

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Soedijarto dalam buku karya Karwono dan Heni Mularsih, pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dalam rangka mempertahankan eksistensi budaya dan peradaban masyarakat. Sekolah merupakan tempat yang strategis untuk mempraktikkan pendidikan dalam rangka mewujudkan eksistensi budaya dan peradaban masyarakat. Sejauh ini sekolah belum banyak mewujudkan harapan masyarakat yang menyenangkan. Menurut Soedijarto, realita yang ada di Indonesia menunjukkan belum setimbang sistem politik, belum mapannya sistem ekonomi nasional, rendahnya produktivitas nasional, belum ada suatu pola budaya nasional yang handal dan rentannya solidaritas serta ketahanan nasional.¹

Soedijarto juga mengemukakan bahwa munculnya berbagai persoalan dan polemik nasional yang marak digugat akhir-akhir ini seperti korupsi, kemiskinan, perampasan terhadap kemerdekaan orang lain, krisis kepercayaan, pemerkosaan, *bullying*, menipisnya rasa malu, dan masih banyak lagi seperti bangsa kita tidak berdaya menghadapi masalah-masalah yang selalu muncul, dan gagal dalam mengatur sendi-sendi kehidupan bersama. Hal ini terjadi tidak lain karena pendidikan yang dilaksanakan belum bermakna sebagai proses transformasi

¹Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 2-3.

budaya menuju tantangan kehidupan bangsa Indonesia.² Menurut Ladimiyanto menyatakan bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan membutuhkan inovasi yang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa meninggalkan nilai-nilai kemanusiaan.³

(Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab V Bagian Kedua Pasal 13 ayat 1) menyatakan bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah. Menurut Muslimin menyatakan bahwa pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua peserta didik untuk mencapai tujuan. Apa yang diajarkan hendaknya dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu pendidikan merupakan masalah yang sangat penting bagi setiap bangsa yang sedang membangun karena pendidikan merupakan kerja bersama yang tidak pernah usai.⁴ Proses pendidikan yang baik itu memberi kesempatan kepada anak untuk berfikir kreatif. Hal tersebut dilakukan karena pada dasarnya gaya berfikir anak tidak bisa diarahkan.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengemukakan bahwa guru harus memperlihatkan dan mengembangkan unsur-unsur dinamis pada saat pembelajaran. Penguasaan materi peserta didik tidak dapat terjadi dalam waktu

²Ibid.

³Agus Ladimiyanto, "Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model TAI dan TPS terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Pythagora*, Vol. 10, No.2, (2014), 110.

⁴ Muslimin, "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Upaya Solusi Guru Agama dalam Pembinaannya di Sekolah", *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, (2017), 206.

yang singkat. Peserta didik perlu melakukan pengulangan belajar.⁵ Maka dari itu guru memiliki kontribusi utama dalam proses belajar mengajar. Peran guru sangat berpengaruh dalam mengelola pembelajaran yakni untuk menentukan efektif atau tidak suatu pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah meningkatkan sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Dalam sistem pembelajaran tersebut ada suatu proses belajar mengajar yakni interaksi antara guru dan peserta didik untuk belajar. Guru mengupayakan berbagai strategi, metode, model, bahkan menggunakan berbagai media pembelajaran untuk pemahaman materi yang disampaikan, namun itu semua tidak akan berarti jika minat belajar dari diri peserta didik tidak ada.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan, siswa kelas V MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri, Jawa Timur Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 30 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Waktu yang digunakan ialah pada hari Kamis, 16 September 2021 bertempat di kelas V MI Miftahul Falaah Jl. Kyai Ageng Usman Ali No. 113 Manisrenggo Kota Kediri, Jawa Timur, Kode pos 64129.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru wali kelas, kelas V MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri, menganggap mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang kurang diminati peserta didik terutama materi rangka tubuh manusia, karena pada saat materi tersebut disampaikan masih dalam pembelajaran online sehingga pembelajaran terbatas, materinya dirasa sulit karena cakupan materi sudah luas untuk kelas V MI, peserta didik masih bingung membedakan

⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 6.

nama kerangka bagian tulang tangan dan tulang kaki, bahkan ada bahasa ilmiahnya. Dari masalah tersebut, minat belajar peserta didik sangat kurang, dapat dilihat dari keaktifan dan pemahaman materi peserta didik yang masih sangat rendah. Apabila masalah ini tidak segera diatasi maka minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA tidak ada peningkatan, karena sesuai hasil wawancara pada saat itu, rata-rata peserta didik pasif dan kurang ada minat belajar saat pembelajaran.⁶

Rantuman dan Imas Rosmiati mendefinisikan bahwa minat adalah kecenderungan yang bersifat tetap untuk memperhatikan kegiatan tertentu. Minat dikaitkan dengan perasaan cinta dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau suatu aktivitas tanpa diminta atau disuruh orang lain. Minat berbeda dengan perhatian, perhatian bersifat sementara, sedangkan minat bersifat tetap dalam waktu yang lama. Perhatian belum tentu diikuti oleh rasa senang, sedangkan minat pasti diikuti dengan perasaan senang.⁷ Sedangkan menurut Acrhu P, minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.⁸ Maka dari itu peserta didik akan senang belajar jika ia tertarik pada suatu pembelajaran yang menyenangkan dan mudah difahami, dengan itu peserta

⁶Wawancara dengan Lafi Nailil Fauziyah, tanggal 16 September 2021 di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.

⁷ Ratumanan dan Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 80.

⁸ Andi Acrhu P, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran", *Jurnal Idaarah*, Vol. 3, No. 2, (2019), 208.

didik sudah tidak harus diperintah untuk belajar, secara otomatis ia akan belajar sesuai kemauan mereka sendiri.

Menurut H. Malik dalam buku karya Sumiharsono dan Hasanah media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁹ Menurut Rahmawati media torso merupakan model berupa patung manusia yang dilengkapi dengan komponen-komponen organ tubuh manusia, baik bentuk maupun letaknya.¹⁰ Dapat disimpulkan bahwa media torso adalah model tiruan rangka manusia, yang dilengkapi dengan komponen organ tubuh berupa tulang manusia baik bentuk maupun letaknya, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar serta membantu guru dalam menyampaikan materi yang tidak dapat dilihat secara langsung. Media ini pernah berhasil diterapkan oleh Wahyu Lupita Sari dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Materi Rangka Tubuh Dengan Menggunakan Media Torso Pada Siswa Kelas IV Di MINU Wedoro”. Dari media torso rangka tubuh yang sudah ada ini saya inovasi menjadi media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia), di media LEMKASIA ini berbentuk seperti lemari kecil yang didalamnya ada torso rangka manusia mini ukuran 42 cm beserta penjelasan nama tulang dan fungsinya.

Dalam mata pelajaran IPA kelas V materi rangka tubuh manusia yang menjelaskan mengenai bagian-bagian rangka, seperti rangka kepala, rangka

⁹ M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2018), hlm. 10.

¹⁰ Oktavia Putri Rahmawati, “Penggunaan Media Torso Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”, *JPGSD*, Vol. 2, No. 2, (2014), 3.

badan, dan rangka anggota gerak. Dalam rangka tersebut meliputi nama-nama tulang dan fungsinya. Dalam materi ini minat belajar peserta didik sangatlah rendah sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai.

Syahputra mengemukakan bahwa ada tiga aspek minat belajar yang harus diketahui yaitu: (1) Aspek kognitif, seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya; (2) Aspek afektif, seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didupatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka orang tersebut akan fokus pada aktivitas yang diminatinya, dan (3) Aspek psikomotorik, seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berinisiatif meningkatkan minat belajar peserta didik materi rangka tubuh manusia pada pembelajaran IPA melalui penelitian Research and Development yang berjudul “Pengembangan Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) Pada Materi Rangka Tubuh Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas V MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹¹ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minta Dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), hlm. 16-18.

1. Bagaimana proses pengembangan media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) yang layak pada mata pelajaran IPA kelas V materi rangka tubuh di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) pada mata pelajaran IPA kelas V materi rangka tubuh di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini meliputi:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) yang layak pada mata pelajaran IPA kelas V materi rangka tubuh di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri?
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) pada mata pelajaran IPA kelas V materi rangka tubuh di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri?

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Diharapkan MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran IPA pada kelas V.

2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah sebagai referensi dalam mengelola dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan

menginovasi media torso berupa media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia).

3. Bagi Peserta Didik

Melalui media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia), peserta didik mengetahui struktur dan fungsi rangka tubuh, memahami bentuk tulang pada rangka manusia serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia).

4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat belajar lebih luas lagi mengenai pengembangan media pembelajaran, karena pendidikan akan lebih berkembang di setiap tahunnya. Maka dari itu penting untuk menginovasi berbagai hal mengenai proses belajar mengajar, seperti halnya media pembelajaran.

5. Bagi Dosen

Dosen dapat menggali potensi dan kreativitas mahasiswanya, dengan selalu membimbing dan memberi dukungan untuk selalu berfikir kreatif dan inovatif.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk menghasilkan media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) yang menarik, maka perancang media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) memiliki kriteria berikut:

1. Menurut kontennya media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) adalah media yang memuat materi, soal dan jawaban yang termuat dalam buku tematik kelas V tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, subtema 2 Manusia dan Lingkungan, pada pembelajaran ke 2 memuat Bahasa Indonesia, IPA dan

SBdP. Namun dalam media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) ini hanya terkhusus untuk mata pembelajaran IPA saja.

2. Berdasarkan Konstruknya

- a. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) ini berbentuk seperti lemari mini yang terbuat dari bahan triplek yang tahan di bawah cuaca dan suhu di Indonesia apabila dirawat dengan benar, bahan triplek juga mudah dibentuk dan dipasangkan dimana saja karena teksturnya yang fleksibel, ringan, dan mudah didaur ulang. Selain triplek bahan media ini yaitu torso kerangka manusia ukuran 42 cm, yang akan dipasang didalam lemari berbahan triplek. Torso ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami kerangka manusia, selain tahan lama, torso mini ini ringan dan fleksibel dibawa kemana saja. Untuk penjelasan fungsi tulang media ini menggunakan kertas glossy, kertas yang digunakan ini bahannya cukup bagus dan tahan lama.
- b. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) ini memuat materi kerangka, baik nama tulang dan fungsinya, bukan hanya itu media disertai dengan evaluasi berupa soal dan jawaban. Media tersebut juga akan mempermudah dalam menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. Tidak lupa soal-soal yang diambil digunakan untuk mempermudah siswa yakni bersumber dari buku guru dan buku siswa.
- c. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) ini dioperasikan secara mandiri, dan digunakan sesuai dengan aturan yang berlaku. Media ini tidak membutuhkan perawatan yang khusus dan sudah didesain dengan

bahan yang aman dan nyaman yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD/MI.

- d. Aturan penggunaan media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) yang difokuskan dalam beberapa aspek yaitu meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mereka dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari media ini (kognitif), jika peserta didik sudah mempunyai minat belajar maka ia akan fokus pada pembelajaran materi rangka tubuh manusia (afektif), peserta didik akan memiliki minat belajar yang tinggi terhadap materi rangka tubuh manusia apabila ia berusaha untuk memahami materi dan ada kesungguhan untuk mencapai target yang ditentukan oleh guru (psikomotorik). Dan pada saat penggunaannya guru harus memberikan pengawasan agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan meskipun bahan yang digunakan relatif aman.
- e. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) ini mempunyai ukuran panjang 20 cm, lebar 40 cm, tinggi 60 cm, dengan diberi gambar dan penjelasan fungsi tulang dibagian pintu dalam, sedangkan bagian pintu depan diberi soal dan jawaban. Soalnya berupa kartu gambar tulang dan jawabannya harus sesuai apa nama tulang yang digambar tersebut.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Permasalahan yang sering dijumpai dalam kelas pada saat pembelajaran yaitu peserta didik kurang memahami materi dikarenakan materi yang sedang diajarkan cukup sulit, yang mengakibatkan rendahnya minat belajar peserta didik, serta minimnya fasilitas dalam kelas seperti media yang hanya terfokus pada buku dan gambar saja, di sekolah MI Miftahul Falaah ada media torso namun sudah

tidak pernah digunakan sehingga tidak dirawat dengan baik. Sesuai dengan permasalahan tersebut maka perlunya media yang menarik sehingga peserta didik mempunyai minat yang tinggi dalam belajar, maka dikembangkanlah media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) yang digunakan untuk menunjang pembelajaran agar lebih efektif. Sehingga pentingnya penelitian dan pengembangan ini untuk mempermudah proses dalam pembelajaran tematik kelas V tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, subtema 2 Manusia dan Lingkungan, pada pembelajaran ke 2, terkhusus pembelajaran IPA.

Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) ini berguna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mereka akan lebih memahami materi yang diberikan, peserta didik juga akan sangat menyukai jika belajarnya bukan hanya dibuku atau gambar saja, namun dapat melihat model tiruan untuk dipelajari dan difahami, seperti model tiruan rangka manusia, saat belajar pasti kita melihat gambar, video, atau model tiruannya, tidak mungkin jika kita harus melihat rangka manusia aslinya. Pengembangan yang dilakukan juga sangat penting untuk menambah wawasan bagi guru dalam merencanakan proses pembelajaran, sehingga materi dapat diterima dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik dengan waktu yang efisien.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini berdasarkan atas asumsi dan keterbatasan dalam melakukan penelitian sebagai berikut ini. Asumsi:

1. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) ini belum tersedia di sarana prasarana sekolah dan belum digunakan oleh guru.

2. Siswa kelas V bisa menerapkan media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) sesuai dengan aturan yang berlaku.

Keterbatasan Penelitian & Pengembangan:

1. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) digunakan pada materi rangka tubuh manusia kelas V MI.
2. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) hanya dapat diterapkan pada pembelajaran offline saja.
3. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam kecakapan berpikir logis dengan benda-benda yang bersifat konkret.

H. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Tentang Media Pembelajaran

Sebelumnya, telah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran IPA, penelitian yang pertama dibahas ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis: 1) Ketersediaan; 2) Jenis dan kondisi; serta 3) Tingkat pemanfaatan dari media pembelajaran dalam pembelajaran IPA bagi peserta didik dengan visual impairment di SLB. Dan diperoleh hasil penelitian di empat SLB menunjukkan bahwa: 1) Sekolah belum optimal dalam menyediakan media pembelajaran IPA yang dapat diakses oleh peserta didik dengan visual impairment; 2) Jenis media pembelajaran IPA yang disediakan sekolah sangat terbatas dan beberapa ditemui dalam kondisi rusak; dan 3) Pemanfaatan media pembelajaran IPA di keempat SLB tersebut dapat dikatakan kurang maksimal.¹²

¹² Yeni Widiyawati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Bagi Peserta Didik *Impairment Di SLB*", *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, Vol. 1, No. 1, (2017), 9.

Penelitian selanjutnya yakni membahas mengenai pembelajaran di era modern ini sudah banyak menggunakan teknologi dalam membantu guru dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian media pembelajaran ini untuk melakukan analisis kebutuhan dan melihat peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPA dan lingkungan. Tempat penelitian yaitu di SDN Jatimulya 02, SDN Jatimulya 07, SMPN 1 Tambun Selatan, dan SMAN 5 Tambun Selatan, Bekasi, Jawa Barat. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Guru belum berperan besar dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini membuat inovasi media pembelajaran mutlak dilakukan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA dan lingkungan di Tambun Selatan, masih perlu dikembangkan.¹³

Berdasarkan kedua penelitian tersebut kita mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPA. Selain itu siswa juga mempunyai pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran menggunakan media. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah melalui penggunaan media selama proses pembelajaran.¹⁴

¹³ Ilmi Zajuli Ichsan, dkk, "Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan Bekasi, *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, Vol. 2, No. 2, (2018), 131.

¹⁴Rizky Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 2, No. 1, (2020), 23.

2. Penelitian Tentang Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia)

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian tentang media pembelajaran torso rangka tubuh manusia, penelitian ini didasarkan pada masalah kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru IPA dalam pembelajaran terutama pada materi yang sifatnya sangat membutuhkan media untuk menjelaskan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media torso minimal mencapai KKM. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDK Ru'a Kecamatan Wae Ri'i yang berjumlah 45 orang, masing-masing 23 orang kelas eksperimen dan 22 orang kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media torso dan hasil belajar yang menggunakan media gambar. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 79,26 dan rata-rata kelas kontrol 70,23. Kemudian dari hasil perhitungan uji t diperoleh hasil perhitungan $t\text{-hitung}=4,6653$ dan $t\text{-tabel}=2,0153$ pada taraf signifikan 5% karena $t\text{-hitung}=4,6653 > t\text{-tabel}=2,0153$ maka H_0 di tolak dengan H_1 diterima. Dengan demikian hasil belajar siswa menggunakan media torso lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar.¹⁵

Penelitian ini juga dilaksanakan oleh anak berkebutuhan khusus. Seperti anak tunadaksa, anak tunadaksa adalah anak yang mengalami kelainan atau kecacatan pada sistem otot, tulang dan persendian yang mungkin disebabkan oleh adanya penyakit atau kecelakaan dan juga karena *congenital* dan atau kerusakan otak yang dapat mengakibatkan gangguan gerak, kecerdasan,

¹⁵ Theresia Suryati, Marlinda Mulu, dan Mariana Jeduet, "Pengaruh Penggunaan Media Torso Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Siswa SD", *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No, 1, (2021), 1.

komunikasi, persepsi dan adaptasi. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang peningkatan hasil belajar siswa tunadaksa di kelas IV Sekolah Luar Biasa Negeri Delta Pawan pada materi Rangka Manusia dengan menggunakan media torso. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) Penggunaan media torso dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu pada siklus I rata-rata sebesar 2,8 dan presentase sebesar 70%. Meningkatkan pada siklus II rata-rata sebesar 3,8 dan presentasi 95%; 2) Penggunaan media torso dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu siklus I jumlah nilai siswa secara keseluruhan sebesar 200 dan rata-rata nilai sebesar 66,67 meningkatkan pada siklus II sebesar 240 dan nilai rata-rata sebesar 80.¹⁶

Berdasarkan kedua penelitian tersebut kita mengetahui bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran IPA sering kali menjadi perhatian bagi pengajar IPA di sekolah. Hal ini dikarenakan, kemampuan tersebut akan berpengaruh banyak pada hasil belajar siswa. Siswa kelas 4 SD Negeri 01 Mukomuko pun mengalami hal demikian. Hasil belajar siswa yang didapatkan dari pretest pada awal semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 memiliki rata-rata hasil belajar yang relatif rendah. Setelah dilakukan penelusuran awal didapatkan bahwa guru jarang menggunakan media untuk pembelajaran. Sehingga siswa sulit menguasai materi pelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran agar rata-rata hasil belajar IPA siswa meningkat. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, metode penelitian yang digunakan yang tepat adalah dengan menggunakan metode penelitian tindakan

¹⁶Sakrani, Siti Halidjah dan K.Y Margiati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tunadaksa Menggunakan Media Torso", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 2, No. 7, (2013), 1.

kelas. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Media pembelajaran yang digunakan adalah torso yang menjadi model dari tubuh manusia. Pada siklus I terdapat 2 siswa dari 21 siswa yang tidak memenuhi KKM. Sedangkan pada siklus II KKM terpenuhi hingga 100%. Sehingga dengan demikian media torso yang digunakan dalam pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II.¹⁷

3. Penelitian Tentang Minat Belajar

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian tentang minat belajar peserta didik, permasalahan dalam penelitian ini adalah belum optimalnya hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan perolehan hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa, data menggunakan angket model *rating scale*. Sampel penelitian adalah 58 siswa kelas X Administrasi Perkantoran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Bandung. Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar adalah ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Berdasarkan analisis regresi, diperoleh hasil bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Artinya semakin tinggi minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik.¹⁸

¹⁷Julaila, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 01 Mukomuko Menggunakan Media Torso", *Indonesian Journal of Science Education (IJIS Edu)*, Vol. 1, No, 1, (2019), 51.

¹⁸ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes*)", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1, No, 1, (2016), 128.

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pada penelitian kedua ini minat belajar siswa yang termasuk ke dalam salah satu faktor eksternal juga memiliki hubungan yang erat terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. Populasi diambil dari seluruh siswa kelas V dengan sampel berjumlah 22 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dari minat belajar dengan menggunakan skala likert, untuk hasil belajar diperoleh dari dokumentasi nilai hasil ulangan harian mata pelajaran IPA. Uji validitas, uji reabilitas dan uji prasyarat analisis menggunakan *SPSS 22*. Pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi *Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. Terbukti dari hasil korelasi antara minat belajar dengan hasil belajar IPA siswa diperoleh nilai korelasi $0,77 > 0,423$. Nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, maka hipotesis pada penelitian yang diterima yaitu terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar.¹⁹

Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat diperkuat lagi dengan penelitian yang ketiga ini, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui: 1)

¹⁹ Rizky Meuthia Karina, Alfiati Syafrina, dan Sy. Habibah, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1, (2017), 61.

Pengaruh langsung kemandirian belajar terhadap prestasi belajar IPA; 2) Pengaruh langsung minat belajar terhadap prestasi belajar IPA; 3) Pengaruh langsung kemandirian belajar terhadap minat belajar; 4) Pengaruh tidak langsung kemandirian belajar terhadap prestasi belajar IPA melalui minat belajar. Hasil penelitian membuktikan, bahwa: (1) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri di Kecamatan Mampang Prapatan. Hal tersebut dibuktikan nilai Sig, $0,043 < 0,05$ (2) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri di Mampang Prapatan. Hal tersebut dibuktikan nilai Sig. $0,024 < 0,05$ (3) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan kemandirian belajar terhadap minat belajar siswa SMP Negeri di Kecamatan Mampang Prapatan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai Sig.= $0,001 < 0,05$ (4) terdapat pengaruh tidak langsung yang tidak signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar IPA melalui minat belajar siswa SMP Negeri di Kecamatan Mampang Prapatan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai thitung $0,59 < t_{tabel} 1,988$. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru tingkat SMP khususnya kepada guru IPA untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dan dapat menumbuhkan minat belajar pada diri siswa sehingga dapat mengoptimalkan prestasi belajar siswa.²⁰

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Istilah-istilah yang sering digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

²⁰Eka Asmar, "Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam", *Jurnal Pendidikan MIPA*, Vol. 1, No, 1, (2018), 33.

1. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.
2. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu pembelajaran pokok yang harus dipelajari peserta didik. Pembelajaran IPA di SD/MI merupakan pembelajaran pokok yang harus ditempuh pada jenjang SMP dan SMA. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi secara alamiah. Pelajaran IPA di SD/MI memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik diharapkan mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut di kehidupan sehari-harinya. Susanto menyatakan bahwa sains atau IPA adalah usaha manusia guna memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran tertentu, menggunakan prosedur dan penjelasan dengan nalar sehingga didapatkan suatu kesimpulan.²¹
3. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.²²
4. Media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) adalah media inovasi dari torso rangka tubuh manusia yang sudah ada di sekolah, media LEMKASIA (Lemari Kerangka Manusia) ini berbahan triplek teksturnya yang fleksibel,

²¹ Sobron, dkk, "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring *Learning* Terhadap Minat Belajar IPA", *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Vol. 1, No. 2, (2019), 32.

²²Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran...*, hlm. 8.

ringan, dan mudah didaur ulang. Selain triplek bahan media ini yaitu torso kerangka manusia ukuran 42 cm, yang akan dipasang di dalam lemari berbahan triplek yang berukuran panjang 20 cm, lebar 40 cm, tinggi 60 cm. Torso ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami kerangka manusia, selain tahan lama, torso mini ini ringan dan fleksibel dibawa kemana saja. Untuk penjelasan fungsi tulang media ini menggunakan kertas glossy, kertas yang digunakan ini bahannya cukup bagus dan tahan lama. Media tersebut juga memiliki banyak tujuan yakni peserta didik dapat mengetahui dan menambah wawasan apa saja rangka yang ada di dalam tubuh manusia. Media ini juga dirasa membantu guru dalam penyampaian materi, sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien

