

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia telah banyak dikembangkan dan diteliti. Berikut ini penelitian yang mengkaji media pendukung materi sistem pencernaan manusia:

1. Penelitian yang dilakukan Rujianto Eko Saputra dan Dhanar Intan Surya Saputra, pada tahun 2014 “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*”¹⁷ Persamaannya terdapat pada permasalahan dan tujuan penelitian, yaitu ketersediaan media yang tidak mencukupi jumlah peserta didik sehingga dikembangkan media yang tidak hanya mendukung materi tetapi juga dapat menarik minat belajar peserta didik. Perbedaan pada bentuk media yang dikembangkan, penelitian ini memanfaatkan media yang dapat diamati lebih nyata sedangkan penelitian yang akan dikembangkan mengarah pada media yang dapat dimainkan peserta didik.
2. Jurnal Penelitian yang ditulis Yulita Atikasari dan Anatri Desstyta tahun 2022, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar”¹⁸. Persamaan terletak pada tujuan penelitian untuk menghasilkan media pendukung sistem pencernaan manusia yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Perbedaan pada permasalahan penelitian. Penelitian ini mengangkat rendahnya

¹⁷ Rujianto Eko Saputra and Dhanar Intan Surya Saputra, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality’, *Jurnal Buana Informatika* 6, no. 2 (1 May 2015), <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>.

¹⁸ Yulita Atikasari and Anatri Desstyta, ‘Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (26 May 2022): 6638–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3336>.

minat literasi peserta didik khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media dengan latar belakang perlunya media visual konkret dalam pembelajaran.

3. Jurnal Penelitian Siis Werimon, Insar Damopoli, dan Jan H. Nunaki tahun 2017, “Pengaruh Model Pembelajaran STAD Dipadu Media Pembelajaran Komik Materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap Hasil Belajar Siswa”¹⁹ Persamaan pada kurang dimanfaatkannya media yang telah ada di sekolah. Sehingga media tidak difungsikan secara normal. Perbedaan penelitian terdapat pada media yang dikembangkan yaitu memadukan model STAD dengan media pembelajaran komik. Penelitian yang akan dikembangkan dapat digunakan dengan model pembelajaran lainnya.
4. Penelitian Galuh Kartikasari pada tahun 2026, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia”²⁰ Persamaan penelitian terdapat dalam pemanfaatan gambar sebagai perangsang motivasi belajar peserta didik. Perbedaan pada jenis gambar yang digunakan. Penelitian ini memanfaatkan teknologi gambar sedangkan penelitian yang akan dikembangkan menggunakan gambar didukung bahan di sekitar.
5. Penelitian Annisa Lutviana Putri dan Wahyudi, tahun 2022 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V

¹⁹ Siis Werimon, Insar Damopolii, and Jan H. Nunaki, ‘Pengaruh Model Pembelajaran STAD Dipadu Media Pembelajaran Komik Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa’, *Jurnal Eksakta Pendidikan(JEP)* 1, no. 2 (8 December 2017): 33, <https://doi.org/10.24036/jep.v1i2.52>.

²⁰ Galuh Kartikasari, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo’, *Jurnal Dinamika Penelitian* 16, no. 1 (3 July 2016): 59–77, <https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.1.59-77>.

SD”²¹ Persamaan penelitian terletak pada tujuan pengembangan media, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran sistem pencernaan manusia kelas V SD. Penelitian Annisa dan Wahyudi mengembangkan software *Flipbook* untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Perbedaan penelitian yaitu pada produk media yang dikembangkan. Sedangkan penelitian yang akan dikembangkan menghasilkan media pembelajaran berupa media *Shake Ball* yang dapat digunakan peserta didik secara langsung.

6. Penelitian Dona Agus Setjawan, tahun 2022 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Purwodadi”²² Persamaan penelitian terdapat pada materi pengembangan media yaitu sistem pencernaan manusia serta latar belakang penelitian yang membahas penerapan pembelajaran yang monoton hanya dengan LKS dan gambar. Perbedaan penelitian yaitu media yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis android, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan berupa media *Shake Ball*.
7. Penelitian Rahmad Bashari tahun 2021 berjudul Pengembangan Media “Pembelajaran *Puzzle* Teka-Teki Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD”²³ Persamaan penelitian terletak pada tujuan penelitian untuk mendukung materi sistem pencernaan manusia sehingga peserta didik mampu memahami sistem pencernaan manusia. Perbedaan penelitian pada media yang dikembangkan yaitu *puzzle* dan *Shake Ball*.

²¹ ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan’, 6 October 2022, <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1053>.

²² Dona Agus Setiawan, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Purwodadi’, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 18 (2 October 2022): 165–72, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7134096>.

²³ ‘Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Teka-Teki Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD | Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar’, accessed 14 November 2022, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41748>.

Beberapa penelitian di atas akan menjadi dasar penelitian dan pengembangan ini, dengan menyesuaikan kebutuhan dan masalah yang terdapat di MI Miftahul Huda Ringinrejo. Penelitian yang akan dikembangkan menggunakan penelitian terdahulu sebagai dasar dan acuan pengembangan media pembelajaran *Shake Ball* sebagai pendukung materi pembelajaran sistem pencernaan manusia kelas V MI Miftahul Huda Ringinrejo dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang konkret dan meningkatkan motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Dengan penelitian ini, diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran *Shake Ball* untuk mendukung materi pembelajaran peserta didik kelas V MI Miftahul Huda.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Maklonia, media pembelajaran adalah metode pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan memanfaatkan benda-benda dan lingkungan sekitar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.²⁴ Cepy Riyana menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah suatu wadah yang menjadi penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁵ Media pembelajaran merupakan peralatan-peralatan penyampai pesan berupa materi pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik untuk mendukung dan mempermudah capaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai pengantar dalam komunikasi pendidik dengan

²⁴ Maklonia Meling Moto, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (30 June 2019): 23, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.

²⁵ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (KEMENAG RI, 2012), 11.

peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan perangsang pikiran dan perasaan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar.²⁶

Talizaro juga menjelaskan media merupakan seperangkat alat yang dapat digunakan dalam membantu peserta didik belajar maupun merangsang pemikiran dan perasaan sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana.²⁷ Media pembelajaran dapat menjadi pendukung dan pengembang metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik. Dari pengertian yang telah disebutkan, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai alat yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga diperoleh kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dan peran media pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan dan menarik minat dan perhatian siswa. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut: 1) dapat membuat cara penyampaian pesan dan informasi menjadi lebih jelas sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan siswa berbuat lebih baik, 2) dapat menarik perhatian siswa terhadap materi sehingga termotivasi untuk belajar, dan 3) dapat memberikan siswa pengalaman yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan nyata. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi enam kategori dasar: khusus, teks, media audio, media visual, media proyeksi gerak, benda tiruan atau miniatur, dan media audio. Perkembangan ide,

²⁶ Riyana, 10.

²⁷ Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 105, accessed 30 November 2022, <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>.

pemahaman, dan bahasa anak dapat semua manfaat dari penggunaan media pembelajaran sebagai motivator untuk mendorong kreativitas.²⁸

Secara psikologis peserta didik memiliki kecondongan yang kuat pada materi pembelajaran yang sifatnya kongkret dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak. Materi pembelajaran abstrak baru mulai dapat dipahami peserta didik remaja yang telah mampu berpikir secara kritis. Materi konkret memiliki daya serap tinggi sehingga maksud dari materi dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan pemberian pengalaman langsung. Namun tidak semua pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung karena terbatasnya ruang dan waktu dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menyampaikan pengalaman langsung kepada peserta didik.²⁹

Selain membekali peserta didik dengan pengalaman langsung, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan kecepatan belajar serta mengurangi keabstrakan materi sehingga lebih konkret untuk diterima peserta didik. Media pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat agar dapat dimanfaatkan dengan optimal.³⁰

Pendidik perlu mengikutsertakan berbagai media ke dalam pengajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan peserta didik mereka dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Pendidik di sekolah dasar berfungsi lebih dari

²⁸ Dyah Tri Wahyuningtyas, 'Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus9 Kecamatan Sukun Malang', *Jurnal Dedikasi* 14 (13 April 2017): 9, <https://doi.org/10.22219/dedikasi.v14i0.4293>.

²⁹ 'Pengembangan Media Pembelajaran - Andrew Fernando Pakpahan, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, Akbar Iskandar - Google Buku', accessed 21 October 2022, https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=lZgQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA53&dq=pengembangan+media+pembelajaran&ots=falZg-NeKX&sig=w9Laqnr_eW2NDZMgJO2KXyh3VtA&redir_esc=y#v=onepage&q=pengembangan%20media%20pembelajaran&f=false.

³⁰ Ibid.

sekedar panutan peserta didik, mereka juga membantu anak-anak menemukan banyak potensi yang mereka miliki. Dalam pengalaman pendidikan, pendidik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih luas untuk dapat menyampaikan materi kepada peserta didik.³¹

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan penerimaan stimulus dan penyaluran materi. Pemilihan media pembelajaran dapat didasarkan pada gaya belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik akan mudah menerima pembelajaran yang mengarah pada praktik langsung. Peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori lebih mudah menerima materi yang bersifat audio. Sedangkan peserta didik dengan gaya belajar visual, lebih mudah menerima maksud dari materi yang mengandalkan media visual.³²

Diharapkan kepada pendidik agar mengenal arti dan fungsi media dalam pendidikan dasar, mengenal media sebanyak-banyaknya, memilih media yang sesuai dengan materi pelajaran, mampu atau mampu menggunakan, menyimpan, dan memelihara bahkan, serta mampu merencanakan dan membuat sendiri media pembelajaran dari bahan yang paling sederhana, murah, dan mudah didapat di lingkungan atau alam sekitarnya.³³

³¹ Wahyuningtyas, 'Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus9 Kecamatan Sukun Malang', 9.

³² Ibid.

³³ Wahyuningtyas, 'Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus9 Kecamatan Sukun Malang', 9.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Apabila pendidik mampu merencanakan atau merancang pembelajaran secara cermat dan metodis, maka pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Pemilihan media yang tepat untuk mempelajari materi yang diajarkan dan untuk membangkitkan minat belajar siswa merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan ketika merencanakan pembelajaran. Media pembelajaran harus dilengkapi dengan praktik langsung yang luas di samping pengetahuan teorinya.³⁴

Tidak hanya mengandalkan teori, dalam memanfaatkan, merancang media, serta mengembangkan media juga perlu dilakukan pertimbangan yang matang. Karena pendidik juga dituntut untuk bereksperimen dengan alat teknologi elektronik modern dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Ada berbagai macam media pembelajaran, dan tidak ada satu media yang terbaik jika dibandingkan dengan media lainnya karena masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.³⁵

Agar pendidik dapat memilih dan memanfaatkan media, kompetensi dasar, pengalaman belajar, dan materi yang disiapkan pendidik dengan tepat, guru harus menguasai berbagai jenis media dan karakteristiknya masing-masing. Karakteristik dari media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Ketepatan pemilihan media dapat berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh.³⁶

Pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan krusial mengenai ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang pada gilirannya berdampak signifikan terhadap efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran. Kemampuan

³⁴ Moto, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan', 21.

³⁵ Ibid, 22.

³⁶ Ibid.

media, serta manfaat media karakteristik media yang dimaksud, berkaitan dengan ketepatan media yang akan disusun dan digunakan selama proses pengambilan keputusan. Tidak harus jenis media yang mahal, tetapi semakin mutakhir media tersebut akan semakin efektif dan efisien dalam mendukung pembelajaran. Sebaliknya, media yang sederhana, murah, mudah dibuat, atau tersedia mungkin lebih efektif dan efisien daripada yang lebih maju. Selain itu, posisi media dalam pola pembelajaran yang akan digunakan berpengaruh besar terhadap seberapa akurat media tersebut.³⁷

Ada beberapa prinsip panduan yang perlu diingat sebelum memilih media.

- 1) Tujuan pemilihan media harus dikaitkan dengan tujuan penggunaan media.

Perlu adanya kejelasan maksud dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media bisa untuk berbagai alasan, antara lain sebagai pengisi waktu, hiburan, informasi umum, atau tujuan pendidikan. Jika tujuan pemilu bukan pendidikan, maka itu sebenarnya bukan tugas teknolog pendidikan. Namun, kita harus bisa mengimplementasikannya. Jika pilihan itu digunakan untuk pembelajaran, maka harus diperhatikan fungsinya sebagai alat, pendamping guru, atau media belajar individu atau kombinasi ketiganya. Kemudian lagi, jika tujuannya untuk media pembelajaran baik untuk mencapai mental, penuh perasaan, atau tujuan psikomotorik termasuk yang harus diperhatikan dari setiap bagian tujuan itu. Apa yang harus dipikirkan sebagai sebagai media pembelajaran baik untuk tujuan individu, berkumpul, atau gaya lama, atau untuk target tertentu, misalnya anak balita, orang dewasa, membudidayakan daerah setempat, tunanetra, tuli, dan lain sebagainya.³⁸

³⁷ Zainul Abidin, 'Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran', n.d., 10.

³⁸ Ibid, 10.

2) Ada keakraban media.

Istilah keakraban berarti mengetahui segala sesuatu yang perlu diketahui tentang media yang akan dipilih, hingga kelemahan dan kelebihanannya. Sifat dan karakteristik berbagai media berbeda satu sama lain. Pengaruh dari masing-masing karakteristik media tersebut terhadap komponen pembelajaran akan berbeda jika dihubungkan.³⁹

Misalnya, ketika menyangkut tujuan pembelajaran, beberapa media efektif untuk mencapai tujuan kognitif, sementara yang lain tidak. Tujuan afektif dan psikomotor, sebaliknya, dapat dicapai melalui berbagai media, beberapa di antaranya lebih efektif daripada yang lain. Siapa pun dapat menjadi efektif dan efisien untuk individu, kelompok, dan pengaturan kelas jika dikaitkan dengan tujuan pembelajaran; namun ada juga yang tidak bisa. Ada media yang dapat digunakan untuk menyajikan pesan secara faktual, konsep, prinsip, prosedur, atau sikap jika dikaitkan dengan isi pesan, namun ada juga yang tidak. Akibatnya, untuk memilih media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pendidikan harus mengetahui karakter dan karakteristik sebenarnya dari masing-masing media.⁴⁰

3) Mengetahui perbandingan satu media dengan media lainnya.

Meskipun sudah menjadi pengetahuan umum tentang sifat dan karakteristik berbagai jenis media, akan sia-sia jika tidak ada berbagai media pembelajaran yang dapat dipilih atau dibandingkan. Harus ada beberapa media yang dibandingkan karena pemilihan pada hakekatnya adalah proses pengambilan keputusan untuk menentukan media yang terbaik untuk kegiatan

³⁹ Abidin, 11.

⁴⁰ Ibid.

pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran akan menentukan kualitas media yang dipilih.⁴¹

4) Menjadikan norma sebagai kriteria pemilihan media.

Prinsip ini sangat penting untuk proses pemilihan karena akan dipakai dan digunakan untuk menentukan jenis media yang ditentukan. Ada beberapa kriteria atau norma yang digunakan. Diawali dengan tujuan yang ingin dicapai, sarana, tenaga, dan dana, dampak kemudahan yang didapat, serta efisiensi dan efektifitas, sejumlah kriteria atau norma yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kondisi setempat. dihilangkan melalui adaptasi terhadap kondisi lokal yang terbatas, yang dimaksudkan untuk dilaksanakan atau tidak. Jumlah dan kekhususan norma atau kriteria yang dikembangkan untuk lembaga satu mungkin berbeda dengan yang dikembangkan untuk lembaga lain.⁴²

Selain itu, jenis media yang akan dipilih, baik dengan desain atau penggunaan, harus diketahui sebelum mengembangkan kriteria dan melaksanakannya. Karena hasil dan jenis media berpengaruh pada kriteria atau norma yang digunakan. Media yang digunakan untuk pembelajaran mengacu pada media yang tersedia dan berlimpah di lapangan atau pasar dan dapat hidup menyesuaikan.⁴³

d. Faktor-Faktor Pengembangan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sesuai dengan prinsip pemilihan yang terakhir yang telah dibahas sebelumnya, norma atau kriteria tersebut akan digunakan, yang akan dikembangkan semaksimal mungkin dan sedetail mungkin dalam batasan lembaga yang bersangkutan. Selain pemilihan media, pembelajaran dengan rancangan media merupakan suatu

⁴¹ Ibid.

⁴² Abidin, 'Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran', 11–12.

⁴³ Ibid.

keharusan untuk pembelajaran pengembangan sistem. Karena kepentingan sistem pembelajaran menentukan model mana yang menjadi model pengembangan sistem pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media didasarkan pada kepentingan peserta didik. pengembangan sistem pembelajaran, dengan media berfungsi sebagai komponen yang salah dari sistem panah untuk pembelajaran.⁴⁴

Namun aspek-aspek faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran berikut dapat dijadikan dasar pemilihan kegiatan:

1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran sebagai faktor yang dapat dikembangkan untuk mencakup setidaknya satu bidang tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik terkait dengan tujuan. Pemilihan kriteria dalam hubungannya dengan tujuan pembelajaran dapat didasarkan pada setiap dan semua kemungkinan yang terkait dengan tujuan pembelajaran. Dan sebenarnya, rincian tambahan dan cakupan yang lebih luas masih bisa dikembangkan.⁴⁵

2) Karakteristik peserta didik atau sasaran

Karena peserta didik sekaligus sebagai pelaku menentukan keberhasilan pembelajaran, maka peserta didik merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media. Unsur-unsur seperti jumlah peserta didik, dengan cara mempertimbangkan individu, kelompok, klasik, atau usia rata-rata massal untuk menentukan tingkat dan terminologi bahasa media, latar belakang sosial untuk menentukan dengan memberikan contoh media. Ketika mengembangkan kriteria untuk karakteristik peserta didik, faktor-faktor seperti dorongan belajar, tipe kepribadian, tingkat pengetahuan, gaya belajar, keterampilan yang dimiliki, sikap

⁴⁴ Ibid, 12.

⁴⁵ Ibid.

dan nilai yang dijunjung tinggi, dan karakteristik relevan lainnya dapat dipertimbangkan.⁴⁶

3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan

Setiap bagian dari materi yang dipelajari memiliki sifat dan karakteristiknya masing-masing, beberapa di antaranya adalah faktual, konseptual, prinsip teoritis, prosedur, nilai, dan sikap. Semua itu memerlukan rangsangan yang berbeda-beda dari media yang digunakan, baik itu kemasan audio visual maupun audio visual, yaitu berupa suara, gambar, garis, simbol, gerak, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran gagal berfungsi efektif dan efisien apabila tidak sesuai dengan rangsangan belajar yang diinginkan.⁴⁷

4) Keadaan lingkungan

Yang dimaksud dengan “keadaan” adalah segala sesuatu yang terjadi di luar media dan berdampak pada fungsinya dalam kegiatan pembelajaran sosial. Latar belakang atau lingkungan. Misalnya, kondisi sosial ekonomi, politik, budaya, keamanan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi masyarakat belajar setempat baik dari siswa, guru, atau fasilitator atau keadaan masyarakat setempat serta lainnya. kondisi sosial yang diperlukan untuk pemanfaatan media yang dipatenkan tidak dapat diubah. Sebagai kriteria pemilihan media, perlu dikembangkan semua aspek dari faktor-faktor tersebut.

5) Kondisi lokal

Semua aspek situasi, termasuk potensi media dan keadaan di mana ia dikelola dan diimplementasikan perlu diperhatikan. Beberapa aspek dari faktor ini:- antara lain

⁴⁶ Abidin, ‘Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran’, 12.

⁴⁷ Ibid, 13.

pemilihan waktu, pencahayaan, ketersediaan media di lembaga penyelenggara atau di pasar, penggunaan media oleh pendidik, dan keadaan lain yang relevan harus dipertimbangkan saat memilih media.⁴⁸

6) Jangkauan yang dapat dilayani

Ada beberapa media seperti televisi dan radio yang dapat melayani jangkauan yang luas dalam satu kali siaran. Siaran ini bisa untuk kelas dan kelompok, tetapi tidak bisa atau tidak efisien untuk individu. Dengan nada yang sama, harus ada papan tulis yang dapat menjangkau individu dan kelompok kecil tetapi tidak dapat menjangkau audiens yang lebih besar, seperti benda nyata, model, dan gambar. Jelaskan mengapa demikian. Oleh karena itu, faktor ini harus dikembangkan menjadi kriteria seleksi.⁴⁹

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1) Media Elektronik

Media audio visual adalah nama lain dari media elektronik. Jika media yang dimaksud hanya membutuhkan suaranya, maka disebut media audio. Sedangkan media visual merupakan media yang memuat gambar.⁵⁰

2) Media cetak

Media cetak yang tersedia bermacam-macam, mulai dari tabloid, koran harian, majalah. Jika guru mampu mengatur sisanya untuk dibawa ke salah satu media cetak, toko buku, atau perpustakaan terdekat akan lebih menarik minat belajar peserta didik karena tidak hanya terpaku di dalam kelas.⁵¹

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Abidin, 'Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran', 12.

⁵⁰ Abd Hafid, 'Sumber dan Media Pembelajaran', *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6, no. 2 (2011): 74, <https://doi.org/10.24252/.v6i2.1403>.

⁵¹ Ibid, 75.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Rudi, manfaat media pembelajaran, perolehan pengetahuan siswa digambarkan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale yang menunjukkan bahwa jika pesan hanya disampaikan secara verbal akan lebih abstrak, hanya mengetahui kata-kata tanpa benar-benar memahami dan memahami maknanya. Persepsi siswa akan terdistorsi akibat hal-hal seperti ini. Akibatnya, siswa harus memiliki lebih banyak pengalaman langsung, dan pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat tercapai tujuan.⁵²

Media umumnya memiliki keunggulan sebagai berikut

- 1) Buat pesan lebih jelas tanpa menggunakan terlalu banyak kata.
- 2) Mengatasi kendala ruang, waktu, tenaga, dan daya panca indera.
- 3) Menanamkan kecintaan belajar dan memfasilitasi interaksi yang lebih dekat antara siswa dan sumber daya pendidikan.
- 4) Memungkinkan anak untuk belajar sendiri, dengan mempertimbangkan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Menyamakan pengalaman dengan stimulus yang sama dan membangkitkan persepsi yang sama. Misalnya, instruktur menjelaskan binatang liar seperti gajah, jerapah, dibosaurus, dan lain-lain melalui gambar atau tayangan televisi.
- 6) Menampilkan objek yang terlalu besar seperti kapal, pesawat terbang, pasar, candid, dan sebagainya.⁵³

⁵² Hafid, 72.

⁵³ Ibid, 73.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses pembentukan tingkah laku melalui bertambahnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar juga sebagai sarana pembentukan mental seseorang sehingga dapat berinteraksi dan menghadapi kondisi yang ada di sekitar. Dalam kegiatan belajar terdapat proses mengumpulkan informasi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari belajar adalah menjadi individu seutuhnya yang mampu beradaptasi dengan lingkungan.⁵⁴

Menurut Lina, hasil belajar adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran yang ditetapkan oleh pendidik untuk mereka.⁵⁵ Hasil belajar merupakan hasil dari proses komunikasi secara aktif maupun pasif peserta didik dengan lingkungannya melalui kegiatan pembelajaran. Nurhasanah menjelaskan bahwa hasil belajar menampilkan mutu seorang peserta didik setelah diterapkan suatu pembelajaran.⁵⁶ Hasil belajar adalah laporan pencapaian kompetensi peserta didik dari proses belajar yang telah dirancang oleh pendidik. Hasil belajar mencakup kecakapan-kecakapan peserta didik pasca mengalami proses pembelajaran.⁵⁷ Handayani mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran berupa perubahan sikap maupun pengetahuan peserta didik.⁵⁸ Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dalam diri peserta didik serta kompetensi yang telah dicapai dari proses belajar.

⁵⁴ Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 174.

⁵⁵ Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, 'Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD', *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (21 December 2019): 65, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.

⁵⁶ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (18 August 2016): 129, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ Eka Selvi Handayani and Hani Subakti, 'Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 152, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur hasil belajar peserta didik. Kemampuan dan potensi peserta didik tercantum dalam deskripsi hasil belajar. Peran hasil belajar dalam mendukung pembelajaran adalah sebagai evaluator kegiatan yang berlangsung dalam proses belajar. Hasil belajar memuat informasi kemampuan peserta didik sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik mendapatkan berbagai pengalaman baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar merupakan dampak yang diperoleh peserta didik terhadap belajar yang telah ia lakukan.⁵⁹

Indikator-indikator yang termuat di dalam hasil belajar meliputi, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari proses berpikir. Langkah-langkah dalam proses berpikir terdiri dari kegiatan mencoba, meneliti, menemu, dan juga mengamati. Fakta dan juga pengalaman yang sifatnya empiris menjadi dasar pengetahuan yang diperoleh peserta didik. Tujuannya agar pengetahuan tersebut memiliki bukti dan peserta didik dapat mengetahui kebenarannya.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif mengacu kepada psikologis atau kejiwaan peserta didik. Secara garis besar, ranah afektif terdiri dari sikap, penghargaan, nilai, serta emosi. Sejak masa sekolah, karakter peserta didik perlu dibentuk. Pembentukan tersebut dapat dilakukan oleh orang tua di rumah maupun pendidik di sekolah. Upaya ini

⁵⁹ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', *Prosiding Sesiomadika* 2, no. 1c (2020), <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.

bertujuan untuk menyeimbangkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah kemampuan peserta didik yang meliputi kegiatan berupa keterampilan seperti keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan melukis, dan lainnya. Pengembangan ranah afektif bisa dilakukan dengan pembelajaran praktikum. Kegiatan praktikum didasarkan pada ranah kognitif dan afektif yang sebelumnya telah dipelajari peserta didik.⁶⁰

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor Internal

Suatu penelitian membuktikan bahwa faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah IQ, model belajar, dan motivasi belajar. Peserta didik yang memiliki IQ tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang baik. IQ merupakan tingkat inteligensi yang dimiliki oleh seseorang. Peserta didik yang memiliki tingkat inteligensi tinggi dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan belajar. Sehingga menunjukkan bahwa IQ dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.⁶¹

Motivasi atau dorongan dalam belajar juga berdampak pada hasil belajar. Motivasi belajar berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki peserta didik untuk belajar, maka hasil belajar yang akan diperoleh juga semakin tinggi. Peserta didik dengan dorongan kuat untuk

⁶⁰ 'Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku" | Haryadi | Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia', accessed 21 October 2022, <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/963>.

⁶¹ Gunawan Gunawan, Lilik Kustiani, and Lilik Sri Hariani, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 12, no. 1 (2018): 14–22.

belajar akan tergerak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik akan mudah terdorong untuk mempelajari materi untuk mencapai nilai yang tinggi.⁶²

2) Faktor Eksternal

Hasil belajar peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari luar dirinya. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara eksternal adalah model belajar. Model belajar biasa diterapkan pendidik di dalam pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar tidak cukup jika hanya satu model. Sehingga keberagaman model yang diterapkan pendidik di sekolah dapat mendukung keberhasilan belajar peserta didik.⁶³

Kurikulum yang sering berubah juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kurikulum menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum satu dengan kurikulum lainnya tidak dapat disamakan begitu saja. Peserta didik yang telah terbiasa mendapatkan penerapan suatu kurikulum, dapat mengalami perubahan dalam hasil belajar.⁶⁴

Selain faktor yang terdapat di sekolah, lingkungan keluarga dan masyarakat juga dapat berdampak pada peserta didik. Seperti metode pengajaran di rumah dan lingkungan tempat tinggal. Peserta didik terentuk dari lingkungannya. Lingkungan yang mendukung pendidikan akan berdampak baik pada hasil belajar peserta didik.⁶⁵

⁶² Ibid.

⁶³ Ibid.

⁶⁴ Dana Ratifi Suwardi, 'Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas IIX IPS di SMA Negeri 1 Bae Kudus', 2012, 7.

⁶⁵ Ibid.

d. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi yang dikenal dengan asesmen formatif adalah evaluasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik setelah mereka menyelesaikan satu mata pelajaran. Di akhir satu pelajaran, disebutkan istilah "penilaian" dan "formatif". Penilaian ini digunakan untuk menentukan sejauh mana tujuan instruksional standar kompetensi yang ditentukan telah terpenuhi; 2) Evaluasi sumatif yang diselenggarakan pendidik terjadi setelah periode waktu yang telah ditentukan. Evaluasi sumatif berguna untuk memperoleh data tentang keberhasilan belajar peserta didik dan juga berfungsi sebagai input utama untuk laporan nilai dan nilai semester.⁶⁶

Setelah memberikan evaluasi formatif dan sumatif, pendidik harus mengolah nilai akhir dan memasukkannya ke dalam buku laporan, yang merupakan laporan kerja, baik pada tengah semester maupun akhir semester. Melaporkan tugas buku sebagai hasil tugas sekolah kepada orang tua atau wali siswa. Nilai yang didapatkan peserta didik menjadi dasar pelaksanaan program peningkatan dan pengayaan. Jika nilai siswa kurang dari 6,00 pada tes formatif atau sumatif atau menyerap kurang dari 60%, individu yang bersangkutan harus mengikuti perbaikan.⁶⁷

Tujuan pengulangan remedial, disebut juga pengerjaan ulang masalah atau menjelaskan materi yang dipelajari kepada siswa atau memberikan tugas tambahan, dilakukan agar siswa mencapai penguasaan belajar yang baik tujuan. Jika masih ada waktu untuk satu pelajaran sebelum beralih ke materi lain, minimal 60% siswa yang telah memenuhi standar kompetensi dapat diperkaya.⁶⁸

⁶⁶ Fitri Fatimatuzahroh, Lilis Nurteti, and S. Koswara, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (11 June 2019): 42, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>.

⁶⁷ Ibid.

⁶⁸ Ibid.

d. Sistem Pencernaan Manusia

1) Pengertian Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia merupakan suatu sistem tubuh yang berperan dalam proses penghalusan makanan dengan bantuan gigi juga enzim pencernaan. Penghaslusan makanan di dalam tubuh berguna untuk memudahkan penyerapan sari-sari makanan yang akan diubah menjadi energi untuk beraktivitas manusia. Dalam proses pencernaan juga terdapat pembuangan sisa-sisa sari makanan yang telah diserap.⁶⁹

Untuk sampai pada tahap pembentukan energi dari makanan, terdapat tahapan dalam pencernaan. Proses pertama yaitu memasukkan makanan ke dalam mulut yang kemudian akan dicerna oleh gigi. Makanan yang telah dikunyah akan disalurkan ke lambung melalui kerongkongan. Dari lambung makanan diteruskan ke usus halus untuk diserap nutrisinya. Air dan lemak yang terkandung di dalam makanan akan diserap di usus halus. Tahap terakhir yaitu pembuangan sisa makanan oleh anus.

2) Organ-Organ Pencernaan Manusia

a) Mulut

Mulut menjadi tempat masuknya makanan dan tempat terjadinya pencernaan mekanis oleh bantuan gigi dan pencernaan kimiawi oleh enzim pencernaan. Enzim yang terdapat dalam mulut adalah enzim amilase yang dapat mengubah zat tepung menjadi zat gula.

b) Kerongkongan

Kerongkongan atau yang biasa disebut esofagus merupakan saluran yang menghubungkan mulut dan lambung. Di dalam kerongkongan terdapat gerakan

⁶⁹ 'Buku Tematik Siswa Kelas 5 TEMA 3 [Makanan Sehat] (1).Pdf', n.d., 15–16.

peristaltic atau gerak meremas makanan. Gerakan ini berfungsi untuk menghaluskan kembali makanan yang terkunyah dengan kurang baik oleh gigi.

c) Lambung

Lambung adalah organ pencernaan yang terletak di bagian kiri perut. Lambung berfungsi sebagai tempat menyimpan makanan yang belum diserap sarinya. Di dalam lambung terdapat asam klorida yang membunuh kuman yang terbawa pada makanan yang masuk ke dalam tubuh. Di dalam lambung juga terdapat enzim pepsin yang mengubah protein menjadi pepton serta enzim renin yang berperan dalam mencerna susu.

d) Usus Halus

Usus halus merupakan organ pencernaan terpanjang dengan Panjang berkisar 3-5 m. Usus halus berfungsi dalam penyerapan nutria makanan seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, serta mineral.

e) Usus Besar

Usus besar merupakan organ kelanjutan dari usus halus. Usus besar berperan dalam penyerapan air dan mineral serta pembusukan makanan. Pembusukan makanan dilakukan oleh bakteri *E.Coli*. Bakteri *E.Coli* merupakan bakteri yang menguntungkan manusia. Namun jumlahnya juga harus tetap dibatasi, agar tidak menyebabkan diare.

f) Anus

Anus merupakan tempat pembuangan akhir dari proses pencernaan manusia.

Anus mengeluarkan feses yang telah diserap nutrisinya oleh tubuh.

e. Media Shake Ball

Media Shake Ball merupakan media pembelajaran yang memadukan media tiga dimensi dengan media visual dalam menyampaikan materi pencernaan manusia.

Media tiga dimensi merupakan media yang dapat menyajikan benda abstrak dalam bentuk konkret sehingga dapat diamati oleh panca indera.⁷⁰ Media tiga dimensi memiliki unsur panjang, lebar, dan tinggi sehingga dapat dilihat dari segala arah.⁷¹ Media tiga dimensi adalah segala benda yang berwujud, baik benda hidup maupun benda mati yang dapat digunakan untuk menyalurkan maksud dari pembelajaran.⁷² Sedangkan media visual adalah media yang dapat menyajikan materi pembelajaran abstrak dengan gambar maupun foto.⁷³

Media *Shake Ball* memadukan media tiga dimensi dengan media visual berwarna dengan dilengkapi permainan yang dapat menyampaikan materi sistem pencernaan manusia kelas V. Media *Shake Ball* memuat kompetensi pengetahuan terkait organ pencernaan, fungsi organ pencernaan, serta cara memelihara organ pencernaan. Tujuan pembelajaran dalam media *Shake Ball* adalah peserta didik dapat menyebutkan organ dan fungsi pencernaan dengan baik serta mengetahui urutan sistem pencernaan manusia.

⁷⁰ Harahap, E. "Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Tiga Dimensi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 3.3 (2021): 829-835.

⁷¹ Sutiono, Erry, I. Nyoman Sudana Degeng, and Henry Praherdiono. "Pengembangan Media Tiga Dimensi Untuk Mengkonstruksi Keterampilan Memanipulasi Siswa Vokasi." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4.3 (2021): 233-241.

⁷² Sari, Efinda, Sumarno Sumarno, and Anggun Dwi Setya Putri. "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3.2 (2019): 150-157.

⁷³ Jatmika, Herka Maya. "Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar." *Jurnal pendidikan jasmani indonesia* 3.1 (2005).