PENGEMBANGAN MEDIA "ROMPI TERNAMA" SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA YANG EFEKTIF BAGI SISWA KELAS V SDN MOJOROTO 4

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD

OLEH:

DIKY SATRA MARDANI
NPM: 2114060105

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

Skripsi oleh :

DIKY SATRA MARDANI
NPM: 2114060105

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA "ROMPI TERNAMA" SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA YANG EFEKTIF BAGI SISWA KELAS V SDN MOJOROTO 4

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2025

Pembimbing I,

Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0705069001

Pembimbing II,

Sutrisno Sahari, M.Pd.
NIDN. 0713037304

Skripsi oleh :

DIKY SATRA MARDANI

NPM: 2114060105

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA "ROMPI TERNAMA" SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA YANG EFEKTIF BAGI SISWA KELAS V SDN MOJOROTO 4

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/sidang skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Wahyudi, M.Sn.
2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.,

NIDN: 0024086901

PERTANYAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: DIKY SATRA MARDANI
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat, Tanggal. Lahir	: Trenggalek, 17 Maret 2003
NPM	: 2114060105
Fak/Jur/Prodi	: FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diaujukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2025
Yang Menyatakan

Diky Satra Mardani
NPM : 2114060105

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Sesungguhnya atas kehendak Allah semua ini terwujud; tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan-Nya."

(QS. Al-Kahfi: 39)

"Semangat terus nak, ibu akan selalu mendoakanmu di setiap langkahmu."

(Ibu)

"Jangan pernah merasa rugi dalam berilmu."

(Bapak)

"Kesuksesan besar selalu diawali dengan keberanian untuk memulai."

(John F. Kennedy)

"Dari orang tua, untuk orang tua, demi orang tua, dan menjadi harapan orang tua."

PERSEMBAHAN:

Kupersembahkan karya ini buat:

1. Ibu Sumarmi dan Bapak Rochani selaku orang tua yang selalu memberikan motivasi dan banyak dukungan baik moril maupun materil selama penyususnan skripsi ini.
2. Keluarga besar yang telah memberikan doa dan semangat dalam porses perkuliahan.
3. Naning Mualifah yang selalu sabar, membantu dalam penelitian, dan memberikan semangat di kala rasa lelah datang.
4. Adis Prima Aryaputra yang tak hanya menjadi sahabat tempat berbagi cerita, tetapi juga keluarga kedua selama perjuangan ini.
5. Dan teman-teman yang tersayang.

ABSTRAK

Diky Satra Mardani Pengembangan Media "Rompi Ternama" Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia yang Efektif bagi Siswa Kelas V SDN Mojoroto 4, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Rompi Ternama, Sistem Pencernaan Manusia, pembelajaran IPA.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil wawancara dan observasi peneliti bahwa pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN Mojoroto 4, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri belum berjalan secara efektif. Hal ini terlihat dari masih digunakannya metode *teacher centered*, yaitu pembelajaran yang berfokus pada penjelasan dari guru. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam proses belajar, yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, hasil pretest yang dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak 85,18% dari 27 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), karena tidak mampu memahami materi sistem pencernaan manusia dengan baik.

Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan media "Rompi Ternama" sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media "Rompi Ternama" sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4. dan (3) Untuk mengetahui keefektifan media "Rompi Ternama" sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development.* Adapun langkah-langkah sesuai dengan prosedur model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Subjek penelitian ini yaitu validator materi, validator media, guru kelas V, dan siswa kelas V SDN Mojoroto 4 berjumlah 8 anak untuk uji coba terbatas dan 19 anak untuk uji coba luas. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "Rompi Ternama" materi sistem pencernaan manusia adalah sebagai berikut, (1) Dinyatakan sangat valid dengan presentase 95,33% pada validasi ahli materi dan 92% pada validasi ahli media. (2) Dinyatakan sangat praktis dengan presentase 92% dari hasil respon guru dan 93,75% respon siswa pada uji coba terbatas serta 94,73% pada uji coba luas. (3) Dinyatakan sangat efektif setelah dilakukan uji coba terbatas dengan hasil pengerjaan *posttest* yang tuntas secara klasikal dengan presentase 75% pada uji coba terbatas dan 84,21% pada uji coba luas.

Kesimpulan dalam penelitian ini media "Rompi Ternama" pada materi sistem pencernaan manusia ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas V SDN Mojoroto 4.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Rompi Ternama Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Yang Efektif Bagi Siswa Kelas V SDN Mojoroto 4" ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi yang selalu membantu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Wahyudi, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang sudah memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis.
5. Sutrino Sahari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang sudah memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
7. Pardi, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Mojoroto 4 yang telah memberi izin penelitian.
8. Siti Eka Setiyani Dewi, S.Pd. selaku wali kelas V SDN Mojoroto 4 yang telah memberi izin dan dorongan selama melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua Ibu Sumarmi dan Bapak Rochani yang telah memberikan doa, keyakinan, dan dukungan sebagai motivasi agar skripsi ini segera terselesaikan.
10. Sahabat dan teman-teman saya yang sudah membersamai saya selama di perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah membantu proses kelancaran penyusunan skripsi.

12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Disadari penelitian ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Kediri, 16 Juli 2025
Mahasiswa

Diky Satra Mardani
NPM. 2114060105

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PEGESAHAN ..... **iii**
PERTANYAAN ..... **iv**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DARTAR LAMPIRAN ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Pengembangan 7
F. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA **10**
A. Landasan Teori 10
1. Media Pembelajaran 10
2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 16
3. Media Rompi Ternama Sebagai Media Visual 3 Dimensi 18
4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar 19
5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas V 24
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 27
C. Kerangka Berpikir 30

BAB III METODE PENELITIAN **33**
A. Model Pengembangan 33
B. Prosedur Pengembangan 34
C. Desain Pengembangan 36
D. Tempat dan Waktu Pengembangan 37

E. Teknik Pengumpulan Data 38
F. Instrumen Penelitian 42
G. Teknik Analisis Data 47
H. Uji Coba dan Validasi Produk 52

BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN 54
A. Data Produk Hasil Pengembangan 54
1. Analisis Studi Pendahuluan 54
2. *Design* (Desain) 55
3. *Development* (Pengembangan) 56
B. Validasi Produk "Rompi Ternama" 59
1. Hasil Angket Validasi Materi 59
2. Hasil Angket Validasi Media 62
C. Uji Coba Produk 63
1. Uji Coba Terbatas 63
2. Uji Coba Luas 67
D. Analisis Data 71
E. Desain Akhir Produk 72
F. Kajian Produk Akhir 74

BAB V PENUTUP 78
A. Simpulan 78
B. Saran 79

DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN – LAMPIRAN 84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Letak Posisi Organ Manusia 23
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir..... 32
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE..... 34
Gambar 4. 1 Komentar dan Saran Ahli Materi 62
Gambar 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media..... 63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CP & TP Pembelajaran IPA Kelas V 20
Tabel 3.1 Desain Media Rompi Ternama Materi IPA Kelas V SD 36
Tabel 3.2 Waktu Penelitian 38
Tabel 3. 3 Pedoman Observasi 39
Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Guru 40
Tabel 3. 5 Angket Validasi Ahli Materi Lembar 1 42
Tabel 3. 6 Angket Validasi Ahli Materi Lembar 2 43
Tabel 3. 7 Angket Validasi Ahli Media 44
Tabel 3. 8 Angket Respon Guru 45
Tabel 3. 9 Angket Respon Siswa 46
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Soal Posttest 47
Tabel 3. 11 Tingkatan dalam Skala Likert 48
Tabel 3.12 Kriteria Kevalidan Materi dan Media 49
Tabel 3. 13 Skor Angket Respon Siswa 49
Tabel 3.14 Kriteria Respon Guru dan Siswa 50
Tabel 3.15 Ketentuan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa 50
Tabel 3.16 Kriteria Keefektifan 51
Tabel 4. 1 Desain Awal Produk Media Rompi Ternama 58
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Materi Lembar 1 60
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Materi Lembar 2 60
Tabel 4. 4 Hasil Angket Validasi Media 62
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa 64
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Terbatas 65
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Guru 68
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Siswa 69
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Luas 70
Tabel 4. 10 Desain Akhir Media "Rompi Ternama" 73

DARTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul 85
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan 87
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian 89
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian 90
Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk 91
Lampiran 6 Hasil Observasi 92
Lampiran 7 Hasil Wawancara 93
Lampiran 8 Hasil Tes (Pretest) 94
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 102
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Ahli Media 103
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Materi 104
Lampiran 12 Angket Validasi Ahli Media 110
Lampiran 13 Perangkat Pembelajaran 113
Lampiran 14 Angkat Respon Guru 144
Lampiran 15 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas 147
Lampiran 16 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas 149
Lampiran 17 Hasil Posttest Uji Coba Terbatas 151
Lampiran 18 Hasil Posttest Uji Coba Luas 159
Lampiran 19 Surat Keterangan Bebas Similarity 167
Lampiran 20 Hasil Uji Plagiasi 168
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian 169
Lampiran 22 Kartu Bimbingan 171
Lampiran 23 Undangan Ujian Skripsi 172
Lampiran 24 Berita Acara Ujian Skripsi 173
Lampiran 25 Lembar Revisi Ujian Skripsi 174

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dirancang sedemikian rupa dan sistematis untuk mewujudkan lingkungan dan proses pembelajaran berkualitas, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kepribadian yang baik, menjadi kreatif, cerdas, dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk hidup di masyarakat serta berkontribusi bagi bangsa dan negara. Menurut (Safitri, Sujana, & Aeni, 2023) fungsi dan tujuan pendidikan adalah menghilangkan segala penyebab penderitaan yang disebabkan oleh kebodohan dan keterbelakangan dengan mengembangkan kapasitas dan membentuk karakter serta peradaban manusia yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan masyarakat. Permendikbud No. 22 tahun 2016 proses pendidikan dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Maka dengan terciptanya pendidikan diharapkan dapat menghapus kebodohan dan keterbelakangan serta membentuk manusia yang berkarakter dan bermartabat, melalui proses interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang yang memotivasi partisipasi aktif serta mendorong inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat dan perkembangan siswa.

Mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengedepankan pada pemberian bekal pengalaman belajar langsung melalui penggunaan dan pengembangan suatu keterampilan proses dan sikap ilmiah yaitu terkait penyediaan, penyusunan, hingga penyajian suatu pemikiran (Qorib & Zaini, 2020). Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari (Suhelayanti, & Rahmawati, 2023) bahwa pendidikan IPA merupakan pemahaman yang diperoleh melalui observasi dan eksperimen tentang keberagaman jagat

raya, serta mengedepankan sifat kebenarannya. Melalui pernyataan di atas maka mata pelajaran IPA adalah pengetahuan mengenai jagat raya diperoleh dari serangkaian kegiatan ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dengan demikian pembelajaran IPA diperlukan oleh seluruh siswa melalui jenjang sekolah dasar.

Salah satu materi penting dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar adalah sistem pencernaan manusia. Materi ini memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai bagaimana tubuh mengolah makanan menjadi energi dan zat-zat yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan kesehatan. Menurut (Nengsih, Haryanti, & Yonanda, 2024) pembelajaran tentang sistem pencernaan sangat penting karena memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bagaimana pola makan yang tepat agar fungsi organ pencernaan tetap terjaga dan tidak terganggu. Pengetahuan ini sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa dan menjadi bagian dari pembentukan kebiasaan hidup bersih dan sehat sejak dini.

Dalam penyampaian materi tentunya memerlukan suatu media pembelajaran sebagai perantara untuk siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Suatu media Pembelajaran merupakan salah satu perantara yang dipergunakan dalam menunjang dan mempermudah penyampaian materi oleh guru (Firmadani, 2020). Pendapat tersebut diperkuat oleh (Siahaan, *et al.,* 2023) media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan kepada siswa. Dalam mata pelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia siswa memiliki berbagai masalah dalam memahaminya, karena karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, menurut (Papalia & Martorell, 2021) perkembangan kognitif siswa atau anak-anak masih kesulitan dalam berpikir secara konkret namun sudah mulai pada tahap belajar secara abstrak dan konkret.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Mojoroto 4, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri pada 9 Oktober 2024, diketahui bahwa proses pembelajaran mengenai materi sistem pencernaan manusia masih belum berjalan secara efektif. Hal ini disebabkan karena siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut, yang salah satunya

dipengaruhi oleh belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa pembelajaran masih menggunakan metode *teacher centered*, yaitu pembelajaran yang berfokus pada pemaparan materi oleh guru dan belum memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan (Prameswara & Pius, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan metode berpusat pada guru dan penugasan cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Selain itu, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia, peneliti juga melakukan *pretest* setelah kegiatan wawancara dan observasi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi tersebut dengan baik.

Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa sebanyak 85,18% dari 27 siswa belum mampu memahami materi sistem pencernaan manusia dengan baik. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan materi dan perlunya intervensi melalui media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu solusi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Mengingat bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, maka mereka membutuhkan bantuan media visual atau benda nyata untuk memudahkan dalam memahami konsep abstrak, seperti sistem pencernaan manusia. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi salah satu solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa serta daya tarik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran dan salah satu perangkat pembelajaran yang harusnya digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pemahaman siswa. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan

upaya meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa (Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati, 2024). Pernyataan tersebut didukung oleh (Noris & Lestari, 2022) bahwa dalam proses pembelajaran pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta keinginan baru. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai sangat membantu tercapainya pemahaman dan hasil ketuntasan belajar yang optimal.

Media yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi adalah media visual tiga dimensi. Menurut Edgar Dale dalam (Angelia P & Tika Sihombing, 2021) menyatakan bahwa manfaat dari pengalaman siswa menghadapi benda tiruan dalam menghadapi media visual tiga dimensi (3D) yaitu siswa mendapatkan pengalaman melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan, artinya benda-benda ini mirip dengan benda aslinya, tapi ada perbedaan dari ukuran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih media visual tiga dimensi karena dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu bentuk media visual tiga dimensi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media "Rompi Ternama". Media ini dirancang menyerupai anatomi tubuh bagian dalam, khususnya sistem pencernaan manusia. Media "Rompi Ternama" dirancang menyerupai rompi yang terbuat dari kain, dengan tiruan organ-organ pencernaan yang dapat dilepas dan dipasang kembali. Hal ini memungkinkan siswa untuk menyusun organ pencernaan sesuai urutan prosesnya secara langsung. Di bagian belakang rompi terdapat saku-saku kecil. Saku digunakan untuk menyimpan kartu-kartu yang berisi informasi tentang fungsi masing-masing organ. Kartu-kartu tersebut dapat dipergunakan dengan cara dibagikan secara acak kepada siswa untuk dicocokkan pada setiap saku organ yang tepat, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Untuk memperkuat dasar penggunaan media "Rompi Ternama" dalam pembelajaran, perlu ditinjau beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah membuktikan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman

dan minat belajar siswa. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan terkait penggunaan media visual 3 dimensi sebagai alat bantu pembelajaran.

Penelitian dari (Septiana & Nur Fadhilah, 2024) dengan judul "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ipa Berbasis 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD" dengan hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media 3D berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Media ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, sehingga meningkatkan pemahaman siswa dan media ini juga direkomendasikan sebagai alternatif media yang efektif pada pembelajaran IPA di kelas V. Media pembelajaran 3D layak digunakan sebagai alternatif karena memungkinkan siswa untuk memahami konsep abstrak, seperti sistem pernapasan, dengan visualisasi yang lebih konkrit dan interaktif.

Penelitian (Angelia P & Tika Sihombing, 2021) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V SD" dengan hasil menunjukkan bahwa penggunaan media visual 3 memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pembelajaran Siklus I diperoleh hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru 59% dengan kategori cukup dan pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa mendapat nilai 70 dengan kategori baik, ketuntasan belajar siswa secara individu adalah 12 siswa, sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh 66,67 dengan rata-rata sebesar 74,16. Hasil belajar Siklus II dengan perbaikan pelaksaaan pembelajaran pada aktivitas guru diperoleh 80% dengan kategori baik dan hasil pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas siswa diperoleh 84 dengan kategori baik, ketuntasan belajar secara individu yaitu 16 siswa, sedangkan ketuntasan secara klasikal adalah 88,8 dan nilai rata-rata sebesar 83,88.

Berdasarkan analisis permasalahan dan analisis penelitian terdahulu yang relevan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Rompi Ternama Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Yang Efektif Bagi Siswa Kelas V SDN Mojoroto 4"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka permasalahan dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan manusia.
2. Kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Guru menyampaikan materi secara verbal dan menggunakan metode *teacher centered.*
4. Hasil belajar siswa masih rendah dari 27 siswa 23 siswa belum mencapai KKTP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Peneliti memfokuskan masalah terkait pengadaan media pembelajaran IPA yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran "Rompi Ternama" sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media rompi ternama sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media rompi ternama sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media rompi ternama sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media rompi ternama sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media rompi ternama sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4.
3. Untuk mengetahui keefektifan media rompi ternama sebagai alat bantu pembelajaran sistem pencernaan manusia yang efektif bagi siswa kelas V SDN Mojoroto 4.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Secara umum, manfaat penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis benda nyata. Penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dan kinestetik untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, antara lain:

   a. Bagi Guru

      Media pembelajaran Rompi Ternama yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi sistem pencernaan manusia, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif sarana bantu mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Selain itu, media ini juga dapat memotivasi guru untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran diferensiasi dan berpusat pada siswa.

   b. Bagi Siswa

      Bagi siswa kelas V di SDN Mojoroto 4 maupun pada sekolah dasar lainnya, media Rompi Ternama ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia. Dengan media

ini, siswa dapat belajar secara langsung melalui pengalaman praktik melepas dan memasang organ pada rompi, sehingga mempermudah pemahaman konsep dan proses pencernaan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan tersedianya media Rompi Ternama sebagai salah satu inovasi pembelajaran, sekolah dapat memanfaatkannya untuk menunjang proses belajar mengajar yang lebih variatif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan menyediakan sarana pendukung pembelajaran lain yang kreatif dan sesuai karakteristik peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar dalam melakukan penelitian serupa di masa mendatang, dalam lingkup pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA. Penelitian ini juga diharapkan dapat memicu munculnya ide-ide inovatif lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Angelia P, & Tika Sihombing, V. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, *4*(2), 332–343. Retrieved from http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, *2*(1), 93–97. Retrieved from http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Nengsih, S., Haryanti, Y. D., & Yonanda, D. A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, *33*(1), 49–58. https://doi.org/10.17977/um009v33i12024p49-58

Noris, S., & Lestari, I. (2022). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA DI DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. *7*, 173–179.

Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). Experience Human Development, Fourteenth Edition. In *McGraw-Hill Education* (Vol. 14).

Prameswara, A. Y., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, *8*(1), 1–9. https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327

Qorib, M., & Zaini, M. (2020). Integrasi Etika dan Moral. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11). BILDUNG. Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, *14*(1). https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539

Septiana, N., & Nur Fadhilah, M. (2024). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ipa Berbasis 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(02), 148–154. https://doi.org/10.33752/aldawat.v3i02.6986

Siahaan, A., Akmalia, R., Amelia, Y., Wulandari, T., & Aulia, S. (2023). Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jounal on Education*, *05*(02), 3840–3848.

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389