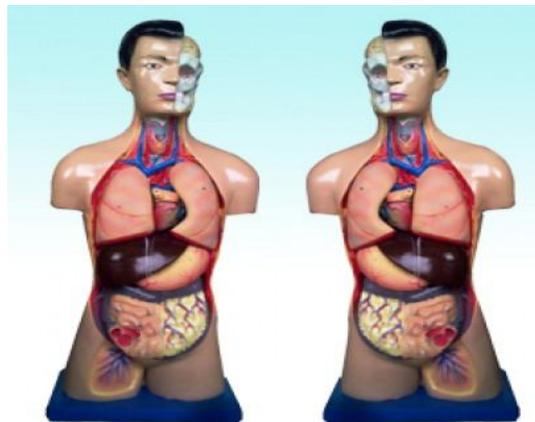
### **a. Pengertian Torso**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia patung batang tubuh tanpa lengan dan kaki.<sup>38</sup> Torso manusia adalah model untuk mempelajari morfologi dan anatomi manusia. Torso ini mempunyai bentuk dan warna alat-alat tubuh yang sesuai dengan yang sebenarnya dan terpasang tegak di atas sebuah alas dari papan. Setengah belahan tubuhnya tidak berkulit sehingga kelihatan

---

<sup>38</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Op.cit.*, hlm. 414

otot dan pembuluh darah. Bagian depan badannya dapat dibuka sehingga kelihatan alat-alat tubuh bagian dalam seperti paru-paru, jantung, lambung, hati, usus, dan ginjal. Bagian-bagian alat dalam tubuh juga dapat dilepaskan untuk melihat rongga tubuh ke arah punggung (ventral). Torso ini ada dua macam yaitu torso manusia wanita dan laki-laki.<sup>39</sup>



Gambar 2.1 Torso Manusia

(sumber: [alatperagapendidikan.co.id](http://alatperagapendidikan.co.id))

Gambar di atas merupakan torso manusia yang biasa dipakai sebagai media dalam pembelajaran IPA. Saat mempelajari sistem pencernaan manusia peserta didik akan ditunjukkan bagian-bagian organ yang merupakan alur dari sistem pencernaan. Akan tetapi, hal ini memiliki kekurangan, yakni peserta didik hanya akan melihat organ-organ dari sistem pencernaan manusia saja. Peserta didik tidak akan melihat secara konkret bagaimana sistem pencernaan manusia yang terjadi.

---

<sup>39</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Model\\_bagian\\_tubuh\\_manusia](https://id.wikipedia.org/wiki/Model_bagian_tubuh_manusia)

Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, maka media pembelajaran ini akan dikembangkan. Torso sistem pencernaan manusia yang telah ada di sekolah akan dimodifikasi. Bagian organ yang berkaitan dengan sistem pencernaan akan diambil untuk dibentuk menjadi sistem pencernaan manusia yang utuh. Dalam hal ini juga akan mendapat beberapa tambahan organ, yakni gigi dan kerongkongan.

Setiap organ yang ada dalam torso sistem pencernaan manusia akan dimodifikasi sehingga dapat memberikan contoh kegunaan dari organ tersebut. Pada bagian gigi akan diberikan sebuah kawat dan lidah sehingga akan dapat bergerak. Di bagian kerongkongan pun akan diberikan sebuah pompa sehingga dapat memompa. Organ-organ yang telah dimodifikasi ini akan dibentuk menjadi sebuah torso sistem pencernaan manusia yang utuh. Selain itu, torso sistem pencernaan manusia ini juga akan diberikan sebuah selang transparan yang berfungsi sebagai jalan masuknya benda yang digunakan sebagai sampel makanan. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan beberapa suntikan yang terdiri dari cairan berwarna putih, cairan berwarna kuning, cairan berwarna coklat muda dan coklat tua.

Suntikan ini berfungsi untuk membantu sampel yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran ini agar dapat berjalan dengan lancar. Fungsi lain dari suntikan ini yaitu sebagai petunjuk adanya enzim, seperti warna kuning jika di lambung, warna coklat muda jika di usus halus, dan warna coklat tua

jika di usus besar. Dengan adanya suntikan ini maka akan memudahkan peserta didik untuk memahami enzim-enzim yang ada di sistem pencernaan manusia beserta letak dari enzim tersebut.

Selain itu, dalam pengembangan media pembelajaran ini juga akan dilengkapi sebuah kartu. Kartu ini berisikan tentang organ sistem pencernaan beserta fungsinya. Dalam pembuatan kartu ini, setiap organ akan dipisahkan pada setiap kartu yang akan diberikan kepada setiap peserta didik. Organ-organ yang membentuk sebuah sistem pencernaan akan menjadi satu kelompok.

Kartu ini juga akan membantu peserta didik dalam memahami materi tentang sistem pembelajaran ini. Dengan penggunaan kartu ini pun akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik akan menjadi lebih bermakna.

#### **b. Cara Pembuatan Media**

Torso yang digunakan merupakan torso yang biasa dipakai di Sekolah Dasar sehingga standar yang digunakan sudah sesuai dengan menteri pendidikan. Organ yang tersedia juga telah disesuaikan dalam warna dan bentuknya sesuai dengan organ tubuh manusia. Bahan yang digunakan dalam torso ini tidak berbahaya untuk peserta didik yaitu terbuat dari fiber. Pengembangan yang dilakukan dalam torso ini yaitu dengan adanya

penambahan selang, suntikan 3 buah yang terdiri dari warna-warna yang berbeda, pompa, dan kawat.

Dalam pengembangan media pembelajaran Torso Sistem Pencernaan Manusia ini, maka cara yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Menyediakan tiang dengan panjang 30 cm, torso manusia, cetakan gigi, dan kawat
- Tiang yang telah tersedia diberikan beberapa kawat sebagai tempat untuk organ pencernaan manusia
- Pada bagian lambung diberikan lubang kecil
- Berikan kawat di belakang setiap organ sebagai tempat diberikannya kertas nama
- Berikan kertas nama pada setiap organ pencernaan manusia
- Letakkan organ sistem pencernaan manusia pada tiang sesuai dengan posisinya
- Tempelkan selang transparan mengikuti alur sistem pencernaan manusia
- Berikan penutup pada ujung selang bagian bawah sebagai contoh anus

### **c. Cara Menggunakan Media Pembelajaran**

Agar dapat menggunakan media pembelajaran torso sistem pencernaan manusia dengan baik dan benar, maka cara menggunakan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Masukkan kapas/tisu kedalam selang yang dimulai dari mulut.
2. Semprotkan air melalui suntikan yang berisi cairan bening.
3. Berikan arahan kepada siswa untuk mencari tahu proses apa yang terjadi melalui kartu.
4. Saat di kerongkongan, pencetlah pompa.
5. Berikan arahan kepada siswa untuk mencari tahu proses apa yang terjadi melalui kartu.
6. Suntikan air yang berisi warna kuning untuk menuju Lambung.
7. Berikan arahan kepada siswa untuk mencari tahu proses apa yang terjadi melalui kartu.
8. Suntikan air yang berisi warna coklat muda menuju Usus Halus.
9. Berikan arahan kepada siswa untuk mencari tahu proses apa yang terjadi melalui kartu.
10. Suntikan air yang berisi warna coklat tua untuk menuju Usus Besar.
11. Berikan arahan kepada siswa untuk mencari tahu proses apa yang terjadi melalui kartu.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Arif Rahman Hakim pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Game* Edukasi Berbentuk *Adventure* Berbasis Pendidikan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat mengembangkan karakter siswa. Hal ini terlihat berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan layak dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan untuk SD. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian kelayakan oleh ahli media sebesar 2,83 dan oleh ahli materi sebesar 2,5 dengan kriteria layak. Guru dan siswa memberikan tanggapan dengan kriteria baik dan sangat baik, 85,45% siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM atau  $\geq 80$ , dan lebih dari 75% siswa mendapatkan Kriteria yang tinggi untuk semua karakter yang diteliti.<sup>40</sup>

Penelitian yang juga menunjukkan keberhasilan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu penelitian yang diadakan oleh Pujiastuti Bias Purnama Dewi tentang Pengembangan CD (*Compact Disk*) Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Penernakan Manusia sebagai Sumber Belajar IPA untuk Siswa Kelas V SD Semester I. Berdasarkan hasil penelitian, dibuktikan bahwa CD Pembelajaran Interaktif IPA yang dikembangkan dapat dan layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Media pembelajaran ini

---

<sup>40</sup> Arif Rahman Hakim, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Game Edukasi Berbentuk *Adventure* Berbasis Pendidikan", *Skripsi* (Semarang: UNNES, 2013), hlm. 69

mampu menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata presentase 88% (Sangat Baik), ahli media menilai 85,8% (Sangat Baik), dan ahli bahasa 80% (Baik). Guru dan siswa juga memberikan tanggapan dengan kriteria baik dan sangat baik.<sup>41</sup>

Penelitian pengembangan media pembelajaran yang lain dilakukan oleh Nur Habibah tentang Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA Terpadu Kelas V SD tentang Sistem Pencernaan Manusia. Berdasarkan hasil penelitian, dibuktikan bahwa komik bahan ajar yang dikembangkan dapat dan layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Media pembelajaran ini mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian kelayakan dengan rata-rata presentase 90% (Sangat Baik) dan komik yang dikembangkan dikatakan efektif karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar pun menjadi maksimal, terbukti dengan 100% siswa tuntas belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa komik bahan ajar IPA terpadu tentang sistem pencernaan manusia efektif digunakan dalam pembelajaran kelas V SD.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Pujiastuti Bias Purnama Dewi, "Pengembangan CD (Compact Disk) Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Penernaan Manusia sebagai Sumber Belajar IPA untuk Siswa Kelas V SD Semester I", *Skripsi* (Yogyakarta: UIN, 2013), hlm. 69

<sup>42</sup> Nur Habibah Zaih, "Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA Terpadu Kelas V SD tentang Sistem Pencernaan Manusia", *Skripsi* (Semarang: UNNES, 2013), hlm. vii

Berdasarkan kedua skripsi tersebut, terbukti bahwa pengembangan media pembelajaran IPA tentang sistem pencernaan manusia dapat dan layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini akan membuat pembelajaran kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna.