

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Secara umum, makna pendidikan adalah sebuah proses dalam kehidupan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan diri dan melangsungkan hidup. Dengan adanya pendidikan maka akan terlahir para generasi yang terdidik, kreatif dan berkarakter, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan juga menjadi jalan pengubah nasib bangsa yang tertinggal agar menjadi bangsa yang maju dan berkembang. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai sarana untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan mampu bersaing secara sehat dalam kebersamaan sebagai perwujudan dari hak asasi manusia itu sendiri.¹

Kewajiban untuk mendidik anak bangsa menjadi manusia yang kreatif dan cakap dinyatakan secara eksplisit dalam Undang- Undang Republik Indonesia pasal 3 tentang sistem pendidikan Nasional, yakni: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²

Hal yang paling utama dalam pendidikan adalah sebuah pembelajaran. Pembelajaran menjadi kegiatan yang paling utama, karena pembelajaran merupakan suatu proses bagaimana seorang guru memberikan ilmunya kepada peserta didik agar mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut Thomas E. Curtis dan W. Bidwell menyatakan bahwa dalam proses

¹ Yayan Alpian et al., “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia,” *Jurnal Buana Pengabdian* Volume 1. Nomor 1 (February 2019): 67.

² Tajuddin Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Psal 3 Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003,” *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* Volume 2. Nomor 1 (June 1, 2018): 124.

pembelajaran di sekolah guru memegang peranan yang sifatnya spesifik. Peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar sekaligus sebagai fasilitator belajar. Maksud dari peranan yang spesifik, yaitu guru sebagai model, guru sebagai perencana, guru sebagai peramal, guru sebagai pemimpin, dan guru sebagai penunjuk jalan yang mengarah pada pusat belajar.³

Perlu kita ketahui, dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Maka dari itu, agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan inovatif. Dengan suasana belajar yang aktif dan inovatif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses belajar mengajar.⁴ Hasil belajar tersebut dapat meningkat apabila seorang guru mampu membuat desain pembelajaran yang baik. Karena, desain pembelajaran tersebut akan sangat berpengaruh pada proses pemahaman dan hasil belajar dari peserta didik itu sendiri. Peran guru yang kreatif dan inovatif juga sangat dibutuhkan dalam menyusun sebuah desain pembelajaran. Salah satu desain tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran. Mungkin selama ini peserta didik hanya terfokus pada buku paket atau bahkan sesuatu yang menghambat keaktifannya sehingga mayoritas peserta didik akan mengalami kebosanan saat pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan keterampilan untuk menyediakan media berdasarkan materi yang akan disampaikan.

Proses belajar dan pencapaian hasil belajar tidak cukup hanya berupa aktivitas fisik saja, melainkan harus berdasarkan pada teori-teori belajar yang ada. Salah satu teori belajar yang dapat dijadikan acuan adalah teori belajar kognitif. Menurut Yossita Wisman pada penelitiannya tahun 2020 menjelaskan bahwa teori belajar kognitif merupakan sebuah teori yang berfokus pada sebuah proses daripada hasil. Teori belajar kognitif bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, karena

³ Muh Anwar, "Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran," *Jurnal El-Idarah*, 2020, 52.

⁴ Kevin Firnando Rafnu et al., "Hubungan Suasana Ruang Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin Di SMKN 5 Padang," *VOMEK* Volume 4. Nomor 2 (Mei 2022): 43.

berdasarkan teori tersebut menekankan bahwa belajar adalah proses mengingat, meraih, dan menerapkan wawasan yang telah dikuasai oleh individu. Selain itu, teori belajar kognitif juga meyakini bahwa adanya objek fisik dapat merangsang stimulus dalam diri peserta didik sehingga akan menciptakan respon terhadap visualisasi yang ada dihadapan mereka.⁵

Berdasarkan teori belajar kognitif di atas, penerapan media memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dengan penerima pesan yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Gagne dan Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶ Adapun juga pendapat dari Daryanto dalam buku yang berjudul *Media Pembelajaran* karya Mustofa Hamid menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.⁷ Selain itu, media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam mendistribusikan materi dan mendorong keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga meminimalisir tingkat kesulitan peserta didik untuk memahami materi tersebut.⁸

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam melangsungkan pembelajaran. Dengan media pembelajaran peserta didik juga akan lebih paham terkait materi yang dibahas daripada hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Ketika media diterapkan, peserta didik akan memiliki

⁵ Yossita Wisman, "Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* Volume 11. Nomor 1 (2020): 209–212.

⁶ Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

⁷ Abi Hamid et al., 4.

⁸ Yoananda Ramadina Ananti and Atika Anggraini, "Application of Multimedia Interactive Learning Based on Problem-Based Learning to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes and Critical Thinking Skills," *Islamic Journal of Integrated Science Education (IJISE)* Volume 2. Nomor 3 (November 2023): 140.

gambaran dari materi tersebut. Seperti contohnya saat memasuki materi proses pencernaan, jika peserta didik hanya mendengarkan guru pasti akan bosan dan terlalu sulit untuk memahaminya. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik mampu mengingat bagian-bagian organ pencernaan tersebut. Selain untuk menyampaikan pesan atau materi, fungsi media pembelajaran juga sebagai tujuan untuk memberikan pengetahuan belajar, memotivasi peserta didik, dan merangsang diskusi.

Paste Board Open merupakan sebuah media pembelajaran berupa papan tempel yang berbahan dasar kayu. Media ini dirancang dan dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran pada materi organ pencernaan manusia sehingga pada saat belajar, peserta didik dapat langsung mengamati organ-organ pencernaan manusia. Selain itu, peserta didik juga akan mencoba menempelkan organ-organ tersebut di tempat yang tepat. Dengan menggunakan media *Paste Board Open* peserta didik akan terlatih untuk aktif, percaya diri, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Pengembangan media *Paste Board Open* ini juga dikaitkan dengan karakteristik peserta didik kelas V yang mana mereka berada pada rentang usia 7- 11 tahun. Hal tersebut berdasarkan pada teori perkembangan kognitif anak yang dicetuskan oleh Jean Piaget. Jean Piaget menyatakan bahwa rentang tersebut masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu, namun belum mahir dalam memecahkan problem- problem yang abstrak. Jean Piaget juga menganggap tahap konkret sebagai tahap awal pemikiran logis, namun hanya dapat diterapkan melalui objek fisik. Sehingga, peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat apabila dihadapkan dengan objek yang nyata.⁹

Pendapat tersebut didukung dengan adanya hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri pada tanggal 1 Februari 2024. Hasil wawancara menyatakan bahwa mata pelajaran IPA masih menjadi misteri bagi peserta didik, karena mereka

⁹ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An- Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* Volume 13. Nomor 1 (April 2020): 124–25.

menganggap bahwa pelajaran tersebut terlalu sulit dan hampir sebagian besar materi harus dihafalkan. Untuk mengatasi hal tersebut, para guru seringkali menggunakan sarana dan prasarana yang ada di lingkungan sekolah, misalnya proyektor dan LCD. Pada saat menjelaskan, guru meminta peserta didik untuk mengamati video dan materi yang ada di *power point*. Namun, seiring berjalannya waktu dan semakin pesatnya perkembangan teknologi, mendorong guru untuk terus berinovasi dan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, selama ini para guru sudah sering memanfaatkan kecanggihan teknologi AI (*Artificial Intellegence*) dalam mengajarkan mata pelajaran IPA, contohnya adalah AR (*Augmented Reality*) dengan menggunakan aplikasi *Assembler Edu*. Apabila diterapkan dalam materi- materi IPA yang membahas tentang organ dalam pada manusia memang sudah tepat karena AR (*Augmented Reality*) sendiri tersajikan dalam bentuk 3D sehingga peserta didik dapat mengamati organ- organ yang ada pada manusia seperti nyata. Yang menjadi permasalahannya adalah media tersebut sangat canggih, namun kurang meningkatkan keaktifan dan respon peserta didik saat pembelajaran. Sehingga peserta didik akan mudah lupa dan cepat bosan selama proses pembelajaran.

Selain pemaparan dari salah satu guru kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri, peneliti juga melakukan sebuah tes awal untuk mengukur kemampuan peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia. Tes tersebut diberikan kepada peserta didik kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri yang berjumlah 23 orang. Berdasarkan tes awal tersebut, maka diperoleh data pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Pretest Peserta Didik

No	Nilai	Presentase
1.	0-20	22%
2.	21-40	13%
3.	41-60	17%
4.	61-80	43%
5.	81-100	0,4%

Berdasarkan data tabel 1.1 di atas dapat disimpulkan bahwa dari 23 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai di atas rata-rata adalah <50% jadi hampir sebagian besar peserta didik yang mengikuti tes awal tersebut mendapatkan hasil belajar yang cukup rendah.

Berdasarkan penjelasan dari guru kelas V serta pengambilan hasil belajar peserta didik materi organ pencernaan manusia pada kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri, maka permasalahan yang ditemui oleh peneliti, yaitu guru terlalu fokus pada pemanfaatan teknologi seperti LCD dan proyektor serta teknologi, kurangnya pemanfaatan media konvensional atau alat peraga dalam pembelajaran, peserta didik terkesan kurang aktif karena lebih sering mengamati daripada mencoba, dan hasil belajar sebagian besar peserta didik masih di bawah rata-rata. Nilai rata-rata yang dipakai oleh guru adalah 80. Adapun pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya nilai peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia, yaitu dari 23 orang yang berhasil mendapatkan nilai di atas rata-rata adalah sebanyak 9 orang, sedangkan 14 peserta didik lainnya masih berada di bawah rata-rata. Oleh karena itu, peneliti menawarkan media *Paste Board Open* ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif khususnya pada materi organ pencernaan manusia. Kelebihan dari media ini adalah dapat melatih rasa percaya diri peserta didik untuk mencoba dan terus aktif selama pembelajaran. Selain itu, dengan sistem menempel dan memasang organ serta fungsinya diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar yang mereka capai.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah dan solusi dari *media Pasteboard Open* tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Paste Board Open* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Organ Pencernaan Pada Manusia Kelas V Di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Paste Board Open* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media *Paste Board Open* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan *Paste Board Open* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media *Paste Board Open* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Paste Board Open* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *Paste Board Open* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk

Untuk menghasilkan media *Paste Board Open* yang menarik, maka perancang media memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Menurut kontennya, media *Paste Board Open* adalah media yang memuat materi IPA tentang organ pencernaan pada manusia tepatnya ditujukan untuk peserta didik kelas V.
2. Berdasarkan konstruksinya media *Paste Board Open* memiliki kriteria sebagai berikut:
 - a. Media *Paste Board Open* berbahan dasar kayu yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran kurang lebih 100 cm x 60 cm.

media tersebut akan terbagi menjadi tiga sisi, yaitu sisi tengah yang memuat bagian- bagian dari organ pencernaan pada manusia, sisi kanan memuat gangguan sistem pencernaan beserta cara pencegahannya, dan yang terakhir adalah sisi kiri memuat cara kerja dari masing-masing organ pencernaan manusia.

- b. Media *Paste Board Open* ini akan dilengkapi dengan beberapa magnet untuk tempat menempel struktur dan fungsi dari organ-organ pencernaan pada manusia.
- c. Media *Paste Board Open* ini dilengkapi dengan handout (buku materi), modul ajar, dan buku panduan penggunaan media.
- d. Media *Paste Board Open* ini difokuskan pada peserta didik kelas V dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar terhadap materi organ pencernaan pada manusia.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan pada media *Paste Board Open* adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media *Paste Board Open* ini dapat melatih peserta didik untuk terus aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan percaya diri. Selain itu, dengan media *Paste Board Open* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan pada manusia.

2. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Guru

Dengan adanya media *Paste Board Open* ini akan memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif serta efisien.

3. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Sekolah

Dengan adanya media *Paste Board Open* ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana dan prasarana tambahan dalam pembelajaran serta dapat menjadi bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas sekolah.

4. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Bagi Peneliti

Dengan adanya media *Paste Board Open* ini dapat menambah wawasan peneliti tentang prosedur dalam melakukan pengembangan suatu produk. Selain itu, dengan adanya penelitian dan pengembangan ini juga dapat melatih ketajaman berpikir dan kreativitas dari dalam diri peneliti.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Paste Board Open* adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media *Paste Board Open* diasumsikan mampu membuat peserta didik memahami materi tentang sistem pencernaan manusia pada saat pembelajaran berlangsung.
- b. Pengembangan media *Paste Board Open* diasumsikan belum pernah ada media serupa yang digunakan.
- c. Pengembangan media *Paste Board Open* diasumsikan saat uji coba pemakaian dapat memiliki hasil yang lebih baik.
- d. Pengembangan media *Paste Board Open* diasumsikan bahwa kelas yang dijadikan penelitian adalah bukan kelas yang homogen
- e. Pengembangan media *Paste Board Open* diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri pada materi sistem pencernaan manusia khususnya dalam ranah kognitif.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media *Paste Board Open* hanya digunakan pada materi organ pencernaan manusia.
- b. Media *Paste Board Open* hanya diterapkan pada pembelajaran tatap muka.
- c. Media *Paste Board Open* hanya diterapkan pada peserta didik kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri.
- d. Hasil belajar yang diukur dalam pengembangan media *Paste Board Open* hanya pada ranah kognitif.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang memuat pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh peneliti- peneliti sebelumnya. Setelah peneliti mengkaji beberapa kepustakaan, ada penelitian- penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran IPA tema sistem pencernaan pada manusia. Penelitian tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Slamet Prakoso, Arfilia Wijayanti, dan Verylana Purnamasari pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media "SPIDERMAN" Sistem Pencernaan Pada Manusia IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa media "SPIDERMAN" Sistem Pencernaan Pada Manusia sudah memenuhi standar media pembelajaran IPA yaitu dengan nilai rata- rata kelayakan hasil materi 92,12% (sangat layak), hasil ahli materi 83,33% (sangat cocok digunakan sebagai media), sedangkan hasil dari angket peserta didik berada pada persentase 96% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis dalam pembelajaran.¹⁰

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada saat ini adalah sama- sama membahas tentang materi organ pencernaan pada manusia di kelas V. Selain itu, sama- sama menggunakan metode Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu bertujuan untuk menunjang pendidikan dan mengetahui kevalidan serta kepraktisan dari media yang dikembangkan dan pada penelitian sekarang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yulita Atikasari dan Anatri Desstyta pada tahun 2022 dengan judul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Literasi Sains Materi Sistem pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian

¹⁰ Kukuh Slamet Prakoso, Arfilia Wijayanti, and Verylana Purnamasari, “Pengembangan Media ‘SPIDERMAN’ Sistem Pencernaan Pada Manusia IPA Kelas V Sekolah Dasar,” *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD* Volume 4. Nomor 2 (November 2020): 101.

tersebut menyatakan bahwa: 1) literasi sains di SD Negeri 1 Pabelan dan SD Negeri 1 Ngasem belum pernah diukur sebelumnya karena hanya dilihat melalui evaluasi hasil belajar setiap semesternya, 2) media pembelajaran berbasis literasi sains materi sistem pencernaan pada manusia sangat diperlukan, 3) media *pop up book* sangat menarik untuk dikembangkan, karena selain memuat gambar tiga dimensi juga dilengkapi dengan penjelasan yang mudah untuk dipahami.¹¹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia untuk peserta didik kelas V di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif dan penelitian yang sekarang menggunakan metode Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Selain itu, penelitian terdahulu bertujuan untuk menganalisis kebutuhan terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan fokus materi sistem pencernaan manusia di SD Negeri 1 Pabelan dan SD Negeri 1 Ngasem sedangkan penelitian sekarang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri pada materi sistem pencernaan manusia.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Lutviana Putri dan Wahyudi pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa berdasarkan hasil uji Paired Samples TTest dengan Sig (2tailed) sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05. Dengan hasil pretes, sebesar 16% atau sebanyak 5 peserta didik tuntas dengan nilai >70, 80% atau sebanyak 20 peserta didik yang mendapatkan nilai <70, sedangkan hasil postes memperoleh 94% atau sebanyak 28 peserta didik tuntas dengan nilai >70, 6% atau

¹¹ Yulita Atikasari and Anatri Dessty, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia Bagi Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* Volume 6. Nomor 4 (Agustus 2022): 6638.

sebanyak 2 peserta didik mendapatkan <70 .¹² Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis Flipbook dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang, yaitu sama- sama memuat tentang pengembangan media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia guna meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas V SD dan sama- sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa Flipbook dan penelitian sekarang mengembangkan media pembelajaran konvensional yaitu berupa papan tempel.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Woro Kuntari, Ilham Arvan Junaidi, dan Imelda Ratih Ayu pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Roda Berputar (Rotar) pada Materi IPA Peserta didik Kelas V SD”. Hasil penelitiannya adalah berdasarkan data angket yang ada disimpulkan bahwa skor dari ahli bahasa 73% (terkategori praktis), ahli media 83% (terkategori sangat praktis), dan ahli materi 62% (terkategori praktis) sehingga dapat dinyatakan bahwa media roda berputar materi sistem pencernaan manusia sudah valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.¹³

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini adalah sama- sama mengembangkan media konvensional materi sistem pencernaan manusia pada peserta didik kelas V SD dan sama- sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya, yaitu pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan dari media yang

¹² Annisa Lutviana Putri and Wahyudi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD,” *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* Volume 5. Nomor 10 (Oktober 2022): 4504.

¹³ Dyah Woro Kuntari, Ilham Arvan Junaidi, and Imelda Ratih Ayu, “Pengembangan Media Roda Putar (Rotar) Pada Materi IPA Siswa Kelas V SD,” *Journal an Education* Volume 5. Nomor 3 (April 2023): 8097.

dikembangkan di SD Negeri Tenggulang Baru Banyuasin dan pada penelitian saat ini bertujuan untuk mengembangkan media guna meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Devy Ayu Lestari dan Farida Istianah pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Card Materi Organ Pencernaan Manusia Dan Fungsinya Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa presentase ahli materi sebesar 80% (valid), presentase ahli media sebesar 94% (sangat valid), presentase hasil pengisian angket respon guru sebesar 98%, angket respon peserta didik sebesar 97,8% pada uji coba skala kecil serta presentase sebesar 96,7% pada uji coba skala besar. Hasil perbandingan nilai pre test dan post test menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan efektif dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,51 dengan kategori sedang karena termasuk ke dalam rentang $0,30 < g < 0,70$. Dari perolehan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media media pembelajaran Pop Up Card yang dikembangkan oleh peneliti layak, sangat praktis, dan efektif ketika diterapkan dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi organ pencernaan manusia dan fungsinya untuk kelas V sekolah dasar.¹⁴

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada saat ini adalah sama- sama mengembangkan media konvensional IPA materi sistem pencernaan manusia untuk peserta didik kelas V SD dengan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan di SDN 216 Gresik dan pada penelitian saat ini bertujuan untuk mengembangkan media guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN

¹⁴ Devy Ayu Lestari and Farida Istianah, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Card Materi Organ Pencernaan Manusia Dan Fungsinya Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 11. Nomor 3 (June 2023): 560.

Ngronggo 3 Kota Kediri khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Wulan Nopiandari, Endang Sri Mujiwati, dan Sutrisno Sahari pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Torso Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Satak Kabupaten Kediri”. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa: (1) Media Torso dinyatakan sangat valid dengan persentase 93,33% pada media itu sendiri, 90% kevalidan materi, dan 90,96% kevalidan pada perangkat ajar. (2) Media Torso dinyatakan sangat praktis dengan perolehan skor 100% oleh angket respon guru, 96,8% angket respon siswa uji coba terbatas, dan 99% uji coba luas. (3) Media Torso dinyatakan efektif dengan perolehan skor 94,37% pada uji coba terbatas dan 97,35% pada uji coba luas.¹⁵

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah sama-sama mengembangkan media pada materi sistem pencernaan manusia dengan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media berupa torso sistem pencernaan manusia dan pada penelitian yang sekarang adalah mengembangkan media berupa papan tempel organ pencernaan manusia.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Melisa Manurung dan Srie Faizah Lisnasari pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Swasta Sophia Nicg Marindal 1 Medan TP 2023/2024”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media scrapbook dinyatakan valid dan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran yaitu dengan perolehan skor kevalidan sebesar 94% dan 100% pada skor keefektifan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah sama- sama mengembangkan sebuah media

¹⁵ Wulan Nopiandari, Endang Sri Mujiwati, dan Sutrisno Sahari, “Pengembangan Media Torso Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Satak Kabupaten Kediri,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 9. Nomor 2 (2024): 2818–19.

pembelajaran yang memuat materi sistem pencernaan manusia tepatnya pada kelas V SD. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu mengembangkan media berupa *scrapbook* dan penelitian sekarang mengembangkan media papan tempel organ pencernaan. Selain itu, penelitian terdahulu hanya bertujuan untuk mengukur keefektifan dan kelayakan media yang dikembangkan, sedangkan penelitian sekarang bertujuan untuk mengukur kelayakan, keefektifan, dan juga perbedaan antara sebelum dan sesudah media tersebut dikembangkan yang dilihat melalui hasil belajar peserta didik.

Untuk memudahkan dalam memahami tentang penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka disajikan tabel persamaan dan perbedaan.

Tabel 1. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Jurnal Kukuh Slamet Prakoso, Arfilia Wijayanti, dan Verylana Purnamasari "Pengembangan Media "SPIDERMAN" Sistem Pencernaan Pada Manusia IPA Kelas V Sekolah Dasar, 2020	Sama- sama mengangkat mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar, dan sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D)	Perbedaan terletak pada: a. Tujuan penelitian dan pengembangan, yaitu penelitian terdahulu bertujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan suatu media, sedangkan penelitian sekarang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar b. Jenis media yang dikembangkan, yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media	Penelitian ini mengkonstruksikan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan produk yang baru berupa media Paste Board Open pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri.

			SPIDERMAN, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media <i>Paste Board Open</i> .	
2.	Jurnal Yulita Atikasari dan Anatri “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Berbasis Literasi Sains Materi Sistem pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar”, 2022	Sama- sama mengembangkan media pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar	Perbedaan terletak pada: a. Jenis media yang dikembangkan, yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media <i>Pop Up Book</i> , sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media <i>Paste Board Open</i> . b. Metodologi penelitian, yaitu penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) c. Tujuan penelitian, yaitu penelitian terdahulu hanya fokus pada analisis kebutuhan terkait media yang akan dikembangkan, sedangkan	

			penelitian sekarang bertujuan untuk mengembangkan media guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.	
3.	Jurnal Annisa Lutviana Putri dan Wahyudi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD”, 2022	Sama- sama mengembangkan media IPA materi sistem pencernaan manusia, sama- sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D), dan sama- sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	Perbedaan terletak pada: a. Jenis media yang dikembangkan, yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media interaktif berbasis Flipbook sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media konvensional berupa <i>Paste Board Open</i> (papan tempel)	
4.	Jurnal Dyah Woro Kuntari, Ilham Arvan Junaidi, dan Imelda Ratih “Pengembangan Media Roda Berputar (Rotar) pada Materi IPA Peserta didik Kelas V SD”, 2023	Sama- sama mengembangkan media IPA materi sistem pencernaan manusia dan sama- sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D)	Perbedaan terletak pada: a. Jenis media yang dikembangkan, yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media Roda Berputar (Rotar), sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media <i>Paste Board Open</i> (papan tempel). b. Tujuan penelitian, pada	

			penelitian terdahulu hanya bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan, sedangkan penelitian sekarang mengarah pada hasil belajar peserta didik.	
5.	Jurnal Devy Ayu Lestari dan Farida “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Card Materi Organ Pencernaan Manusia Dan Fungsinya Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah”, 2023	Sama- sama mengembangkan media konvensional IPA materi sistem pencernaan manusia dan sama- sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D)	Perbedaan terletak pada: - Tujuan penelitian, yaitu penelitian terdahulu hanya bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media, sedangkan penelitian sekarang bertujuan untuk mengembangkan media guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. - Jenis media, yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media Pop Up Card, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media <i>Paste</i>	

			<i>Board Open</i> (papan tempel).	
6.	Jurnal Wulan Nopiandari, Endang Sri Mujiwati, dan Sutrisno Sahari, “Pengembangan Media Torso Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Satak Kabupaten Kediri”, 2024	Sama- sama mengembangkan media pembelajaran yang memuat materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.	Perbedaan terletak pada: a. Subjek yang dijadikan sasaran dalam penelitian terdahulu adalah kelas V di SDN Satak Kabupaten Kediri, sedangkan penelitian sekarang ditujukan pada kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri. b. Jenis media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu adalah berupa torso, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media <i>Paste Board Open</i> (papan tempel)	
7.	Jurnal Melisa Manurung dan Srie Faizah Lisnasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Swasta Sophia Nicg Marindal 1 Medan TP	Sama- sama mengembangkan media pembelajaran yang memuat materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SD dengan menerapkan model pengembangan ADDIE.	Perbedaan terletak pada: a. Penelitian terdahulu bertujuan untuk melihat tingkat keefektifan dan kevalidan media yang dikembangkan, sedangkan penelitian sekarang bertujuan untuk melihat keefektifan,	

	2023/2024”, 2024		kevalidan, dan perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah media dikembangkan. b. Jenis media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu adalah berupa scrapbook, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media <i>Paste Board Open</i> (papan tempel)	
--	---------------------	--	---	--

H. Definisi Istilah

Agar dapat menyamakan persepsi antara pembaca dengan penulis, maka akan dijelaskan konsep dalam penelitian ini. Definisi ini yang akan dilakukan untuk mengukur konsep sehubungan dengan masalah penelitian. Beberapa istilah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah metode dan langkah-langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada melalui proses uji keefektifan dan kelayakan sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan.¹⁶ Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Paste Board Open* materi sistem pencernaan manusia pada peserta didik kelas V di SDN Ngronggo 3 Kota Kediri.

¹⁶ Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusantara* Volume 1. Nomor 1 (March 2023): 89.

2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu pembelajaran pokok yang harus dipelajari peserta didik. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang membahas tentang peristiwa- peristiwa yang terjadi secara alamiah. Pelajaran ini memuat materi tentang pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Menurut Susanto dalam penelitiannya pada tahun 2013 menyatakan bahwa sains atau IPA adalah salah satu usaha manusia untuk memahami alam semesta ini melalui pengamatan dengan prosedur dan penjelasan yang dapat dinalar sehingga didapatkan sebuah kesimpulan.¹⁷ Dalam penelitian ini, peneliti mengambil mata pelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan pada manusia.

Sistem pencernaan merupakan susunan dari beberapa organ yang berperan penting dalam proses pengolahan makanan makhluk hidup. Sistem pencernaan tersebut berawal dari mulut dan berakhir pada saluran pembuangan zat- zat yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh makhluk hidup.¹⁸ Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengambil materi sistem pencernaan khususnya sistem pencernaan pada manusia.

3. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.¹⁹ Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media konvensional berupa papan tempel tentang sistem pencernaan manusia dengan

¹⁷ Sobron et al., "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Lering Terhadap Minat Belajar IPA," *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* Volume 1. Nomor 2 (Desember 2019): 32.

¹⁸ Liza Nopita Sari and Putri Bintang, "Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan AlQur'an Dan Hadits," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran* Volume 3. Nomor 3 (2022): 244.

¹⁹ Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran*, 4.

harapan agar peserta didik mampu memahami materi secara mendalam dan mendapatkan hasil yang maksimal.

4. Media *Paste Board Open*

Paste Board Open adalah media pembelajaran IPA berupa papan tempel yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi organ pencernaan manusia. Media ini berbentuk persegi panjang yang berbahan dasar kayu dengan ukuran kurang lebih 100 cm x 40 cm serta terbagi menjadi tiga sisi, yaitu sisi tengah, kanan, dan kiri. Sisi tengah untuk menyusun organ-organ pencernaan, sisi kanan untuk menempel fungsi dari organ-organ tersebut, dan sisi kiri digunakan untuk menempel macam-macam gangguan pada sistem pencernaan manusia. Media tersebut juga dilengkapi dengan buku materi, modul ajar, dan buku panduan penggunaan media *Paste Board Open*.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut berkaitan dengan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.²⁰ Menurut Apriliyani yang mengutip dari penelitian Fitrianingtyas tahun 2017 menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dapat berupa angka atau skor yang didapat setelah melakukan tes dalam waktu tertentu.²¹ Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN Ngronggo 3 Kota Kediri khususnya dalam ranah penilaian kognitif

²⁰ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November 2021, 297–98.

²¹ Apriliyani Diah Kartikasari, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MI Mambaul Ulum Kota Kediri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* Volume 10. Nomor 2 (2023): 719.

