

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha dan sistematis yang dilakukan banyak orang. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai pimpinan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak-anak untuk mencapai tujuan pertumbuhan baik dari segi jasmani maupun rohani supaya berguna bagi diri sendiri maupun masyarakat.

UU Nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha dasar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat maupun Negara.²

Pengertian menurut UU Nomor 20 tahun 2003 diatas dapat diartikan bahwa pendidikan mempunyai tujuan penting dalam mewujudkan suasana belajar dalam pembelajaran. Suasana belajar sendiri dapat diperoleh dalam suatu lembaga atau sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berperan penting bagi siswa untuk mengembangkan potensi-potensinya. Mengembangkan sebuah potensi diri seorang siswa sebagai guru perlu adanya sebuah media atau alat peraga dengan tujuan untuk mempermudah

² Ahmad Suriansyah, 'Landasan Pendidikan', 2011.

mencapai tujuan pembelajaran. Alat peraga berupa benda buatan atau asli yang bertujuan memperjelas atau mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran.

Sudjana mengungkapkan bahwa alat peraga merupakan alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.³ Alat peraga merupakan alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran.

Alat peraga adalah semua benda yang menjadi perantara untuk membantu menanamkan dan memperjelas konsep dalam sebuah proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan demikian penggunaan alat peraga dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan seluruh panca indera siswa untuk meningkatkan efektifitas dalam belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistik.⁴

Alat peraga edukatif memiliki makna, yaitu media atau sebuah benda yang digunakan oleh guru dalam sebuah pembelajaran saat memberikan materi dengan menggunakan alat bantu sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Adapun manfaat dari alat peraga edukatif dalam sebuah pembelajaran yaitu memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

³ Nana Sudjana, Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Sinar Baru Algensind, 2002), hlm.59

⁴ O R RIZKI, 'Pengembangan Desain Alat Peraga Permainan Monopoli Berbasis Montessori Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Di Min 9 ...', 2022 <<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/17551>>.

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat, sehingga siswa zaman sekarang lebih tertarik dengan game, internet dan sejenisnya. Oleh sebab itu guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah canggih dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih.⁵

Setiap guru maupun orang tua memiliki keinginan seorang anak yang dapat bertumbuh dengan cerdas, sehat, mandiri, dan kreatif. Maka dari itu peran seorang guru yang kreatif dalam menggunakan media atau alat peraga pada pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena meningkatkan hasil belajar pada siswa tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan. Adanya alat peraga atau media dalam pembelajaran memiliki tujuan agar proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa serta mendorong daya minat maupun meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa tidak menjadikan belajar sebagai tuntutan melainkan sebagai kebutuhan.

Demikian itu, peneliti mengembangkan alat peraga *my body puzzle* yang terbuat dari kain celemek dan kain flannel sebagai bentuk atau tiruan organ sistem pencernaan pada manusia yang akan dirakit dengan kait jait agar dapat di lepas pasang. Pengembangan *my body puzzle* ini merupakan hasil dari pengembangan media sistem pencernaan pada manusia menggunakan bahan bekas yang telah dikembangkan oleh Nurindah.

⁵ Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2012), 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>.

Guru dianjurkan untuk dapat meningkatkan kompetensinya agar dapat menyiapkan seorang pendidik Indonesia di masa depan, yang mampu mendorong tumbuh kembang seorang siswa secara holistik.⁶

Menyadari pentingnya dari adanya alat peraga dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan, guru dituntut untuk dapat menguasai keterampilan memilih dan mengembangkan alat peraga atau media sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga atau suatu media dapat memperoleh hasil yang dapat memotivasi siswa maupun guru, karena alat peraga atau media dapat membantu memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik dan menyalurkan peran dan dapat mempengaruhi cara berfikir perasaan dan kemajuan siswa sehingga terjadi proses belajar pada peserta didik.⁷

Proses pembelajaran mempunyai tujuan yang harus dicapai untuk hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diumpamakan sebagai tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dan diukur dengan sebuah tes formatif yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir program suatu pelajaran.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana desain model alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?

⁶ Adi Wijayanto, Apridar, dkk, *Akselerasi Pengembangan Kurikulum dan Mutu Pembelajaran*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), hlm.79

⁷ Sarjan N Husain and Ishak Paudi, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga IPA Kelas IV SD Inpres 1 Siney', *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4.6 (2012), 186–203.

2. Bagaimana kelayakan alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui desain model alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kelayakan alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk mengetahui efektifitas alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

D. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

Rumusan masalah yang telah dirumuskan peneliti sebelumnya melahirkan beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan alat peraga edukatif ini yaitu:

1. Belum adanya penelitian tentang alat peraga *my body puzzle* di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

2. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ketersediaan informasi alat peraga *my body puzzle* di Mi Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
3. Alat peraga *my body puzzle* dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan tematik tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 dengan menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.
4. Alat peraga *my body puzzle* ini bertujuan untuk membuat siswa agar tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

Pengembangan alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa memiliki batasan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan alat peraga *my body puzzle* hanya sebatas media visual berupa alat pendukung pembelajaran.
2. Produk pengembangan alat peraga *my body puzzle* hanya terbatas pada satu pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 pembelajaran 2
3. Produk pengembangan *my body puzzle* hanya terbatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

Isi materi dalam alat peraga *my body puzzle* hanya sebatas mengenal organ sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. Dimana kegiatannya yaitu hanya sebatas mencocokkan bagian-bagian organ pencernaan manusia pada celemek.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Produk ini diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam

menyampaikan materi yang akan disampaikan dan membantu mempermudah siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui alat peraga *my body puzzle*. Kegiatan dalam penggunaan alat peraga ini guna untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan prinsip bahan.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan alat peraga ini adalah dari celemek masak dan kain flanel serta kait jait agar flanel lebih mudah untuk di lepas pasang.

2. Berdasarkan prinsip bentuk.

Bentuk alat peraga ini dirancang dengan bentuk celemek pada umumnya serta kain flanel yang di potong mengikuti rancangan desain lalu dijait dengan rapi setelahnya ditempelkan kait jait pada setiap bentuk guna dapat di lepas pasang.

3. Berdasarkan prinsip warna.

Warna pada celemek adalah warna cerah dengan dilukis gambar sistem pencernaan pada manusia serta berbagai macam warna kain flanel yang berbentuk sesuai dengan alat pencernaan pada manusia.

4. Berdasarkan prinsip manfaat.

Alat peraga ini memiliki banyak manfaat yaitu dapat mengembangkan nilai seni, sosial emosional dan aspek kognitif. Namun dalam alat peraga ini terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut

diperkuat dengan kegiatan penggunaan alat peraga *my body puzzle* dengan mencocokkan bentuk alat pencernaan manusia yang benar.

5. Berdasarkan prinsip kebutuhannya.

Sesuai tingkat perkembangannya, kegiatan penggunaan alat peraga ini ditujukan pada siswa kelas V tematik tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan pembelajaran 2.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sebuah sumbangsih pada ilmu pengetahuan mengenai alat peraga edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik sebagai alat peraga yang tepat, efektif dan inovatif dalam sebuah pembelajaran.

2. Kegunaan segkatkan cara praktis

- a. Bagi Lembaga

Memperkaya alat peraga dalam sebuah pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran tematik tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan pembelajaran 2 di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan alternatif sebagai sumber bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran tematik tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah

makanan pembelajaran 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui alat peraga edukatif.

c. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran yang menarik, asik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, semangat, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggunakan alat peraga edukatif sehingga lebih mudah memahami materi organ sistem pencernaan manusia pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 pembelajaran 2.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi pada peneliti selanjutnya pada saat melakukan penelitian tentang pengembangan alat peraga edukatif yang inovatif serta dapat menghasilkan hal yang lebih efektif.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan konseptual

a. Alat peraga edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat atau sarana yang mengandung unsur pendidikan.⁸

⁸ Uswatun Hasanah, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 20 <<https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>>.

b. *My body puzzle*

My body puzzle merupakan sebuah media pembelajaran berupa lepas pasang yang didesain sedemikian rupa untuk dapat menempelkan beberapa bentuk organ pada celemek.

c. Hasil belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa dalam interaksi lingkungannya, sebagai hasil pengalaman siswa tersebut.⁹

d. Pembelajaran tematik

Pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran.¹⁰

2. Penegasan operasional

Pengembangan alat peraga *my body puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa merupakan penelitian yang mendesain atau merancang media visual media grafis berbentuk dua dimensi yang dibutuhkan sesuai dengan yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil pengamatan, yang kemudian melakukan tahap pengembangan produk, serta dilakukan tahap evaluasi untuk menguji kelayakan media yang telah dikembangkan sesuai dengan fokus permasalahan dalam penelitian ini. Tahap evaluasi dilakukan validasi oleh validator ahli materi, validator ahli media, pendidik guru kelas V MI Bendiljati Wetan

⁹ Tiyas Purbaningsih, 'MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 03 GONDANGREJO TAHUN PELAJARAN 2017 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (IAIN) METRO', *Hasil Belajar*, 2017.

¹⁰ Dedi Kuswandi Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, '287323384', *Edcomtech*, 1 (2016), 129–36.

Sumbergempol Tulungagung serta hasil tes perkembangan hasil belajar siswa setelah menggunakan alat peraga *my body puzzle*.

Alat peraga *my body puzzle* merupakan alat atau media yang dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan alat peraga *my body puzzle* bertujuan memberikan dorongan agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran tematik pada materi organ sistem pencernaan manusia. Dengan demikian dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan mudah diingat oleh siswa, karena kondisi belajar menggunakan alat peraga jarang ditemui dalam artian pembelajaran yang masih monoton dengan ceramah saja.

H. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Memuat tentang deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian terkait dengan tema proposal.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang terdiri dari rancangan peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan kebasahan data, tahap-tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Memuat tentang hasil dari penelitian, penyajian data uji coba, analisis data, serta analisis uji instrument.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kajian produk yang telah direvisi serta saran pemanfaatan, desiminasi, serta saran pengembangan produk lebih lanjut.