

PERAN MEDIA ANGKROK MANUSIA UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 3 KALIGAYAM

Yessi Putri Dwi Sanyata¹, Yuwenisa Aulia², Nela Rofisian³

¹Universitas Widya Dharma Klaten

²Universitas Widya Dharma Klaten

³ Universitas Widya Dharma Klaten

Corresponding authors email: yessipds210203@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the role of learning media in the form of human Angkrok as an effort to attract interest in learning from class V students at SD Negeri 3 Kaligayam. This research uses qualitative methods with interviews, observation, and documentation techniques. The data examination in this research used triangulation of sources and techniques. The use of human Angkrok learning media in the human digestive system material in Natural and Social Sciences subjects is adjusted to the level of student activity in the class. The results of the research show that the human Angkrok media used in natural and social sciences learning can have a positive impact, namely attracting students' interest in learning and creating a conducive learning atmosphere, as well as being able to improve student learning outcomes.

Keywords: Human grafting, qualitative methods, Natural Sciences

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk medeskripsikan peran media pembelajaran berupa angkrok manusia sebagai salah satu usaha dalam menarik minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Kaligayam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun pemeriksaan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Penggunaan media pembelajaran angkrok manusia dalam materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial disesuaikan dengan tingkat keaktifan siswa di dalam kelas. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya media angkrok manusia yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mampu memberikan dampak positif yaitu dapat menarik minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Angkrok manusia, metode kualitatif, Ilmu Pengetahuan Alam

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022). Saat menjalani pertumbuhan setiap jiwa mendapatkan kesempatan untuk merasakan bangku pendidikan tanpa adanya minimal ataupun maksimal usia. Artinya pendidikan dapat ditempuh seumur hidup jika orang tersebut memiliki keinginan atau tekad yang besar untuk memperolehnya. Yang terjadi di Indonesia banyak orang tua bahkan orang muda yang sempat mengalami kendala pendidikan misalnya putus sekolah namun masih memiliki keinginan yang besar untuk memperoleh ilmu. Adanya keinginan yang besar dari mereka untuk menuntut ilmu, pemerintah Indonesia memiliki program khusus yang diciptakan untuk mereka yang tidak bisa menikmati bangku sekolah umum. Bagi masyarakat yang terkendala dalam memperoleh pendidikannya dapat mengikuti program kejar paket (Sagimin, E. M., Rahayu, D., Ariani, N. K., & Aziez, S. 2022). Program yang diciptakan ini berfungsi untuk mawadahi mereka yang terkendala dalam memperoleh pendidikan di sekolah umum. Kendala dalam menempuh pendidikan bukan saja tentang putus sekolah, namun juga bisa karena bullying, kenakalan remaja, lingkungan yang buruk, dan kondisi

Global Education Trends Vol. 2, No. 1, [Juni] [2024]

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

ekonomi keluarga. Adanya permasalahan itulah yang menyebabkan banyak jiwa yang memutuskan untuk berhenti sekolah, dan di kemudian hari mereka akan mendapatkan semangat baru untuk menempuh pendidikan meskipun usianya telah beranjak dewasa. Program paket ini diciptakan sesuai dengan golongan usia atau berdasarkan kebutuhan setiap jiwa sehingga program kejar paket ini terdiri dari kejar paket A – C. Paket A sejajar dengan Sekolah Dasar, paket B sejajar dengan Sekolah Menengah Pertama, dan paket C sejajar dengan Sekolah Menengah Atas. Paket – paket tersebut diharapkan mampu mewadahi keinginan mereka dalam menempuh pendidikan dan mampu memotivasi jiwa lain agar memiliki minat belajar yang tinggi. Dengan begitu akan tercipta sebuah lingkungan yang sadar dengan pendidikan sehingga mempengaruhi kualitas pertumbuhan masyarakat.

Dalam proses pertumbuhan, individu akan mengenal beberapa lingkungan yang mempengaruhi kualitas hidupnya. Banyak bentuk lingkungan yang akan dilalui, ada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kerja dan masih banyak lagi. Lingkungan yang akan dilalui dan menjadi kunci terbentuknya ragam sikap, sifat, karakter individu adalah lingkungan keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama yang dilalui oleh seorang anak, walaupun pendidikan yang diterimanya tanpa ada kurikulum yang tertulis (Nabila, N. 2021). Pendidikan di rumah menjadi salah satu faktor penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, seringkali faktor ini dianggap sebagai faktor yang sepele namun tanpa disadari dari faktor inilah yang akan membentuk pribadi siswa. Baik buruknya siswa pertama kali dalam menempuh pendidikan akan dilihat dari lingkungan keluarga, bagaimana hubungan kekeluargaan siswa dengan anggota keluarganya. Siswa yang merasa sudah lelah di sekolah akan merasa semakin lelah jika di rumah mereka tidak memperoleh perhatian dari keluarga. Perhatian dapat berupa seperti sekedar menanyakan pengalaman apa yang mereka dapat di sekolah, hal itu secara tidak langsung akan mengingatkan mereka terhadap pembelajaran yang telah didapat dan mampu meningkatkan minat mereka untuk melanjutkan kegiatan selanjutnya. Hal ini merupakan tugas penting bagi orang tua. Orang tua juga harus bisa membimbing, mengulang kembali, bahkan menjelaskan pembelajaran yang diberikan oleh guru dan memberikan semangat untuk anaknya agar meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Namun tidak semua siswa memiliki kondisi keluarga yang sama, ada siswa yang pulang kerumah dan di biarkan oleh orang tuanya dengan alasan mereka sibuk dengan pekerjaan akan membuat siswa merasa perlu mencari kegiatan lain untuk mengisi waktu dengan terus bermain dan kehilangan minat belajar mereka. Kehilangan minat belajar di rumah akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa di lingkungan pendidikan selanjutnya.

Lingkungan pendidikan kedua yang akan dilalui oleh individu adalah lingkungan sekolah. Banyak bentuk dari lingkungan sekolah, mulai dari PAUD, TK, SD, SMP, SMK/SMA sederajat hingga perguruan tinggi. Di Indonesia, sekolah dasar, juga dikenal sebagai SD, adalah bentuk pendidikan formal yang paling mendasar (Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). Dalam pendidikan formal yang mendasar ini terjadi proses pembentukan bahkan perubahan karakter dan moral siswa untuk menjadi jiwa yang bertanggungjawab dalam segala aspek. Pembentukan karakter dan moral dapat diberikan sesuai dengan pedoman yang diterapkan oleh sekolah. Salah satu pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan sekolah dasar adalah kurikulum. Dalam Undang – Undang RI No. 2 pasal 1 Tahun 1989 Tentang Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (Lestari, S. D., & Maunah, B. (2022). Adanya undang – undang yang mengatur, maka penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar harus disusun dan dirancang oleh guru sesuai dengan kondisi siswanya. Isi dan bahan pelajaran yang akan disajikan oleh guru tidak cukup hanya menggunakan buku saja. Guru harus membuat konsep kegiatan belajar mengajar yang mencakup teknik pendekatan, metode, model, dan media pembelajaran. Sebagai seorang fasilitator penting bagi guru bisa mengenali karakteristik siswanya untuk mempermudah menentukan konsep pembelajaran.

Konsep pembelajaran yang dipilih itulah yang akan menentukan terjadinya proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi timbal balik antara pendidik (guru)

Global Education Trends Vol. 2, No. 1, [Juni] [2024]

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

yang memberikan ilmu dengan peserta didik (siswa) yang menerima ilmu dibantu dengan adanya sumber belajar pada suatu lingkungan pembelajaran (Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Di lingkungan sekolah siswa akan berinteraksi dengan teman sebaya maupun dengan gurunya dalam proses mencari ilmu. Proses interaksi timbal balik tersebut harus mampu berjalan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Proses berlangsungnya pembelajaran terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi, contohnya pemilihan media dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Baiknya seorang guru memilih media dan model pembelajaran yang bersifat inovatif serta interaktif sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan begitu proses interaksi timbal balik akan berjalan dengan baik karena terciptanya minat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Saat pembelajaran guru diposisikan sebagai fasilitator yang memberikan ilmu pengetahuan dan siswa sebagai penerima ilmu pengetahuan tersebut. Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia dan mandiri (Rochman, A., Sidik, A., & Nazahah, N. 2018). Untuk mencapai segala tujuan guru harus mampu menyusun konsep pembelajaran yang dapat merubah perilaku yang telah mejadi kebiasaan siswa menuju perubahan kearah yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah terdapat banyak sekali mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Setiap mata pelajaran pasti memiliki ciri khusus yang akan mempengaruhi segala proses terbentuknya kepribadian siswa. Dengan adanya ciri khusus maka setiap mata pelajaran memiliki pokok pembahasan yang berbeda – beda. Contoh mata pelajaran yang ada di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam yang saat ini pada kurikulum merdeka digabung bersama Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga namanya menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Di jenjang sekolah dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial membahas hal – hal mendasar tentang bagaimana benda hidup dan benda mati yang saling berinteraksi. Pada pokok pembahasan bagian Ilmu Pengetahuan Alam dipaparkan beberapa materi yang telah diatur dalam kurikulum, sehingga setiap kelas akan mempelajari materi sesuai dengan tingkat kelasnya. Siswa di kelas 5 siswa akan mempelajari tentang tubuh manusia, indra manusia, tumbuhan dan hewan, sifat dan wujud benda, alam semesta dan kenampakannya, daur hidup makhluk hidup, perkembangbiakan tanaman, serta bentuk dan sumber energi. Materi tubuh manusia memaparkan mengenai organ – organ manusi beserta fungsinya, sistem pencernaan dan pernapasan pada manusia. Sebagai fasilitator yang baik dalam materi tersebut guru akan menghadirkan media pembelajaran berupa torso untuk memberikan gambaran secara nyata tentang bentuk – bentuk organ manusia baik dalam sistem pencernaan maupun sistem pernapasan manusia. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran seorang guru juga perlu menentukan model pembelajaran untuk merancang kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Djalal, F. 2017). Dalam pendidikan formal model pembelajaran digunakan guru untuk mengemas materi yang akan disampaikan melalui suatu kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung. Berdasarkan kurikulum merdeka guru biasanya menggunakan model pembelajaran yang mengharuskan untuk siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dituntut untuk menggali informasi sebanyak – banyaknya dalam proses pembelajaran yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Salah satu contoh model pembelajaran yang sering digunakan adalah model pembelajaran Project Based Learning. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah (Titu, M. A. 2015). Guru dapat memaparkan materi dengan dukungan teknologi. Karena adanya perkembangan zaman, guru juga harus mampu mengimbangi penggunaan teknologi dalam kegiatan belajarnya. Penggunaan teknologi tidak harus memaksakan keadaan, semuanya harus disesuaikan

dengan fakta dilapangan, sehingga penerapannya lebih mudah. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini mengharuskan siswa untuk memecahkan suatu permasalahan dengan menghasilkan suatu proyek yang dianggap sebagai jawaban dari permasalahan tersebut. Proyek yang dihasilkan dapat memberikan kesan dan membekas dalam ingatan siswa sehingga proyek yang diciptakan bisa digunakan sebagai sumber belajar. Adanya proyek yang dibuat siswa menjadi bukti nyata bahwa adanya interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, dan siswa dengan pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing – masing.

Kelemahan menggunakan model Project Based Learning, yaitu: membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar, membutuhkan waktu dan biaya yang banyak, membutuhkan fasilitas, peralatan dan bahan yang memadai, tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah, tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan, kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok (Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. 2019). Model pembelajaran ini membutuhkan keaktifan siswa dan guru. Guru harus berfikir kreatif untuk mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah, kemudian mengarahkan siswa kepada proyek yang akan dibuat. Jika guru tidak memiliki kemampuan berfikir kritis maka akan menimbulkan kendala dalam proses pembelajaran. Selain itu guru juga harus mampu memperhitungkan biaya yang diperlukan, proyek yang dibuat tidak harus mahal namun harus mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Ide proyek juga tidak harus rumit, proyek di desain sederhana mungkin agar siswa tidak merasa gagal dan putus asa dalam pembuatannya. Adapun kelebihan model Project Based Learning. Model PjBL memiliki kelebihan untuk melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima (Antari, P. L., Widiarta, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Dengan adanya bimbingan dari guru dalam memecahkan masalah dan pembuatan proyek siswa akan terbiasa memecahkan masalahnya sendiri di kehidupan sehari – hari. Siswa akan terus berfikir secara kritis sehingga ketika menghadapi suatu masalah mereka akan terlihat tenang. Siswa juga akan menjadi individu yang kreatif karena adanya tuntutan pembuatan proyek, meski sederhana namun proyek akan berkesan dan membangun minat untuk terus belajar.

Siswa yang sudah bisa memecahkan masalah melalui model pembelajaran berbasis proyek akan cenderung memiliki minat belajar yang tinggi, karena pembelajaran yang mereka lalui memiliki kesan tersendiri bagi siswa. Mereka akan terbiasa menghadapi masalah bahkan siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi ketika mempelajari hal baru. Minat siswa terhadap pembelajaran bukan hal yang mudah untuk dibangun oleh guru, karena ada beberapa faktor yang akan mempengaruhinya. Secara umum faktor yang mempengaruhi minat belajar dikategorikan dalam dua faktor, yakni faktor dari dalam diri dan faktor dari luar individu (Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Faktor dalam diri siswa juga berpusat dan berasal dari diri siswa itu sendiri yang meliputi emosi, minat, bakat, sikap dan kecerdasan siswa. Faktor luar diri berasal dari luar kendali diri individu yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, misalnya kondisi belajar di kelas, prasarana dalam pembelajaran, cara penyampaian materi oleh guru, media pembelajaran yang dihadirkan oleh guru, dan masih banyak lagi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Zahrani, A., Marlina, N., & Zuliani, R. 2023). Untuk membangun minat belajar siswa, guru harus mampu menarik perhatiannya dengan menghadirkan sesuatu yang unik yang berdampak pada rasa ingin tahu siswa sehingga mereka bersemangat dalam pembelajaran. Maka adanya media pembelajaran sangat dibutuhkan, setiap mata pelajaran guru akan menggunakan media pembelajaran yang berbeda – beda, sesuai dengan materi dan kebutuhan pembelajaran. Pada materi IPAS sistem pencernaan manusia di kelas lima guru akan menghadirkan media pembelajaran berupa torso. Adanya media pembelajaran torso diharapkan mampu menambah pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan. Dengan pahamiannya siswa terhadap materi yang diajarkan menandakan bahwa media pembelajaran yang digunakan berperan dengan baik.

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Penggunaan media pembelajaran berupa torso mampu

Global Education Trends Vol. 2, No. 1, [Juni] [2024]

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

memaksimalkan hasil belajar siswa. Tapi perlu diketahui bahwa tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran torso, ada beberapa sekolah yang tidak memiliki karena permasalahan ekonominya dan ada juga sekolah yang sudah memiliki namun rusak yang disebabkan faktor usia penyimpanan serta cara penggunaan. Dengan rusaknya torso membuat guru harus berfikir kreatif untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik minat belajar siswa dan mampu menggantikan torso. Berbagai media dapat dikembangkan guna meningkatkan hasil belajar, termasuk media visual yang berupa wayang angkrok kardus, yaitu wayang dengan tokoh tertentu yang terbuat dari bahan kertas kardus atau kertas lainnya yang memiliki ketebalan minimal 0,3 mm, yang bagian kepala, tangan dan kakinya dapat digerakkan oleh tali (Suprihatin, S., Suharno, S., & Amini, M. (2022). Media yang dimaksudkan tidak harus berupa media yang memiliki harga mahal, guru dapat memanfaatkan apa yang ada disekitarnya. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat memanfaatkan wayang angkrok sebagai media pembelajaran sistem pencernaan. Pengembangan wayang angkrok dalam materi ini berupa pemilihan bentuk wayang yang menyerupai kerangka manusia dan penambahan gambar organ sistem pencernaan pada angkrok manusia sesuai dengan tempatnya. Guru hanya perlu mencetak gambar kerangka manusia dan organ – organ pencernaan manusia dengan ukuran yang diinginkan. Kemudian gambar – gambar tersebut disusun dan dijahit menggunakan tali sehingga bagian – bagian yang dijahit bisa digerakkan. Pada saat pembelajaran angkrok manusia digantung atau diperlihatkan di papan tulis agar siswa dapat mengamati bagian – bagian sistem pencernaan dengan jelas. Angkrok manusia ini mudah dibuat, mudah disimpan, mudah dalam pembuatannya dan terjangkau biaya. Namun tidak semua guru mau menerapkan angkrok manusia ini dalam proses pengajarannya, karena kurang mengerti proses pembuatannya.

Di SD Negeri 3 Kaligayam, pengajaran materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS seharusnya dijelaskan dengan media interaktif yaitu torso, media ini berupa susunan sistem pencernaan dengan bentuk media 3 dimensi yang mampu diraba, di lihat, dan memiliki volume. Namun berdasarkan uraian diatas mengenai kerusakan torso, di SD ini juga mengalami kerusakan torso yang disebabkan karena usia media yang telah lama. Sehingga diperlukannya alternatif yang dapat menggantikan media tersebut, salah satunya adalah penggunaan media angkrok manusia. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Kaligayam, peneliti menemukan permasalahan berupa kerusakan torso dan sulitnya membangun minat belajar siswa saat pembelajaran sehingga mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang “Peran Media Angkrok Manusia Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 3 Kaligayam ”.

Dari permasalahan di atas peneliti menyimpulkan bahwa perlunya pembuatan atau pemakaian media angkrok sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembuatan yang tidak sulit dan biaya yang digunakan terjangkau akan mempermudah guru dalam membuatnya. Dengan hadirnya media yang menarik sebagai ganti torso akan mampu menarik minat belajar siswa, dan mempermudah pemahaman materi yang diberikan oleh guru.

METHOD

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan studi pustaka. Penelitian kualitatif merupakan suatu teknik penelitian yang menggunakan narasi atau kata-kata dalam menjelaskan dan menjabarkan makna dari setiap fenomena, gejala, dan situasi sosial tertentu (Waruwu, M. (2023). Penelitian ini meneliti tentang peran media angkrok manusia untuk menarik minat siswa kelas lima sebagai pengganti torso. Dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi serta studi pustaka peneliti dapat mengumpulkan informasi sesuai dengan yang diharapkan. Studi pustaka (library research) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut (Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Studi pustaka digunakan peneliti sebagai penguat argumentasi dan penjabaran mengenai penelitian ini. Studi pustaka juga berfungsi untuk membantu peneliti dalam menyampaikan maksud penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Kaligayam, Jl. Kaligayam, Dusun Bantengan, Kec. Wedi, Kab. Klaten, Jawa Tengah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam lingkungan pendidikan khususnya pada jenjang SD banyak sekali guru yang merasa kewalahan dengan tuntutan kurikulum yang ada. Setiap pergatian kurikulum guru juga akan turut belajar untuk mendalami kurikulum yang akan diterapkan. Guru akan mempelajari bagaimana cara mengembangkan pembelajaran agar dapat membangun minat siswa terhadap pembelajaran. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk mempunyai rasa tertarik, suka dan keinginan yang lebih terhadap aspek belajar sehingga terjadi perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku (Suwandi, F. P. E., Rahmaningrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023, August). Timbulnya rasa tertarik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, contohnya dari faktor eksternal atau faktor dari luar diri siswa. Faktor ini dapat meliputi lingkungan sekolah dan sarana prasana. Kondisi sarana prasarana di lingkungan sekolah tidak selalu sama, beberapa sekolah mengalami kerusakan pada alat – alat peraga karena usia waktu yang cukup lama, oleh sebab itu guru memerlukan alat peraga sebagai media pengganti. Media pembelajaran akan dibuat berdasarkan kebutuhan dan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran diharapkan dapat membangun minat siswa terhadap pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu media pembelajaran dalam menarik minat siswa akan dibuktikan melalui adanya perubahan pengetahuan yang dapat dilihat melalui meningkatnya hasil belajar siswa.

Salah satu contoh permasalahan yang dihadapi guru adalah kerusakan media pembelajaran yang berupa torso. Menurut Sudjana, dkk (2018:163) Torso merupakan patung tubuh manusia yang berbentuk model susun yaitu model susunan dari beberapa objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian yang penting dari objek itu (Faurida, S., Febrianto, M. V., & Rofek, A. 2023). Torso ini digunakan sebagai media pembelajaran guru dalam mata pelajaran IPA, sebab dengan hadirnya torso dalam proses pembelajaran siswa akan tertarik dan dapat mengamati secara langsung organ – organ yang dijelaskan oleh guru. Kerusakan torso yang dialami oleh beberapa sekolah membuat guru berfikir keras untuk menciptakan media pembelajaran pengganti torso. Seperti yang dialami SD Negeri 3 Kaligayam, rusaknya torso yang dimiliki membuat guru terpaksa menyampaikan pembelajaran menggunakan buku saja. Namun seiring berjalannya waktu munculah media pembelajaran berupa angkrok manusia yang dijadikan sebagai pengganti torso. Angkrok merupakan sejenis wayang yang biasanya terbuat dari kardus kemudian djahit sehingga beberapa bagian tubuhnya dapat digerakkan. Dalam penerapannya di SD mata pelajaran IPA bab sistem pencernaan manusia angkrok dimodifikasi sebagai pengganti torso. Tokoh yang dibuat adalah gambar kerangka manusia kemudian ditambah dengan organ – organ pencernaan manusia. Hal tersebut diharapkan mampu menggantikan torso sehingga menarik minat siswa dan mengubah hasil belajar menjadi lebih baik.

Menurut uraian diatas, peneliti telah melakukan uji coba terhadap media angrok manusia dan ada beberapa hasil yang di peroleh oleh peneliti yaitu adanya rasa antusias siswa terhadap media angrok manusia yang dihadirkan oleh guru sehingga mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas lima di SD Negeri 3 Kaligayam peneliti menemukan fakta bahwasanya siswa kelas lima mengalami kendala dalam belajar yaitu sulitnya membangun fokus pada saat pembelajaran sehingga kondisi kelas kurang kondusif. Dengan rusaknya torso yang ada materi sistem pencernaan manusia hanya dijelaskan menggunakan buku saja, tidak dihadirkan media pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan observasi langsung terhadap siswa kelas lima di SD Negeri 3 Kaligayam. Awalnya peneliti memberikan soal pretest untuk mengetahui seberapa jauh pembelajaran yang ditangkap oleh siswa sebelum pembelajaran menggunakan angkrok manusia. Hasilnya banyak nilai yang masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kemudian peneliti menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran project based learning dengan menghadirkan angkrok manusia sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa mampu mengikuti dengan baik sehingga kondisi pembelajaran kondusif. Selain itu siswa juga aktif bertanya mengenai organ – organ dalam sistem pencernaan yang tertera pada angkrok manusia. Setelah penyampaian materi peneliti memberikan kesempatan terhadap siswa untuk bertanya. Banyak siswa yang tertarik untuk menghafalkan urutan pencernaan manusia melalui media angkrok manusia. Dirasa cukup dalam

bertanya peneliti mengarahkan siswa untuk membuat proyek sederhana tentang sistem pencernaan. Dalam proses pembuatannya siswa sangat kondusif dan bersemangat. Proyek yang dibuat adalah gambar manusia yang dilengkapi sistem pencernaan yang kemudian diberi keterangan. Setelah proyek selesai siswa diminta satu per satu mempresentasikan hasilnya, saat mempresentasikan siswa akan diberi pertanyaan seputar materi sistem pencernaan manusia yaitu nama – nama organ sistem pencernaan, urutan pencernaan manusia, macam – macam enzim dan kegunaannya, serta cara menjaga kesehatan organ sistem pencernaan manusia. Untuk kegiatan penutupnya peneliti memberikan soal yang sama dengan pretest untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa. Hasilnya dari tiga belas siswa hanya ada satu siswa yang nilainya dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut tabel nilainya :

No	Nama	Jumlah Jawaban Benar dari 10 Soal	
		Pre-tes	Post-test
1.	Arezzi	4	7
2.	Arifa	6	8
3.	Arya	4	7
4.	Arta	3	5
5.	Alfino	5	8
6.	Diego	5	7
7.	Fahri	8	10
8.	Rafa	4	7
9.	Rama	5	7
10.	Guntur	5	8
11.	Nadia	7	9
12.	Wahyu	6	7
13.	Wisnu	7	8

Dari uraian diatas peneliti menyatakan bahwa peran media angkrok manusia berpengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga mampu mempengaruhi hasil belajarnya

KESIMPULAN

Penggunaan Angkrok manusia sangat membantu dalam proses pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia mata pelajaran IPAS. Dengan adanya nilai yang meningkat setelah pemakaian media pembelajaran menjadi salah satu bukti bahwa media ini layak menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru.

REFERENSI

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.

Antari, P. L., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2).

Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230-6238.

Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.

Faurida, S., Febrianto, M. V., & Rofek, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE SCRAMBLE MELALUI MEDIA TORSO TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS V DI SDN 2 LUBAWANG KECAMATAN BANYUGLUGUR. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, 2(4), 44-53.

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.

Lestari, S. D., & Maunah, B. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(3), 193-204.

Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3549-3554.

Nabila, N. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 867-875.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.

Rochman, A., Sidik, A., & Nazahah, N. (2018). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di SMK Al-Amanah. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(1).

Sagimin, E. M., Rahayu, D., Ariani, N. K., & Aziez, S. (2022). Pendampingan pembelajaran general english kejar paket c di lembaga pemsayarakatan perempuan. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 91-99.

Sari, A. Y., & Zulfah, U. (2017). Implementasi pembelajaran project based learning untuk anak usia dini. *MOTORIC*, 1(1), 10-10.

Suprihatin, S., Suharno, S., & Amini, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Angkrok Kardus untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang pada Peserta Didik Kelas I

SD Gugus Diponegoro Kecamatan Eromoko. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 328-332.

Suwandi, F. P. E., Rahmaningrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023, August). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 57-66).

Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 9, pp. 176-186).

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.

Zahrana, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *MASALIQ*, 3(5), 775-789.