

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan alat ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang telah dilakukan perlu ditinjau dan dipantau menggunakan hasil belajar untuk membantu menciptakan pengajaran yang baik.¹ Muatan yang ada dalam hasil belajar adalah kemampuan internal seseorang yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan suatu aktivitas sesuai dengan potensi tersebut. Kemampuan serta kompetensi yang dicapai peserta didik melalui kegiatan belajar, dirancang oleh pendidik lalu dijelaskan dalam hasil belajar dalam bentuk penilaian. Penilaian tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.² Penilaian menjadi metode untuk mengukur kompetensi peserta didik yang kemudian di cantumkan dalam hasil belajar.

Hasil belajar dapat menunjukkan kemampuan generik yang meliputi aspek kognitif dan aspek keterampilan.³ Kualitas kognitif peserta didik tercermin di dalam hasil pembelajaran.⁴ Jika hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik masih rendah, maka perlu dilakukan pengulangan materi. Namun jika hasil belajar aspek kognitif peserta didik berada pada tingkatan cukup hingga baik, maka dapat dilanjutkan pada materi selanjutnya dengan tetap dilakukan penguatan materi yang telah dikuasai.⁵ Perbedaan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor-faktor di sekitar mereka.

¹ Hussey, Trevor, and Patrick Smith. "The uses of learning outcomes." *Teaching in higher education* 8.3 (2003): 357-368.

² Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 June 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

³ Battersby, Mark. "So, What's a Learning Outcome Anyway?." *ERIC* (1999) 1-11.

⁴ Scott, Ian. "The learning outcome in higher education: time to think again?." *Worcester Journal of Learning and Teaching* 5 (2011).

⁵ Rike Andriani and Rasto Rasto, 'Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (14 January 2019): 81-90, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal meliputi IQ peserta didik, motivasi belajar, regulasi diri serta kondisi fisik.⁶ Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal antara lain model pembelajaran, kompetensi pendidik, kesesuaian proses belajar dengan karakteristik peserta didik, dan ketepatan media pembelajaran.⁷ Faktor-faktor tersebut harus diperhatikan benar oleh peserta didik maupun pendidik agar diperoleh hasil belajar yang baik. Salah satunya penggunaan dan ketepatan media pembelajaran.⁸

Media pembelajaran menjadi faktor penting dan sangat berdampak pada hasil belajar peserta. Media pembelajaran menjadi sarana penyalur informasi dari pendidik kepada peserta didik. Informasi tersebut berupa materi pembelajaran. Media berperan sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Selain dapat menjadi sarana penyalur materi dari pendidik ke peserta didik, media pembelajaran juga dapat menjadi perangsang motivasi belajar. Media pembelajaran juga memiliki bentuk yang bervariasi sehingga mencegah rasa bosan terhadap materi yang disampaikan. Media merupakan sarana yang terlihat dan bisa membuat peserta didik cepat menangkap maksud dari materi yang sedang disampaikan.⁹ Terutama peserta didik tingkat dasar yang berada pada tahapan visual konkret.

⁶ Sumantri, Mohamad Syarif, and Reza Rachmadtullah. "The effect of learning media and self regulation to elementary students' history learning outcome." *Advanced Science Letters* 22.12 (2016): 4104-4108.

⁷ Fitria, Yanti, Ary Kiswanto Kenedi, and Suang Kupon Syukur. "The Effect Of Scientific Approach on Elementary School Student's Learning Outcomes in Science Learning." *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 7.1 (2021): 78-90.

⁸ Valiant Lukad Perdana Sutrisno and Budi Tri Siswanto, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta', *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (16 March 2016): 111, <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>.

⁹ Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 5.

Teori belajar oleh Piaget mengemukakan bahwa dalam usia antara 7-12 tahun peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret.¹⁰ Dimana untuk mencapai pemahaman dibutuhkan objek fisik yang dapat menerjemahkan logika yang disampaikan. Konsep konkret dapat tercapai jika peserta didik mendapatkan pengalamannya sendiri dalam belajar.¹¹ Pembelajaran yang melibatkan pengalaman kongkret berbentuk objek maupun gambar visual, akan memudahkan dan memperluas pengetahuan peserta didik.¹² Sehingga jika materi hanya disampaikan secara tertulis maupun verbal, peserta didik kurang mampu mendefinisikan materi tersebut. Contoh materi yang memerlukan media pembelajaran adalah sistem pencernaan manusia. Penyampaian materi sistem pencernaan manusia kurang bisa tersampaikan dengan baik jika hanya mengandalkan buku yang di dalamnya memuat tulisan dan gambar. Materi ini memerlukan media pendukung untuk menyampaikan dan memudahkan pemahaman materi.

Media yang sering digunakan untuk materi sistem pencernaan manusia adalah patung peraga. Patung peraga merupakan benda tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi yang dapat menyajikan visual menyerupai bentuk asli suatu benda.¹³ Patung peraga yang bertiga dimensi dapat menyampaikan maksud materi dengan baik karena dapat diraba langsung oleh peserta didik. Kelebihan patung peraga yang dapat menampilkan visual nyata menyebabkan patung peraga memiliki harga yang tidak murah. Dalam penyediaan di sekolah, sulit untuk memiliki dalam jumlah banyak.

¹⁰ Ridho Agung Juwantara, 'Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika', *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (28 June 2019): 27, <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.

¹¹ Destrinelli, Destrinelli, Dwi Kurnia Hayati, and Endang Sawinty. "Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3.2 (2018): 313-333.

¹² Baroody, Arthur J. "The use of concrete experiences in early childhood mathematics instruction." *Advances in child development and behavior*. Vol. 53. JAI, 2017. 43-94.

¹³ Fahrudin Arfianto, 'Pengaruh Alat Peraga Tiga Dimensi Sistem Peredaran Darah Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA', n.d., <https://journal.umpr.ac.id/index.php/anterior/article/view/183/179>.

Berdasarkan pengamatan peneliti di MI Miftahul Huda, ditemukan media patung peraga pencernaan manusia yang hanya tersedia satu buah. Sehingga penggunaannya sangat terbatas untuk kebutuhan seluruh peserta didik. Peserta didik harus bergantian dalam menggunakan patung peraga yang membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan maksimal. Selain itu, ukuran patung peraga yang memiliki ukuran besar, menyebabkan peserta didik kurang dapat mengeksplorasi media dengan leluasa. Faktor-faktor tersebut menyebabkan pendidik lebih sering mengandalkan bahan ajar berupa buku yang berisi penjelasan materi tertulis dan gambar. Pembelajaran monoton menggunakan satu metode yang kurang variatif untuk peserta didik tingkat dasar.¹⁴ Pembelajaran yang konvensional dan monoton hanya terpaku pada buku dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Penerapan gaya belajar yang monoton serta kurangnya media yang mendukung, mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan manusia. Dalam menerapkan pembelajaran konvensional harus dikolaborasikan dengan media pembelajaran agar tidak berdampak pada hasil belajar peserta didik.¹⁵

Fenomena di atas, mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *Shake Ball*. Media *Shake Ball* yang terbuat dari bahan terjangkau dapat diproduksi dalam jumlah banyak. Jumlah yang mencukupi dan sesuai dengan jumlah peserta didik dapat memaksimalkan pembelajaran. Ukuran media *Shake Ball* yang cukup dalam genggam, dapat dibawa peserta didik untuk belajar dimanapun. Media *Shake Ball* memuat gambar pencernaan yang dapat menerjemahkan maksud dari pembelajaran sistem pencernaan manusia. Media *Shake Ball* tidak hanya memuat

¹⁴ Satriani Satriani, 'Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus)', *Jurnal Ilmiah Iqra'* 10, no. 1 (26 February 2018), <https://doi.org/10.30984/jii.v10i1.590>.

¹⁵ Kamsin, Amirrudin, and E. Is. "Is e-learning the solution and substitute for conventional learning." *International journal of the computer, the internet and management* 13.3 (2005): 79-89.

gambar yang dapat diamati, namun juga dapat dimainkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kesan sehingga akan memperkuat ingatan peserta didik. Pada sisi belakang media *Shake Ball* berisi rangkuman fungsi organ pencernaan manusia yang disajikan secara singkat yang dapat memusatkan pada materi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami sistem pencernaan manusia.¹⁶ Dengan penggunaan media *Shake Ball*, pembelajaran yang dihasilkan akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan manusia. Pemahaman yang diperoleh peserta didik, akan meningkatkan hasil belajar.

Latar belakang di atas, menjadi dasar peneliti untuk melaksanakan penelitian terkait **“Pengembangan Media *Shake Ball* Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Hasil Belajar Kelas V MI Miftahul Huda Ringinrejo”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *Shake Ball* terhadap hasil belajar kelas V MI Miftahul Huda Ringinrejo?
2. Bagaimana pengaruh media *Shake Ball* terhadap hasil belajar kelas V MI Miftahul Huda Ringinrejo?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Shake Ball* terhadap hasil belajar kelas V MI Miftahul Huda Ringinrejo.
2. Untuk mengetahui pengaruh media *Shake Ball* terhadap hasil belajar kelas V MI Miftahul Huda Ringinrejo.

¹⁶ Muh. Ilyas Ismail, ‘Pemberian Rangkuman Sebagai Strategi Pembelajaran’, accessed 24 November 2022, <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/File/62/56>.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk dirancang sesuai materi IPA sistem pencernaan manusia dan ditujukan untuk peserta didik kelas 5.
2. Produk berupa media pembelajaran *Shake Ball* yang memuat materi sistem pencernaan manusia yang bersumber dari buku siswa tema 3 kelas V.
3. Media pembelajaran *Shake Ball* memiliki ukuran 26 cm x 35 cm x 2,5 cm.
4. Media pembelajaran *Shake Ball* terbuat dari bahan akrilik dan kayu yang ringan serta tahan lama.
5. Media pembelajaran *Shake Ball* berbentuk persegi panjang yang memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi belakang.
6. Sisi depan media *Shake Ball* memuat gambar sistem pencernaan manusia yang berwarna dan menarik. Pada bagian depan media juga terdapat labirin sesuai alur pencernaan manusia. Di dalam sekat-sekat tersebut terdapat bola yang dapat menggelinding dari bagian mulut hingga anus.
7. Sisi depan media *Shake Ball* dapat dimainkan peserta didik dengan menggoyangkan media untuk memindahkan bola-bola menuju akhir dari pencernaan.
8. Sisi belakang media *Shake Ball* memuat rangkuman fungsi-fungsi organ pencernaan manusia dan cara memelihara kesehatan yang dapat menambah pemahaman. Selain itu, rangkuman yang disajikan memiliki warna yang beragam sehingga menarik perhatian peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Secara teoritis dan praktis, media *Shake Ball* pada materi IPA kelas V perlu dikembangkan untuk:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian dan pengembangan media media *Shake Ball* diharapkan mampu menyumbang secara teoritis bagi ilmu pengetahuan.
 - b. Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan kepada pengguna media *Shake Ball* pada materi IPA kelas V.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Sekolah
 - 1) Sebagai pertimbangan untuk mengembangkan media yang dapat mendukung kualitas pembelajaran.
 - 2) Sebagai masukan dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.
 - b. Bagi Pendidik
 - 1) Membantu pendidik dalam menyampaikan materi sistem pencernaan manusia kepada peserta didik kelas V.
 - 2) Memberikan motivasi kepada pendidik untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.
 - c. Bagi Peserta Didik
 - 1) Peserta didik menjadi lebih semangat belajar dengan digunakannya media *Shake Ball* yang mengandung unsur permainan di dalamnya.
 - 2) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan manusia.
 - 3) Memotivasi peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dalam mengembangkan media yang dapat menjadi modal wawasan dalam mempersiapkan pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media *Shake Ball* adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan.

- a. Media *Shake Ball* memuat gambar visual sistem pencernaan manusia beserta fungsinya yang dapat dimainkan peserta didik.
- b. Media *Shake Ball* yang dikembangkan menjadi mainan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar terutama pada mata pelajaran IPA.
- c. Media *Shake Ball* dapat berikan gambar berwarna yang disesuaikan dengan kondisi kongkret sehingga dapat dipahami oleh peserta didik yang belum mampu memahami materi abstrak.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media *Shake Ball* berfokus materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA kelas V.
- b. Media *Shake Ball* memuat materi sistem pencernaan manusia dengan disertai penjelasan organ-organ pencernaan dan fungsinya.
- c. Media *Shake Ball* berfungsi sebagai pendukung pembelajaran yang juga berperan sebagai media yang dapat dimainkan.
- d. Peneliti hanya hanya melakukan penelitian pengembangan media *Shake Ball* di MI Miftahul Huda Ringinrejo.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah menjadi dasar yang membatasi masalah dalam suatu penelitian. Untuk menghindari perbedaan dalam penafsiran, maka dijelaskan definisi-definisi istilah terkait pengembangan media *Shake Ball* yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Produk yang dihasilkan berperan sebagai solusi yang dapat meminimalisir kendala maupun memaksimalkan efektivitas suatu kegiatan.

2. Media belajar

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang dapat mendukung terlaksananya suatu kegiatan belajar. Media pembelajaran berperan sebagai penyalur informasi yang berasal dari sumber belajar, baik itu buku maupun pendidik hingga dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah catatan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik terhadap pemahaman kompetensi pelajaran.

4. Media *Shake Ball*

Media *Shake Ball* merupakan media yang dikembangkan untuk mempermudah penyampaian materi sistem pencernaan manusia pada kelas V. Media *Shake Ball* mengkombinasikan kegiatan belajar sambil bermain sehingga juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *Shake Ball* berbentuk permainan yang terbuat dari bahan akrilik disertai bola yang dapat digelindingkan sesuai jalur sistem pencernaan manusia. Media *Shake Ball* juga memuat rangkuman materi

fungsi organ gerak manusia. Cara penggunaan media *Shake Ball* adalah dengan menggoyangkan bola di dalam gambar sistem pencernaan manusia mulai dari mulut hingga anus.

5. Sistem pencernaan manusia merupakan materi kelas V yang terdapat pada tema 3 yang diterapkan di MI Miftahul Huda Ringinrejo. Dalam menyampaikan materi sistem pencernaan manusia ini akan didukung serta dikembangkan dengan media *Shake Ball*.
6. Media *Shake Ball* sangat cocok untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia, karena disertai dengan gambar berwarna serta dapat digunakan sebagai permainan yang bisa menarik minat peserta didik. Media *Shake Ball* juga disertai rangkuman singkat terkait materi sistem pencernaan yang dapat membantu peserta didik dalam menghafal materi. Media *Shake Ball* juga memiliki harga terjangkau sehingga dapat diproduksi dalam jumlah banyak untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.