

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk membantu individu memperoleh pengetahuan, mengasah keterampilan dan potensi yang dimiliki, serta membentuk sikap positif guna menunjang peningkatan kualitas hidup. (L. Hamzah et al., 2022). Pendidikan merupakan hak yang harus diselenggarakan oleh suatu negara, dan setiap warga negara berhak memperoleh layanan pendidikan yang layak agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta memiliki pengetahuan dan kecakapan.

Kemampuan dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan perumusan tujuan yang selaras dengan kurikulum, ketersediaan sumber belajar, serta kebutuhan belajar peserta didik. Tujuan pembelajaran tersebut hendaknya mencakup tiga ranah capaian kompetensi, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang perlu dicapai oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila siswa mampu menguasai, memahami, dan memperoleh kecakapan pengetahuan, sikap, serta keterampilan tersebut dengan baik pada kegiatan belajar mengajar (Nurrita,

2018). Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan yang diinginkan, maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengkonstruksi pemahaman baru dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman, pengetahuan, dan konteks nyata yang telah dimilikinya. Pembelajaran bermakna mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga proses belajar tidak hanya bersifat mekanis tetapi memiliki relevansi yang mendalam terhadap pengalaman siswa. Pendekatan ini mampu mengatasi kejenuhan belajar dan membuat siswa lebih termotivasi karena materi yang dipelajari dirasakan bermakna bagi kehidupan nyata mereka (Khoerunnisa et al., 2024)

Secara ideal, pembelajaran di kelas tidak hanya berorientasi pada penyampaian konten materi oleh guru secara verbal, tetapi harus dirancang dengan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan pembelajaran (*student-centered learning*). Dalam pembelajaran yang ideal, siswa terlibat secara aktif dalam mengamati, bertanya, mengkaji, mengeksplorasi, dan merefleksikan konsep yang dipelajari sehingga terjadi keterkaitan antara pengalaman nyata siswa dengan materi pembelajaran. Suasana belajar yang seperti ini memfasilitasi terciptanya pemahaman yang lebih dalam, partisipasi aktif, serta pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Efendi et al., 2025)

Dalam konteks tersebut, kebutuhan akan inovasi pembelajaran menjadi sangat penting. Inovasi pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk memperkenalkan pendekatan, strategi, metode, atau sumber belajar yang baru

dan lebih efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Inovasi pembelajaran ditujukan untuk menjawab tantangan pembelajaran konvensional dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa. Kebutuhan akan inovasi ini semakin mencuat karena tuntutan kurikulum modern, seperti Kurikulum Merdeka dan konsep pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pembelajaran yang relevan, autentik, dan berpusat pada siswa. Kurikulum tersebut mendorong pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada keterampilan kritis, kolaboratif, kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah siswa (Zein Damanik et al., 2025)

Salah satu bentuk implementasi inovasi pembelajaran yang penting adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, serta kontekstual sehingga siswa dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata mereka. Intervensi media yang efektif mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional dan membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkret dan nyata.

Namun demikian, efektivitas media pembelajaran sangat tergantung pada jenis media yang digunakan dan kesesuaiannya dengan karakteristik materi dan siswa. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), suatu mata pelajaran terpadu yang memadukan aspek sains dan sosial dalam satu kurikulum, kebutuhan akan media pembelajaran lebih kompleks karena materi yang disampaikan sering kali mengandung konsep yang bersifat

abstrak atau tekstual dan memerlukan penguatan melalui pengalaman nyata atau konkret (Anggraini et al., 2024).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, media pembelajaran yang mampu menghadirkan representasi nyata fenomena baik dalam bentuk visual, model, alat peraga, maupun representasi konkret lain menjadi salah satu pilihan inovasi pembelajaran yang layak dipertimbangkan dalam upaya mewujudkan pembelajaran bermakna (Karnasih et al., 2025). Media yang menghadirkan fenomena secara nyata bukan hanya menambah variasi penyajian materi, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif dan pemaknaan yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajari materi baru yang disampaikan oleh guru sehingga mempermudah pemahaman. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat memberikan stimulus positif dalam proses belajar, oleh karena itu guru perlu memilih media yang tepat dan sesuai agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu Farisa Rismayanti, S.Pd selaku guru kelas V di SDN Tanjung 1 Pamekasan pada tanggal 11 Februari 2025 diperoleh informasi bahwasanya sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum merdeka sejak tahun 2021. Guru juga telah merancang modul secara mandiri dan menggunakan sumber belajar seperti buku paket siswa dan buku pegangan guru yang telah disediakan. Namun guru masih mengalami kendala dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, sehingga guru menggunakan gambar-gambar

yang ada di buku siswa sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan Sebagian besar siswa mengalami kendala dalam memahami materi, khususnya pada proses pembelajaran IPAS pada BAB 5 tentang sistem pencernaan manusia.

Guru berpendapat bahwa pada pelajaran IPAS BAB 5 materi sistem pencernaan manusia tergolong abstrak karena membahas organ-organ yang terdapat di dalam tubuh dan tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Hal ini membuat mereka sulit membayangkan bentuk, letak, dan fungsi setiap organ. Sementara itu, guru hanya dapat memanfaatkan media gambar yang tersedia dalam buku pegangan siswa. dikarenakan alat peraga sistem pencernaan manusia yang tersedia di sekolah dalam keadaan rusak. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa, yang terlihat dari tingginya jumlah siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan dalam pembelajaran IPAS BAB 5 materi sistem pencernaan manusia berdasarkan rekap nilai akhir siswa semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di kelas V SDN Tanjung 1 diperoleh hasil bahwa dari 19 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 12 siswa atau sekitar 63,15%. Siswa yang tidak tuntas tersebut mendapatkan nilai dibawah capaian KKTP yang ditentukan oleh SDN Tanjung 1 yaitu 70.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2025 diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran karena media yang digunakan berupa gambar yang ada dalam buku siswa. Dalam proses pembelajaran, guru belum sepenuhnya mampu menciptakan kondisi belajar

yang kondusif, menarik, dan menyenangkan, sehingga kegiatan belajar masih kurang aktif. Aktivitas pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga keterlibatan siswa masih terbatas. Saat penyampaian materi, terlihat beberapa siswa kelas V SDN Tanjung 1 justru asyik bermain atau berbincang dengan teman sebangkunya.

Hasil penyebaran angket analisis kebutuhan siswa pra penelitian terhadap siswa kelas V di SDN Tanjung 1 Pamekasan pada tanggal 12 Februari 2025 yaitu diperoleh bahwa 77% siswa lebih tertarik belajar dan 85% siswa lebih aktif belajar apabila guru menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung di kelas. Selain itu, terdapat 88% siswa lebih senang menggunakan media fisik atau konkret yang dapat disentuh dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan media fisik atau konkret di sekolah memiliki persentase sekitar 38% yang menunjukkan bahwa penggunaan media konkret masih jarang digunakan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan apabila menggunakan media yang bersifat fisik atau konkret dan bisa dirasakan secara langsung yang memiliki gambar dan warna menarik atau sejenisnya.

Berdasarkan permasalahan pada pra penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dan menarik sangat dibutuhkan dalam menunjang pemahaman konsep pada materi yang bersifat abstrak, khususnya sistem pencernaan manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sari et al., n.d.) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran

IPA di sekolah dasar. Oleh karena itu, media *pop up book* dipilih sebagai alternatif solusi yang relevan. *Pop up book* merupakan media pembelajaran berbasis buku tiga dimensi yang menampilkan ilustrasi visual dengan bentuk, warna, dan gerakan yang muncul ketika halaman dibuka, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. Karakteristik media ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah membayangkan bentuk, letak, serta fungsi organ pencernaan yang dipelajari, sekaligus meminimalisasi kesulitan dalam memahami materi abstrak. Selain itu, penggunaan *pop up book* berpotensi meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sejalan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih tertarik dan senang apabila pembelajaran disertai dengan media konkrit. Dengan demikian, pengembangan media *pop up book* sesuai untuk menjawab kebutuhan pembelajaran sekaligus menekankan pengalaman belajar bermakna bagi siswa.

Media *pop up book* “jelajah pencernaan” memuat materi IPA tentang sistem pencernaan manusia dengan cara yang interaktif dan menarik. Buku ini dirancang untuk menggambarkan secara visual setiap tahapan proses pencernaan, mulai dari masuknya makanan ke mulut hingga proses pembuangan sisa-sisa melalui anus. Setiap bagian sistem pencernaan, seperti mulut, lambung, usus kecil, dan usus besar, dipresentasikan melalui elemen *pop up* yang dapat bergerak atau muncul, sehingga membantu siswa memahami secara lebih mendalam dan mudah. Dengan menggunakan ilustrasi tiga dimensi, media ini dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran,

membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar, dan memperkuat pemahaman mereka tentang bagaimana tubuh manusia memproses makanan.

Melalui desain yang kreatif dan inovatif, *pop up book* "Jelajah Pencernaan" bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai topik yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan interaktif, serta mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran secara aktif. Media *pop up book* "Jelajah Pencernaan" menyajikan informasi mendalam mengenai bagian-bagian sistem pencernaan manusia serta proses mencerna makanan yang disajikan secara menarik dengan merepresentasikan organ sistem pencernaan sebagai tempat-tempat tertentu dalam tema penjelajahan, memungkinkan siswa untuk "menjelajahi" dan memahami peran setiap organ dalam pencernaan dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Novelia Pertiwi dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Tema 9 untuk Siswa Kelas IV SD. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh nilai rata-rata uji validitas dari tiga validator sebesar 89,5% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil respon kepraktisan dari guru dan siswa di SDN 02 Koto Tangah Batu Hampa masing-masing menunjukkan persentase sebesar 91,42% dan 95,71% dengan kategori sangat praktis. Hasil serupa juga diperoleh pada uji kepraktisan di kelas IV SDN 04 Koto Tangah Batu Hampa, di mana respon guru dan siswa masing-masing mencapai 94,28% dan 92,42% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut mendapat respon

positif dari guru dan siswa karena mampu membantu dan mendukung proses pembelajaran.

Penelitian selanjutnya oleh Glori Kinanthi dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media pembelajaran memperoleh skor 95% yang juga berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 68,24% yang termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest belajar siswa kelas VI SD Negeri Gondang 7. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran pop-up book pada materi tata surya dinyatakan valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Gondang 7.

Kaitannya penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu mengembangkan media yang sama yaitu media *pop up book*. Akan tetapi, meskipun media yang dikembangkan sama-sama *pop up book*, namun materi yang dibahas berbeda yaitu pada media *pop up book* yang dikembangkan peneliti yaitu membahas materi sistem pencernaan manusia di kelas V. Kelebihan media *pop up book* yang dikembangkan peneliti yaitu terdapat fitur game penjelajahan organ pencernaan manusia dengan tantangan-tantangan di dalamnya untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran agar siswa lebih semangat untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Pop Up Book* “Jelajah Pencernaan” IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Tanjung 1”**

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *pop up book* “Jelajah Pencernaan” IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Tanjung 1 Pamekasan?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *pop up book* “Jelajah Pencernaan” IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Tanjung 1 Pamekasan?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *pop up book* “Jelajah Pencernaan” IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Tanjung 1 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* “Jelajah Pencernaan” IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Tanjung 1 Pamekasan yang valid ditinjau dari hasil angket validasi ahli

media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.

2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* “Jelajah Pencernaan” IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Tanjung 1 Pamekasan yang efektif ditinjau hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil tes belajar siswa.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* “Jelajah Pencernaan” IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Tanjung 1 Pamekasan yang menarik ditinjau dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah yang berupa media pembelajaran *pop up book* “jelajah pencernaan”, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa *pop up book* “jelajah pencernaan” yang merupakan salah satu jenis media cetak yang memiliki unsur tiga dimensi (3D), digunakan pada pembelajaran IPAS BAB 5 (Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh), Topik B (Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum) pada materi mengenal sistem pencernaan manusia dan proses pencernaan manusia untuk kelas V di SDN Tanjung 1 Pamekasan.
2. Media pembelajaran *pop up book* “jelajah pencernaan” didesain untuk kurikulum merdeka kelas V dengan bagian isi cakupan materi yang dibahas berupa mata Pelajaran IPAS, BAB 5 (Bagaimana Kita Hidup dan

Bertumbuh), Topik B (Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum) pada materi mengenal sistem pencernaan manusia dan proses pencernaan manusia.

3. Media *pop up book* “jelajah pencernaan” merupakan media pembelajaran berupa buku yang menggabungkan elemen visual dan interaktif, di mana bagian-bagian dalam buku akan muncul atau bergerak ketika halaman dibuka. Media *pop up book* “jelajah pencernaan” dilengkapi dengan deskripsian materi dalam bentuk perjalanan menjelajahi sistem pencernaan manusia dengan tambahan soal-soal.
4. Media pembelajaran *pop up book* “jelajah pencernaan” yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian yaitu
 - a. Sampul buku bagian depan dan belakang dengan judul buku “Jelajah Pencernaan”
 - b. Petunjuk penggunaan media *pop up book* “jelajah pencernaan” dan daftar isi.
 - c. Bagian informasi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.
 - d. Bagian isi materi yang berupa perjalanan menjelajahi sistem pencernaan manusia dari mulut sampai anus. Setiap halaman menampilkan satu organ sistem pencernaan manusia yang bisa muncul ketika halaman dibuka yang berisi informasi organ serta proses apa yang terjadi pada makanan saat berada di dalam organ tersebut, gangguan organ pencernaan, dan cara menjaga kesehatan organ pencernaan.

- e. Bagian soal yang diintegrasikan dalam beberapa bentuk soal, yaitu soal uraian dan soal objektif.
5. Desain *pop up book* “jelajah pencernaan” di desain dengan bantuan aplikasi canva.
6. Jenis kertas yang digunakan dalam pembuatan *pop up book* “jelajah pencernaan” yaitu kertas art paper. Ukuran kertas yang digunakan untuk mencetak yaitu A3+ dengan ketebalan 260 gsm dan untuk ukuran media *pop up book* “jelajah pencernaan” sendiri akan dibuat dengan ukuran sekitar 32,5 x 48 ,5 cm.
7. Teknik lipatan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *pop up book* “jelajah pencernaan” adalah teknik *V-folding*, teknik *parallel side*, teknik *pulltabs*, dan teknik *internal stand*

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut.

1. Tempat penelitian pelaksanaan media pembelajaran ini hanya dilakukan satu sekolah SDN Tanjung 1 Pamekasan.
2. Sasaran penelitian keseluruhan siswa kelas V SDN Tanjung 1 Pamekasan yang berjumlah 19 siswa.
3. Media pembelajaran *pop up book* “jelajah pencernaan” dibatasi dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia.
4. Pelaksanaan media pembelajaran ini hanya dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

5. Media ini terbatas pada gambar-gambar yang dapat muncul ketika halaman buku dibuka yang berisi sistem organ pencernaan manusia.
6. Penilaian kevalidan produk hanya dilakukan 3 validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.
7. Subjek uji coba produk dilakukan 2 uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di kelas V SDN Tanjung 1 Pamekasan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti dapat memberikan asumsi bahwa sangat penting untuk dilakukan adanya penelitian pengembangan media pembelajarn *pop up book* “jelajah pencernaan” yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan *pop up book* "Jelajah Pencernaan" diharapkan dapat berfungsi sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan materi tentang sistem pencernaan kepada siswa. Media ini juga menjadi acuan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya *pop up book* ini, diharapkan mutu pendidikan di SDN Tanjung 1 dapat semakin meningkat, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Bagi Guru

Pentingnya penelitian dalam pengembangan *pop up book* “jelajah pencernaan” ini terletak pada harapan bahwa media tersebut dapat

berfungsi sebagai alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya *pop up book*, guru dapat menyajikan informasi atau pesan secara lebih jelas, interaktif, dan menarik.

3. Bagi Siswa

Pentingnya penelitian dalam pengembangan media *pop up book* “jelajah pencernaan” terletak pada harapan bahwa media ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif bagi siswa. Selain itu, penggunaan *pop up book* dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan *pop up book* “jelajah pencernaan” diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga dapat menjadi referensi berharga bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan, data, serta temuan yang bermanfaat bagi pengembang atau peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa maupun yang lebih inovatif.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Menurut (Priscila Ritonga et al., 2022) Pengembangan merupakan suatu proses untuk mengoptimalkan potensi yang telah ada agar menjadi lebih baik. Sementara itu, penelitian dan pengembangan adalah

serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk sehingga menjadi produk yang layak dan dapat dipertanggungjawabkan.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan tingkat pemahaman mereka. (Hamka & Effendi, 2019).

3. *Pop-up book*

Menurut (Yulia Friska et al., 2023) *Pop-up book* merupakan salah satu jenis buku yang dilengkapi dengan ilustrasi berlipat dan terpotong yang dapat membentuk tampilan tiga dimensi ketika halaman dibuka.

4. Sistem pencernaan manusia

Menurut (Anjarwati et al., 2022) Sistem pencernaan merupakan rangkaian kerja organ yang berfungsi mengolah makanan mulai dari mulut hingga anus menjadi zat gizi dan energi yang diperlukan oleh tubuh. Sistem ini terdiri atas beberapa organ, yaitu mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus.