

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nursyafika, dkk., 2023). Berdasarkan UU di atas, bahwa kegiatan pembelajaran atau proses pembelajaran adalah susunan dari kegiatan yang dirangkai untuk memberikan pengalaman belajar bermakna kepada siswa yang melingkupi mekanisme fisik juga mental dengan hubungan yang dilakukan oleh komponen pendidikan itu sendiri. Seperti melalui interaksi yang dilakukan oleh sesama siswa, guru bersama siswa, lingkungan serta asal muasal belajar lain untuk mencapai pembelajaran yang melingkupi kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik (Sumantri, 2015).

Materi pelajaran yang diberikan di tingkatan SD/MI yaitu IPA. IPA adalah ilmu yang menggali atau mendalami berkenaan seluk beluk sistematika alam dan makhluk hidup juga merupakan kumpulan fakta, konsep, serta prinsip. Dengan adanya pembelajaran IPA diharapkan mampu menjadi wadah penghubung serta jembatan bagi siswa dalam mengetahui alam serta makhluk hidup. Tentu dalam mewujudkannya tenaga pendidik atau guru harus mampu menunjukkan jiwa kreativitas dalam menentukan wadah dan proses belajar yang selaras dengan kekhasan konten pelajaran di kelas. Tenaga pendidik khususnya guru dapat mengolah dan merancang pembelajaran yang kreatif sehingga menggunakan media yang konkret untuk meninggalkan secara perlahan dalam penggunaan media yang konvensional dimana terkesan monoton. Oleh karena itu, tujuan guru dalam pengolahan pembelajaran yang baik adalah agar siswa dapat memperoleh penemuan baru melalui pengetahuan (Sumantri, 2015).

Pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan secara dua arah, maksudnya ada yang berperan sebagai guru yaitu untuk mengajar dan ada yang

berperan sebagai peserta didik yaitu untuk belajar. Pembelajaran juga merupakan seseorang yang terlibat dalam situasi lingkungan, dimana lingkungan tersebut dirancang agar orang yang terlibat terdapat perubahan dalam tingkah laku ataupun menimbulkan respon tertentu. Belajar itu sendiri merupakan suatu tahapan yang mendalam, karena terdapat aspek-aspek yang terlibat di dalamnya. Aspek tersebut seperti : menambahnya pengetahuan, terdapat pengaplikasian pengetahuan, terdapat kemampuan untuk mengingat dan memproduksi, menyimpulkan makna, serta menerjemahkan dan menghubungkan dengan kenyataan (Sumantri, 2015).

Untuk mencapai kondisi tersebut dibutuhkan desain pembelajaran berupa media pembelajaran. Desain pembelajaran adalah rambu-rambu dari pengaplikasian teori belajar dan pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung proses seseorang dalam belajar. Desain pembelajaran adalah tahapan langkah dalam mekanisme belajar, dimana mekanisme belajar terdapat jenjang cepat dan jenjang lama. Seluruh jenjang atau tahapan mengacu pada pendekatan sistem untuk tahap pembelajaran yang terdiri dari proses penyelidikan, perancangan, peningkatan, penjabaran, dan penilaian (Mudlofir, 2019). Melalui penjabaran, maka disimpulkan desain pembelajaran adalah langkah-langkah kerja khususnya pada tahap pembelajaran yang bertujuan guna pembelajaran terlaksana dengan efektif serta dapat membuahkan hasil pada *output* yang berkualitas.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan guru kelas mata pelajaran IPA di kelas V MI Ibrahim Ulul Azmi mengatakan bahwa kebanyakan media yang dimanfaatkan yaitu *power point*, media gambar dari *slide*, serta video pembelajaran dari youtube. Sedangkan untuk penyampaian materi lebih banyak dengan metode ceramah yang dibantu dengan tampilan gambar di *slide power point* yang disesuaikan dengan kebutuhan. Ditemukan pula kasus berupa rendahnya hasil belajar IPA. Hal ini dinyatakan bahwa diperoleh data dari 22 siswa hanya 3 siswa (13,63%) yang sudah menggapai standar Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Sedangkan 19 siswa (86,36%) belum menggapai standar KKM yang telah dipastikan, yaitu > 70. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya penerapan media pembelajaran yang kurang

efektif dan monoton, penggunaan modul yang jarang dibuat oleh guru.

Dalam pembelajaran IPA harus menghasilkan siswa aktif, karena dengan bentuk keaktifan siswa dapat memberikan pemahaman lebih terhadap materi yang diajarkan demi adanya pengaruh hasil belajar siswa. Siswa pada jenjang SD/MI tidak dapat mengamati organ manusia yang bersifat abstrak secara langsung, maka dengan menggunakan media *torso* merupakan usaha yang mampu diterapkan. Dapat dikatakan, bahwa dengan digunakan media *torso* dalam pembelajaran secara tidak langsung akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penjabaran dari kasus yang ada, maka bisa ditangani dengan digunakannya media pembelajaran yang sesuai dan mengambil ketertarikan dan fokus siswa pada langkah pembelajaran. Pada kasus tersebut, media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan serta digunakan dalam pembelajaran IPA adalah media bernama *torso*. Materi objek yang dipelajari dengan jelas (konkret), maka pengetahuan yang diperoleh akan bertambah. Media *torso* merupakan salah satu alat penghubung bagi guru dalam memberikan penjelasan konten IPA khususnya biologi yang dapat mendorong proses penyampaian informasi berupa materi kepada peserta didik (Mustika, 2016).

Adapun dengan situasi sekolah yang belum terlalu lengkap dalam penyediaan media pembelajaran, maka hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif menggunakan alat peraga atau media. Peserta didik dapat menangkap pembelajaran dengan cepat yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan kepentingan siswa. Berkaitan dengan permasalahan diatas maka diambil judul penelitian, yaitu: *“Pengaruh Media Torso Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ibrahim Ulul Azmi”*.

B. Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di MI

Ibrahim Ulul Azmi Kabupaten Bandung menggunakan media *torso* pada kelas eksperimen ?

2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi Kabupaten Bandung menggunakan media gambar pada kelas kontrol ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi Kabupaten Bandung yang menggunakan media *torso* dengan peserta didik yang menggunakan media gambar ?
4. Bagaimana pengaruh media *torso* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi Kabupaten Bandung pada kelas eksperimen ?

C. Tujuan Penelitian

Melalui rumusan masalah yang dijabarkan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi Kabupaten Bandung menggunakan media *torso* pada kelas eksperimen
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi Kabupaten Bandung menggunakan media gambar pada kelas kontrol
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi Kabupaten Bandung yang menggunakan media *torso* dengan peserta didik yang menggunakan media gambar
4. Pengaruh media *torso* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi Kabupaten Bandung pada kelas eksperimen

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan pada penelitian ini bisa mengembangkan wawasan yang terpaut dengan media *torso* guna terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ibrahim Ulul Azmi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini mampu membagikan suatu manfaat yaitu :

- a. Bagi siswa, melalui penggunaan media *torso* pada pembelajaran bermuatan IPA diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi guru, melalui penggunaan media *torso* dalam pembelajaran diharapkan bisa menjadi sumber acuan saat menggunakan media pembelajaran yang lebih konkret dan berorientasi pada peserta didik agar terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi sekolah, dapat menjadikan salah satu jalan dalam memberikan perubahan menuju perbaikan proses kegiatan pembelajaran serta peningkatan kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan mengenai IPA dengan media *torso* yang meruju pada pengaruh guna hasil belajar siswa, serta dapat mengaplikasikan atau menerapkan dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

E. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan kecakapan yang dihasilkan peserta didik selepas mendapatkan pengalaman pembelajaran dari seorang pendidik atau guru. Hasil belajar berfungsi pada tahapan pembelajaran karena atas hasil itu guru mendapati sejauhmana kemajuan wawasan yang telah didapatkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya melalui tahapan kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Penyampaian materi diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu guru (Agusti, dkk., 2022).

Media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan untuk mengirimkan sesuatu berisi isi pesan dari materi pembelajaran. Dapat dikatakan pula, media pembelajaran adalah instrumen pelantara dimana bisa mengakomodasi pendidik demi menjabarkan penggalan dari segenap agenda pembelajaran yang sukar untuk dijabarkan melalui lisan (Suryani, 2018).

Media *torso* merupakan salah satu alat penghubung bagi guru dalam

memberikan penjelasan konten IPA khususnya biologi yang dapat mendorong proses penyampaian informasi berupa materi kepada peserta didik (Mustika, 2016). Terdapat media *torso* dalam pembelajaran dapat memperlancar guru menjabarkan materi kepada siswa seperti pada materi sistem pernapasan manusia karena materi IPA khususnya biologi membutuhkan media yang konkret agar materi yang terasa sulit dapat dipahami oleh peserta didik (Isnaini, 2016) (Isnaini, dkk., 2015)

Media *torso* merupakan bagian dari media tiga dimensi. Model penampang merupakan tipe media tiga dimensi dari *torso*. Model tersebut dapat menunjukkan komponen tertentu, dan sebagian orang menyebut sebagai model *Crosssection* atau model *X - Ray* yang berarti model penampang memotong. Pemanfaatan model penampang yakni menggambarkan letak dan keterkaitan bagian tubuh manusia yang sangat penting dan sangat membantu dalam muatan pelajaran IPA karena manfaatnya bisa mengubah bahkan menyerupai serta memperjelas dari objek sebenarnya (Haerun, dkk., 2020).

Torso merupakan media berbentuk patung yang menyamai tubuh asli manusia sempurna dengan susunan tubuh sebagaimana aslinya. Sebagai media pembelajaran, *torso* dirancang untuk meringankan pemanfaatan dalam tahapan belajar mengajar. Salah satu kemudahan dalam media *torso* yaitu dapat dibuka dan dipasang dari letak awal. Dengan demikian, dapat memudahkan guru ketika menjelaskan bagian-bagian organ tubuh kepada siswa (Syahrini, 2019).

Torso merupakan patung dari model fisik manusia tidak disertai kaki dan lengan. *Torso* dimanfaatkan dalam proses belajar sebagai media, media ini dapat digunakan di tingkat pendidikan bahkan dalam bidang kesehatan sekalipun (Halawati, 2019). *Torso* juga berupa model susun dari semua dan sebagian objek yang terpenting. Dengan model susun dari tubuh manusia ini dapat menjadikan peserta didik mengetahui ukuran dan letak dari organ tubuh yang sesungguhnya (Rahmawati, 2014).

Torso dapat memberi kemudahan bagi peserta didik dalam dua hal, yaitu

- (1) ketika guru mengajar media *torso* ini dapat digunakan dengan menunjukkan setiap posisi dari organ tubuh
- (2) dalam pelaksanaannya guru

meletakkan penggalan *torso* pada meja, secara bertukaran peserta didik mengatakan satu organ dan meletakkan organ yang disebut kembali pada posisi semula, kemudian peserta didik menjelaskan fungsi organ yang disebutkan sebelumnya, siswa yang lain mengamati penjelasan temannya dan menambahkan pernyataan siswa yang berbicara jika ada yang terlewat.

Prosedur pembelajaran dengan menggunakan media *torso* diantaranya :

1. Guru meletakkan bagian *torso* di atas meja
2. Secara bergiliran peserta didik menyebutkan satu organ dan meletakkan organ yang disebut kembali pada posisi semula
3. Kemudian siswa menjelaskan fungsi organ yang disebutkan sebelumnya
4. Siswa yang lain mengamati penjelasan temannya dan menambahkan pernyataan siswa yang berbicara jika ada yang terlewat
5. Guru menjabarkan dan menunjukkan setiap posisi dari organ tubuh (Pratiwi, dkk., 2013)

Pengkajian pada muatan IPA adalah berkenaan dengan alam semesta dan makhluk hidup. Jika berbicara mengenai alam dan makhluk hidup, ini bersifat abstrak sehingga dibutuhkan media konkret dalam proses pembelajaran. Hal demikian harus diterapkan, karena peserta didik di jenjang sekolah dasar sangat menginginkan pembelajaran yang nyata dan jelas terindra baik dapat dilihat dan diraba. Selain itu sosial budaya, agama, dan keluarga merupakan beberapa faktor pengaruh beragamnya karakteristik peserta didik.

Orientasi kajian IPA adalah menjadi suatu rangkaian model dalam proses kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu untuk menambahkan efektivitas serta efisiensi dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat serta kompetensi dasar. Operasional konkret merupakan fase peserta didik pada jenjang SD, dimana peserta didik benar-benar menginginkan pembelajaran bercirikan konkret atau nyata (Suryati, dkk., 2020).

Media gambar berisi suatu gambar, dimana berfungsi sebagai sarana atau pelantara pendidik dalam membawakan muatan pelajaran kepada peserta didik. Media ini bisa memudahkan peserta didik dalam membongkar penjelasan yang terdapat dalam kasus, sehingga terdapat hubungann antar komponen kasus

dengan begitu bisa terlihat tegas kasus yang muncul. Media gambar juga merupakan keseluruhan yang diterjemahkan kepada bentuk gambar sebagai isi pikiran atau permasalahan yang ada ke dalam bentuk *slide*, lukisan, film dan yang lainnya (Wardani, dkk., 2017).

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan maka kesimpulan yang bisa ditarik berkenaan dengan media gambar adalah media yang seringkali dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hal demikian bisa terjadi karena peserta didik lebih menyukai gambar, terlebih gambar tersebut berwarna dan disajikan dengan memperhatikan kemampuan dan kondisi peserta didik. Sehingga, dengan adanya media ini bisa memperkaya daya semangat peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun tahapan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran diantaranya :

1. Peserta didik melaksanakan interaksi dengan media gambar
2. Guru dan peserta didik melaksanakan tanya jawab mengenai gambar
3. Guru melakukan penguatan penjelasan materi
4. Peserta didik menulis cerita atau deskripsi berdasarkan gambar yang telah disediakan
5. Peserta didik membacakan hasil tulisan
6. Melakukan refleksi pembelajaran (Wardani, dkk., 2017).

Dalam penelitian ini maka salah satu penggunaan media *torso* dapat membuat siswa semakin menguasai teori pada muatan pelajaran IPA terutama mengenai bahasan sistem organ pernapasan pada manusia beserta fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Ketika pendidik menggunakan media yang selaras serta mengacu pada peserta didik guna memahami gambaran terkait letak, bentuk, nama, serta fungsinya mengenai organ-organ pernapasan pada manusia, maka media *torso* dapat diterapkan selaku media yang sesuai karena selaras dengan teori (Pratiwi, dkk., 2013).

Menurut Bloom (2015) bahwa indikator hasil belajar melingkupi 3 aspek :

a. Kemampuan kognitif

Anderson & Krothwahl (dalam Nurtanto, 2015) menyebutkan :

- a) Mengingat
- b) Memahami
- c) Menerapkan
- d) Menganalisis
- e) Menilai
- f) Mencipta

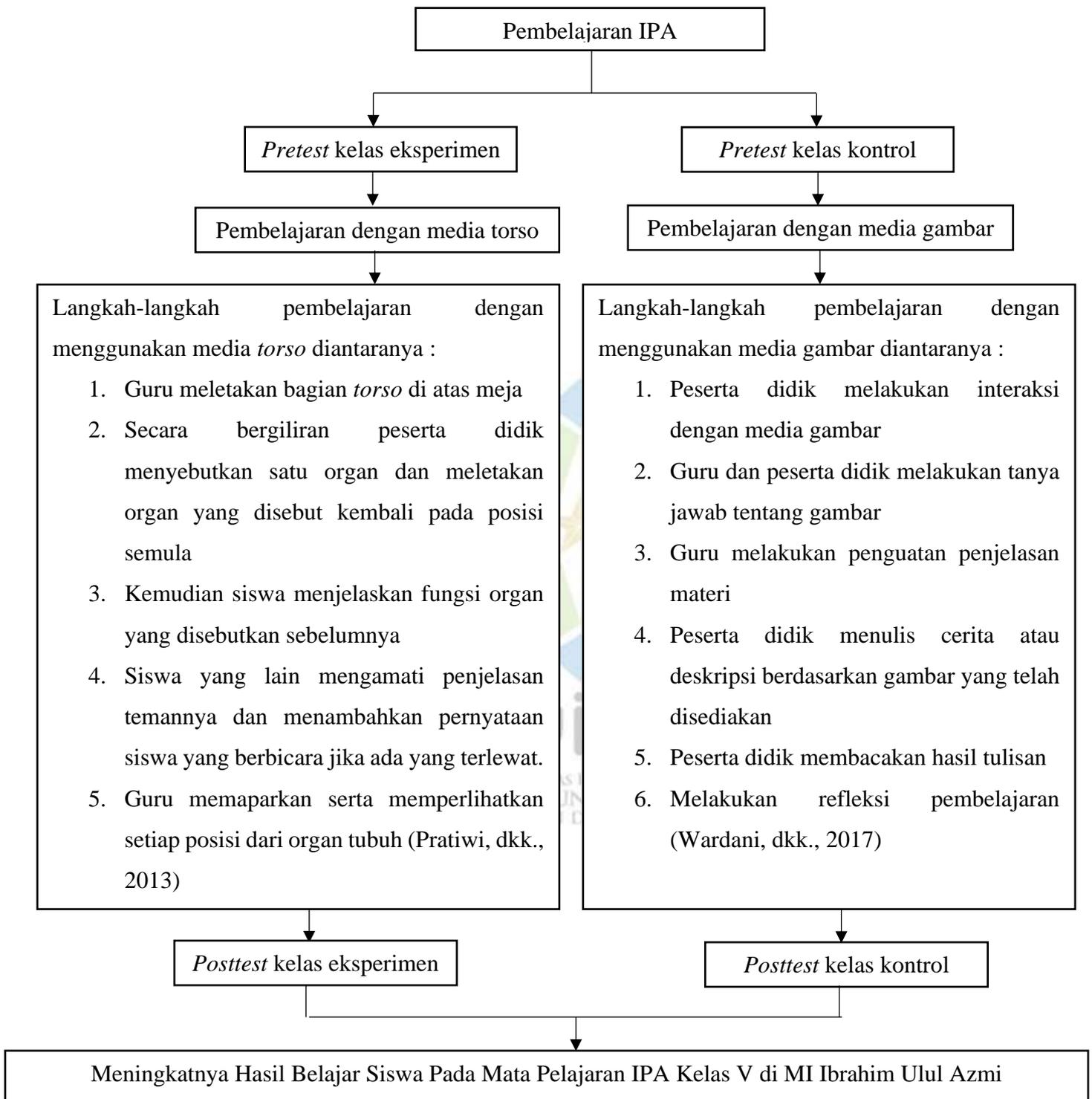
b. Kemampuan afektif

- a) Sikap menerima
- b) Merespon
- c) Menilai
- d) Organisasi
- e) Karakterisasi

c. Kemampuan psikomotor

- a) Gerakan tidak sadar
- b) Keterampilan gerakan dasar
- c) Kemampuan melihat, mendengar, dan melakukan dengan gerakan
- d) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan
- e) Gerakan skill (Homroul, 2021)

Peneliti menggunakan indikator ranah kognitif menurut Krothwahl (2015) melingkupi 3 tingkatan ranah kognitif yakni menganalisis, menilai, dan mencipta. Pendorong penulis mengangkat indikator tersebut karena dapat dengan mudah dipahami, selaras dengan konten yang akan diajarkan, dan tidak sukar dalam mengukur ketercapainya. Sesuai dengan pemaparan di atas, maka secara rinci dapat digambarkan kerangka pemikiran di bawah ini :



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban sementara yang ditanyakan pada rumusan masalah penelitian yang berbentuk kalimat tanya. Jawaban sementara melalui teori yang selaras, tetapi belum melalui realitas yang nyata di lapangan sesuai dengan pengumpulan data (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan kerangka teoritis yang diuraikan, maka dua hipotesis pola penelitian ini ialah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media *torso* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi

H_a : Terdapat pengaruh media *torso* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Ibrahim Ulul Azmi

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut penelitian yang selaras dan membantu diantaranya :

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Anggi Lestari Dm tahun 2017 dari Universitas Muhammadiyah Makassar berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Torso* Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 136 Salobundang Kab. Bulukumba”. Hasil penelitian membuktikan bahwa : dalam perhitungan menggunakan SPSS memperoleh keputusan t hitung 11,537 berkedudukan signifikansi 5 %, keputusan t tabel 2,093 sehingga didapatkan *mean pretest* sejumlah 53 sedangkan *mean post-test* sejumlah 79,50 melalui uji *Paired Sample t Test*. Ditarik simpulan bahwa dengan diterapkannya media *torso* animasi berada pada kategori baik dari pada pembelajaran yang memanfaatkan media yang biasa digunakan di sekolah tersebut. Variabel y yakni hasil belajar merupakan kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggi. Adapun perbedaannya yaitu menggunakan media *torso* sedangkan menggunakan media *torso* animasi merupakan penelitian yang dilaksanakan Anggi Lestari.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Rini Fatimah Astuti tahun 2017 dari Universitas Alauddin Makassar berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Torso* Terhadap Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Sistem Respirasi Manusia Pada

- Peserta Didik Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah As'Adiyah Putri No. 1 Belawa Kab. Wajo”. Hasil penelitian membuktikan : hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan media *torso* dalam pembelajaran memperoleh *mean pretest* sejumlah 39,69 berkedudukan rendah. Adapun hasil belajar peserta didik setelah menerapkan media *torso* dalam pembelajaran memperoleh *mean posttest* sejumlah 79,69. Menggunakan media *torso* merupakan kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini. Adapun perbedaannya yaitu berpusat pada desain *quasi experimental* dengan jenis *nonequivalent control group design* sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Rini Fatimah Astuti berfokus pada *desain pre-experimental* dengan jenis *one group pretest-posttest*.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Nursupiana tahun 2019 dari Universitas Muhammadiyah Makassar berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Torso* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Struktur Organ Tubuh Manusia Pada Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai”. Hasil penelitian membuktikan bahwa : kelas eksperimen berjumlah 24 peserta didik sebelum adanya perlakuan penerapan media memperoleh *mean* pada kedudukan rendah sebanyak 66,25. Namun, berbeda ketika sudah diberikan perlakuan menjadi ada penambahan yang berkedudukan tinggi sebanyak 81,87. Kedudukan rendah berubah menjadi tinggi merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Menggunakan media *torso* merupakan kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nursupiana. Adapun perbedaannya yaitu berpusat pada desain *quasi experimental* dengan jenis *nonequivalent control group design* sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Nursupiana berfokus pada desain *true experimental* dengan jenis *posttest only control design*.
 4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Siti Rahayu tahun 2021 dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru berjudul “Penggunaan Media Tiga Dimensi Berbentuk *Torso* Separuh Badan Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pencernaan Manusia Pada Tema Makanan Sehat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 130 Pekanbaru”. Hasil penelitian menyatakan bahwa : dengan digunakannya media tiga dimensi pemahaman peserta didik dapat meningkat, hal tersebut dapat dibuktikan melalui tindakan pada pembelajaran dengan

menerapkan dua kali siklus. Pada siklus I pemahaan siswa pada materi memperoleh *mean persentase* 66,3% dapat dikatakan “paham” terletak pada selang antara 66-79. Pemahaan siswa pada siklus II memperoleh *mean persentase* 75,6% dapat dikatakan “paham” terletak pada selang antara 66-79. Sehingga indikator keberhasilan sebesar 75% sudah tercapai. Menggunakan media *torso* merupakan kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahayu. Adapun perbedaannya yaitu berpusat pada hasil belajar peserta didik serta menggunakan quasi eksperimen sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Siti Rahayu berfokus pada pemahaman materi pencernaan manusia serta menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Susi Asnita Asis tahun 2023 dari Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Torso* Terhadap Kemampuan Metakognitif IPA Peserta Didik Kelas V MI Attanmmiyatul Ilmiah Makassar” Hasil penelitian membuktikan bahwa : adanya peningkatan nilai *mean* soal *pretest* dan *posttest* berdasarkan nilai *n-gain* yaitu sejumlah 0,48 terletak pada kategori “sedang”. Mendapatkan hasil 84% melalui aktivitas peserta didik, alhasil dapat dikatakan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Sedangkan, mendapatkan hasil 80% melalui respon peserta didik terhadap media *torso*, dapat dikatakan peserta didik mengemukakan respon yang baik terhadap media *torso*. Alhasil penggunaan media *torso* dalam pembelajaran memberikan pengaruh karena ketiga indikator dapat tercapai. Menggunakan media *torso* merupakan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Susi Asnita. Adapun perbedaannya yaitu berpusat pada hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Susi Asnita Asis berfokus pada kemampuan metakognitif peserta didik.