

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan yang menjadi suatu proses dalam kehidupan manusia untuk membangun dirinya agar mampu hidup bersama dalam masyarakat. Bertolak dari kodrat manusia yang pasti berinteraksi dengan manusia lain, dimana dalam interaksi tersebut dibutuhkan keterampilan agar manusia mampu berinteraksi dengan baik kepada manusia lain sehingga mampu membangun hubungan yang berkelanjutan. Pendidikan adalah proses pembinaan kepribadian dan pengembangan potensi manusia yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan norma masyarakat (Nasution dkk., 2022). Selain itu, pendidikan diperlukan manusia agar dirinya terampil dalam menghadapi atau menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan yang tidak mungkin terelakkan. Pendidikan merupakan usaha belajar yang dialami setiap individu yang membawa perubahan akhlak ke arah positif, peningkatan pengetahuan serta kompetensi-kompetensi lain yang dibutuhkan individu dalam menghadapi permasalahan sosial (Pristiwanti dkk., 2022).

Pendidikan mempunyai berbagai bentuk dalam pelaksanaannya, salah satunya bentuk pendidikan yaitu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan menyalurkan informasi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik menggunakan metode-metode

tertentu (Wirabumi, 2020). Dalam konteks sekolah, informasi yang disalurkan mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai moral yang disampaikan pendidik kepada para peserta didik. Informasi yang diperoleh peserta didik ini kemudian akan mereka implementasikan dalam aktivitas sehari-hari mereka. Dengan demikian, sangat penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran agar peserta didik dapat menyerap dan memproses informasi dari pendidik secara efektif. Magdalena dkk., (2021) mengungkapkan bahwa salah satu elemen kunci yang mempengaruhi efektivitas penyerapan materi oleh peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik selama proses belajar mengajar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik memberikan andil pada peningkatan semangat belajar peserta didik, yang pada akhirnya memungkinkan mereka untuk belajar dengan maksimal dan mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan Muthoharoh (2019), media pembelajaran berperan penting sebagai jembatan penghubung dalam penyampaian informasi antara kepada peserta didik dalam proses pembelajaran guna mencapai target belajar. Sakti dkk., (2024) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau instrumen yang memfasilitasi komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik dengan cara yang menarik. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya proses pengiriman pengetahuan yang efektif dari pendidik kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar dapat memudahkan proses pembelajaran, baik bagi pendidik dalam menjelaskan materi maupun bagi peserta didik dalam mencerna pelajaran yang disampaikan. Widiastuti dkk., (2024) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang dirancang untuk merangsang pikiran, emosi, dan motivasi siswa dalam meningkatkan proses belajar. Ketika media pembelajaran dirancang secara kreatif dan menarik, efektivitas proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Utomo (2023) menekankan keberadaan media menjadi unsur krusial yang mendukung kesuksesan proses belajar mengajar di sekolah, mengingat fungsinya sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan menciptakan media pembelajaran yang baru, memikat, dan penuh kreativitas, diharapkan dapat mendorong semangat belajar peserta didik sehingga mampu mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Kemajuan teknologi seiring perkembangan zaman tidak mungkin kita hindari. Kita hidup di zaman teknologi yang berkembang begitu cepat. Berbagai jenis media komunikasi dan informasi berbasis teknologi tercipta. Kehidupan kita sehari-hari tidak pernah luput walau sehari tanpa teknologi. Begitupun dalam bidang ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi juga mempengaruhi perkembangan dalam dunia pendidikan. Dampak teknologi pada dunia pendidikan yakni banyaknya model pembelajaran dan media pembelajaran baru yang melibatkan teknologi di dalamnya (Mokol dkk., 2022). Mokol juga menjelaskan bahwa model pembelajaran pada era sekarang

dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad-21 dimana model pembelajaran berbasis aktivitas yang mengintegrasikan pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan teknologi. Pembelajaran dewasa ini dituntut berbasis teknologi guna menyesuaikan kehidupan pada zaman milenial.

Pendidikan dibutuhkan manusia untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari mereka, maka sudah seharusnya pendidikan berkembang selaras dengan perkembangan zaman. Berbagai perangkat pendidikan maupun sarana dan prasarana turut mengalami perubahan guna pengoptimalan pembelajaran. Teknologi menawarkan berbagai kemudahan bagi penggunaannya, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Sofyan & Hidayat (2023) menjelaskan kemudahan yang ditawarkan teknologi dalam dunia pendidikan yakni pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, kemudahan dalam mengolah data dengan menggunakan komputer, pembelajaran secara daring serta terpenuhinya kebutuhan pembelajaran dengan cepat misalnya kebutuhan peserta didik akan soal-soal. Dengan kata lain, perkembangan teknologi dapat memudahkan proses pembelajaran mulai dari, sumber belajar, bahan ajar, cara mengajar maupun media pembelajaran.

Tuntutan etika profesional mengharuskan pendidik untuk senantiasa memperbarui pengetahuan mereka seiring dengan perubahan dalam dunia pendidikan. Hal ini mencakup kemampuan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan realitas kehidupan peserta didik di zaman sekarang. Pemanfaatan media pembelajaran digital adalah contoh pembaruan yang bisa diterapkan oleh pendidik, dengan tujuan memanfaatkan daya tarik

teknologi modern untuk meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Sependapat dengan pernyataan Said (2023) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan kemudahan akses yang diberikan untuk mengeksplor informasi-informasi yang bermanfaat dalam proses belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya yakni media pembelajaran berbasis *website*. *Website* adalah kumpulan halaman yang menyajikan informasi yang termuat dalam suatu *link* yang diakses menggunakan *browser* dan internet (Arthalia & Prasetyo, 2020). Arief & Sugiarti (2022) menyebutkan *website* merupakan alat berbagi berbagai macam informasi seperti tulisan, suara, gambar, maupun video berbasis internet. Dari pengertian *website* di atas disimpulkan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman internet yang memuat informasi berupa tulisan, suara, gambar maupun gambar bergerak yang diakses melalui suatu *link* dengan menggunakan *browser* atau mesin pencari. Dikarenakan *website* merupakan sarana penyampai informasi, maka *website* dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Penggunaan *website* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga peserta didik dapat terus menggali informasi guna meningkatkan hasil belajar mereka (Firmansyah dkk., 2023). Selain itu, Firmansyah juga menyatakan bahwa pembelajaran saat ini perlu menyesuaikan perkembangan zaman dengan melibatkan teknologi di dalam prosesnya. Oleh sebab itu, *website* merupakan salah satu sarana penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi di era saat ini menyediakan layanan untuk membuat *website* dengan praktis. Salah satu layanan pembuatan *website* dengan praktis yaitu *Google Sites*. Rizqi & Subanji (2021) menjelaskan, *Google Sites* adalah layanan dari *google* yang memungkinkan setiap pengguna dapat membuat web dengan halaman yang variatif tanpa harus mempunyai pengetahuan yang mendalam tentang teknologi. Khair dkk. (2022) menyebutkan, *Google Sites* adalah layanan yang diproduksi oleh *google* untuk membuat halaman *website* secara gratis guna mempermudah seseorang untuk menyampaikan informasi salah satunya dalam bidang pendidikan. Khair juga menjelaskan bahwa *Google Sites* dapat didesain dengan tampilan yang menarik, tulisan yang sederhana dan dilengkapi dengan berbagai fitur seperti video. Dimana isi dari halaman *google* tentunya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih guna meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Jadi, *google site* merupakan produk *google* yang menyediakan layanan untuk membuat halaman web dengan mudah, praktis dan gratis yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembuat halaman tanpa memerlukan pemahaman yang mendalam terkait teknologi.

Google Sites memberikan banyak keuntungan bagi penggunanya. Selain pembuatan yang mudah, *Google Sites* dapat didesain sesuai dengan kebutuhan, tak terkecuali *Google Sites* sebagai media pembelajaran. *Google site* sebagai media pembelajaran dapat memberikan peningkatan terhadap minat maupun hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tambunan & Siagian (2022) penggunaan *Google Sites* sebagai

media pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mudah untuk digunakan. Media pembelajaran *Google Sites* memudahkan pendidik dalam mengajar karena dapat diimplementasikan dengan baik serta peserta didik dapat ikut aktif selama proses pembelajaran.

Google Sites memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dengan kreativitasnya. *Google Sites* memberikan kemudahan akses di kelas maupun diluar kelas, pada jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran, peserta didik dapat mempersiapkan pelajaran maupun mengulang materi yang diajarkan dengan mengakses kembali link *Google Sites* (R. P. Utami, 2023). Selain akses yang mudah, Utami dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena dapat disematkan fitur permainan daring. Dengan disematkannya permainan pada halaman *Google Sites*, peserta didik antusias untuk belajar materi dan menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat.

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran di SDN Kedungrejo 03 pada 20 Maret 2025, sebagian besar pendidik tidak memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Padahal di SDN Kedungrejo 03 memiliki fasilitas laptop, *LCD* dan proyektor dari pemerintah yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan dengan maksimal. Pendidik tidak dimanfaatkannya fasilitas tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dalam

kesehariannya hanya menggunakan media pembelajaran konvensional saja. Hal itu mengakibatkan pembelajaran terlihat pasif. Peserta didik tidak antusias dan cenderung jenuh saat pembelajaran berlangsung. Saat melaksanakan penelitian, peneliti melihat terdapat alat peraga sistem pencernaan manusia. Peneliti melihat penggunaan alat peraga yang dipadukan dengan materi pada buku memiliki banyak kekurangan. Alat peraga tersebut berukuran cukup besar sehingga kurang fleksibel untuk dipindahkan, dengan kata lain peserta didik hanya bisa belajar menggunakan alat peraga di dalam kelas. Saat ingin belajar di rumah, peserta didik tidak bisa memanfaatkan alat peraga. Selain itu, informasi yang diberikan alat peraga hanya replika alat atau organ pencernaan manusia. Tidak ada keterangan atau informasi lainnya yang tercantum pada alat peraga tersebut. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran sistem pencernaan manusia berbasis teknologi untuk melengkapi proses pembelajaran.

Materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sekolah dasar pada kurikulum merdeka saat ini. Sistem pencernaan manusia merupakan sistem tubuh yang menerima, mengolah dan menyerap makanan, serta mengeluarkan sisa pencernaan melalui organ khusus yang disebut dengan organ pencernaan manusia (Sari & Bintang, 2022). Proses ini dimulai dari mulut dan berakhir di usus, dengan hasil pencernaan diserap oleh tubuh sedangkan sisanya dikeluarkan melalui anus. Sistem pencernaan manusia mempelajari cara kerja organ-organ tubuh manusia yang mengolah makanan

yang masuk pada tubuh manusia mulai dari mulut hingga anus (Nengsih dkk., 2024). Materi ini penting untuk memahami pola makan sehat yang tidak merusak sistem pencernaan. Untuk mengajarkannya dengan efektif, diperlukan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat memahami dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang ada di SDN Kedungrejo 03 pada materi sistem pencernaan manusia adalah media pembelajaran konvensional berupa alat peraga organ pencernaan manusia dan buku. Media pembelajaran berupa alat peraga berfungsi untuk mengubah konsep-konsep pengetahuan yang abstrak menjadi bentuk konkret, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep tersebut (Sidiq & Rif'at Syaripudin, 2022). Materi sistem pencernaan merupakan materi abstrak yang sulit dipahami peserta didik sehingga sering kali terjadi miskonsepsi (Agustina dkk., 2024). Oleh sebab itu, alat peraga adalah media pembelajaran yang dapat mengkonkritkan materi sistem pencernaan manusia yang abstrak sehingga peserta didik lebih mudah untuk mempelajarinya. Namun, penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran masih memiliki kekurangan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, alat peraga sistem pencernaan manusia memiliki ukuran yang besar serta berat. Hal itu menyebabkan alat peraga tidak mudah untuk dibawa atau dipindahkan. Selain itu, harga untuk membeli alat peraga tidak lah murah. Hal tersebut membuat media alat peraga sulit untuk digunakan peserta didik belajar di tempat selain di sekolah. Oleh sebab itu, peneliti

mengembangkan media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia berbasis *website* menggunakan *Google Sites*.

Media pembelajaran berbasis *website* memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Kemudahan tersebut meliputi kemudahan akses dari mana saja sehingga memudahkan peserta didik belajar tanpa bergantung tempat serta terhubung dengan sumber belajar yang luas dengan koneksi internet (Tambunan & Siagian, 2022). Selain itu, *website* menggunakan *Google Sites* dapat digunakan secara gratis dan didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna (Adzkiya & Suryaman, 2021). Jadi, media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* dapat memudahkan pendidik untuk membuat media pembelajaran yang dikemas dengan menarik yang dilengkapi dengan gambar, video serta *games* sehingga peserta didik semangat dalam proses pembelajaran.

Keunggulan media pembelajaran *Google Sites* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputra dkk. (2023) yaitu pengembangan media pembelajaran *Google Sites* pada materi IPS sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan media *Google Sites*. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Bahtiar (2023) yaitu pengembangan media pembelajaran untuk sekolah dasar berbasis *web Google Sites* pada materi “Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur”. Penelitian yang ia lakukan menunjukkan media pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar serta praktis digunakan oleh peserta didik, namun dalam soal latihan pada media yang ia kembangkan berupa *google form*. Latihan soal berupa

google form terkesan monoton dan tidak interaktif. Oleh sebab itu, peneliti membuat produk pengembangan yang sama, namun dengan materi yang berbeda. Media yang peneliti kembangkan selain memuat materi sistem pencernaan manusia yang disertai dengan gambar yang memperjelas materi, media ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran terkait materi. Selain itu, dalam media ini terdapat latihan soal berbasis *game* yang interkatif dan menyenangkan. Produk pengembangan sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang akan mempermudah peserta didik dalam penggunaan dimanapun dan kapanpun tanpa panduan dari pendidik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Materi Siitem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran di SDN kedungrejo 03 yang hanya menggunakan media konvensional. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *website*, diharapkan kelebihan-kelebihan media pembelajaran *website* dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk peserta didik dalam pembelajaran IPAS khususnya materi sistem pencernaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalah didapatkan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran digital berbasis *website* materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar layak digunakan?
2. Apakah media pembelajaran digital berbasis *website* materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar praktis digunakan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalah didapatkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berbasis *website* materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *website* materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis, kepada semua pihak yang terkait dalam pengembangan produk, baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat secara Teoritis :

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang media pembelajaran digital, khususnya mengenai media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik :

- 1) Menciptakan pengalaman pembelajaran yang unik melalui media pembelajaran berbasis *website*.
- 2) Membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik lebih mudah menguasai konsep materi sistem pencernaan manusia.

b. Bagi Pendidik :

- 1) Sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi sistem pencernaan manusia dengan lebih praktis dan menarik.
- 2) Menjadi referensi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *website*.

c. Bagi Sekolah :

- 1) Dapat memberikan inovasi dalam bidang pendidikan khususnya media pembelajaran.
- 2) Dapat mendukung kemajuan sekolah dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya :

- 1) Untuk menambah wawasan serta memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya terkait media pembelajaran berbasis *digital*.

- 2) Sebagai bahan untuk penelitian lanjutan dari kekurangan penelitian ini.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

Berikut spesifikasi produk pengembangan yang dihasilkan:

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites*.
2. Media pembelajaran berbasis *website* ini berisi materi tentang sistem pencernaan manusia.
3. Media pembelajaran berbasis *website* ini berisi menu:
 - a. *Home*
 - b. Petunjuk penggunaan media pembelajaran.
 - c. Tujuan pembelajaran.
 - d. Materi-1, berisi tentang sistem pencernaan manusia.
 - e. Materi-2, berisi tentang gangguan-gangguan pada organ pencernaan manusia dan cara menjaga kesehatan organ pencernaan manusia.
 - f. *Game*, berisi latihan soal berbasis permainan daring untuk menguji pemahaman materi sistem pencernaan manusia menggunakan *platform wordwall*.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran digital membantu pendidik mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata melalui animasi yang atraktif.

Tampilan yang menarik ini memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media ini juga bertujuan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan praktis. Media pembelajaran digital berbasis *website* menawarkan kepraktisan dalam pembuatan dan penggunaan, berbeda dengan media konvensional yang memerlukan biaya lebih banyak dalam memperolehnya serta kurang praktis untuk dibawa. Media berbasis *website* dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun tanpa harus merujuk pada satu tempat.

Media pembelajaran digital berbasis *website* membawa pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik karena menyajikan visualisasi dengan warna yang menarik, dilengkapi dengan penjelasan yang mudah dimengerti serta permainan daring yang dapat mengasah pemahaman peserta didik. Media ini menampilkan animasi bergerak maupun diam sehingga tampilan tidak membosankan. Kejelasan visualisasi ini membantu pemahaman peserta didik terhadap materi, sementara tampilan yang menarik meningkatkan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Berikut definisi istilah operasional yang digunakan dalam penelitian agar tidak terjadi kesalah-pahaman dalam penafsiran:

1. Media Pembelajaran Digital berbasis *Website*

Media berperan sebagai sarana penyalur informasi antara penyampai dan penerima pesan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memberikan perubahan positif kepada peserta didik baik melalui pendidikan maupun pelatihan. Media digital adalah suatu sarana atau alat yang dibuat, diubah, diaplikasikan, dimanfaatkan dan digunakan pada perangkat elektronik. *Website* merupakan kumpulan halaman yang memuat informasi baik tulisan, gambar, suara maupun video yang dapat diakses menggunakan internet melalui perangkat digital. Jadi, media pembelajaran digital berbasis *website* adalah suatu sarana dalam menyampaikan informasi baik pengetahuan, keterampilan, maupun moral melalui proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik dan diakses menggunakan internet. Dengan kata lain, media pembelajaran digital berbasis *website* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi berupa *website* sebagai sarana belajar peserta didik.

2. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang mengintegrasikan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Penelitian ini berfokus pada ilmu pengetahuan alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mengkaji fenomena yang terjadi di alam semesta termasuk di dalamnya benda hidup maupun tak hidup. Peneliti mengambil materi yang mengkaji tentang manusia sebagai makhluk hidup khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

Sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi yang ada pada pendidikan sekolah dasar khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Sistem pencernaan manusia mempelajari tentang cara kerja organ pencernaan manusia dan proses masuknya makanan melalui mulut hingga anus. Peserta didik akan belajar tentang apa saja organ pencernaan manusia dan fungsinya serta bagaimana proses pengolahan makanan di dalam tubuh yang dimakan oleh manusia.