

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR  
MURID DALAM PROSES PEMBELAJARAN BIDANG STUDI  
IPA KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI KECAMATAN  
BAJENG KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**WAHYUNI  
10540 7935 12**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
SEPTEMBER 2016**

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR  
MURID DALAM PROSES PEMBELAJARAN BIDANG STUDI  
IPA KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI KECAMATAN  
BAJENG KABUPATEN GOWA**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**WAHYUNI  
10540 7935 12**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
SEPTEMBER 2016**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **WAHYUNI**, NIM **10540 5610 12** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 115/Tahun 1438 H/2016 M, tanggal 25 Muharram 1438 H/26 Oktober 2016 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 14 November 2016.

Makassar, 14 Shafar 1438 H  
14 November 2016 M

**Panitia Ujian :**

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM.** (.....)
2. Ketua : **Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.** (.....)
3. Sekretaris : **Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji : 1. **Dr. Hj. Ernawati, M.Pd.** (.....)  
2. **Nurlina, S.Si., M.Pd.** (.....)  
3. **Dra. Andi Marliah Bakri, M.Si.** (.....)  
4. **Nasrun, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

**Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.**  
NBM : 858 625



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **WAHYUNI**  
NIM : 10540 5610 12  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil  
Belajar Murid dalam Proses Pembelajaran Bidang Studi  
IPA di Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan  
Bajeng Kabupaten Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

Makassar, November 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

Irmawanty, S.Si., M.Si.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Makassar

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.  
NBM. 858 625

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.  
NBM. 970 635



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
*Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar*

---

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Wahyuni**  
NIM : 10540 5610 12  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2016  
Yang membuat pernyataan

**Wahyuni**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
*Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar*

---

## **SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Wahyuni**  
Stambuk : 10540 5610 12  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2016

Yang membuat perjanjian

**Wahyuni**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jangan berhenti berupaya ketika menemui kegagalan. Karena kegagalan adalah cara Allah SWT mengajari kita tentang arti kesungguhan.

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui (Q.S Al-Baqarah 216)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Q.S Al-Insyirah 6-7)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku dan sahabatku, atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan

## ABSTRAK

**Wahyuni 2016.** *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap hasil belajar murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Khaeruddin dan Pembimbing II Irmawanty.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar murid bidang studi IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran bidang studi IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pretest Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembandingan (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa tahun ajaran 2016/2017. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas IV sebanyak 28 orang. Penelitian dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar IPA murid secara klasikal dan aktivitas murid dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar IPA murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, data tentang aktivitas murid dalam pembelajaran IPA dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar murid terhadap alat peraga positif, pemahaman materi dan konsep dari IPA dengan media pembelajaran alat peraga ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan alat peraga. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  yang diperoleh adalah 8,32 dengan frekuensi  $dk = 28 - 1 = 27$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{Tabel} = 0,381$ . Jadi,  $t_{Hitung} > t_{tabel}$  atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran IPA mempunyai pengaruh dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran alat peraga.

**Kata kunci:** Pra eksperimen, alat peraga, hasil belajar.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbilalamin segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”** dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan berm anfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada

Ayahanda Sahabuddin dan Alm. Ibunda Samaria yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dr. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Sulfasyah, MA., Ph.D., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
6. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I dan Irmawanty S.Si., M.Si Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.

8. Ibu Hj. Rabia Najir, S.Pd.,M.Si. kepala sekolah SD Negeri Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang telah memberi semangat dan motivasi kepada penulis.
9. Saudara – saudaraku (Munira dan Wahyudi) yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Suamiku tersayang (Fajriadi Nur, SE) yang tidak pernah lelah memberikan perhatian, kasih sayang, semangat, dan dukungannya sejak awal penulisan proposal hingga selesainya skripsi ini.
11. Untuk para sahabat-sahabatku (Alfiah Khaeriah , Anggun Septa Letari , Vivi Anjelia, Nur Andrianti Jasman, Nurul Fauziah, dan Puspa Galu) dan seluruh Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya kelas G angkatan 2012, atas segala kebersamaan dalam suka maupun duka, semangat dan makna hidup yang telah dijalani bersama, serta dorongan dan bantuan yang telah diberikan penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amiin Ya Rabbal alamin

**Wa'alaikumussalam Wr.Wb**

Makassar, September 2016

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN DAN PERJANJIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. LatarBelakang .....	1
B. RumusanMasalah.....	4
C. TujuanPenelitian.. ..	4
D. Manfaat Penelitian. ....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka .....	6
1. Hasil Belajar.....	6

2. Pengertian IPA.....	15
3. Hakikat Pembelajaran IPA.....	16
4. Objek atau Bidang Kajian IPA.....	18
5. Alat Peraga/Media pembelajaran....	18
B. Kerangka Pikir .....	28
C. Hipotesis.....	30

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Sasaran Penelitian.....	31
C. Defenisi Operasional Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data .....	35

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan.....	54

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	58

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
----------------------------	-----------

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran A .....	60
1. Jadwal Penelitian .....	61
2. RPP .....	63
3. Soal <i>Pretest</i> .....	80
4. Soal <i>Posttest</i> .....	81
5. Daftar Hadir Siswa .....	82
Lampiran B .....	84
1. Nilai <i>Pretest</i> .....	85
2. Nilai <i>Posttest</i> .....	86
3. Hasil Analisis Data Siswa .....	87
4. Dokumentasi .....	88
5. Daftar Riwayat Hidup .....	

## DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
3.1 Jumlah Keseluruhan Murid SDN Limbung Puteri .....	33
3.2 Tingkat Penguasaan Materi .....	37
4.1 Skor Nilai <i>Pretest</i> .....	42
4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> ( rata – rata ) nilai <i>pretest</i> .....	43
4.3 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i> .....	44
4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA.....	45
4.5 Skor Nilai <i>Posttest</i> .....	46
4.6 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>posttest</i> .....	47
4.7 Tingkat Penguasaan Materi <i>Posttest</i> .....	48
4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA.....	48
4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid.....	49
4.10 Analisis skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	51

## DAFTAR GAMBAR

<b>Nomor</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Fikir.....	29

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan IPTEK yang berkembang di masyarakat. Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dan menentukan dalam upaya menata dan membangun manusia Indonesia kearah yang lebih baik, maju, dan berkualitas. Semua itu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi :

“Meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut kita harus berpatokan pada standar pendidikan. Dimana, ada delapan standar pendidikan yaitu standar proses, standar isi, standar kompetensi lulusan, standar sarana dan prasarana, standar sarana pendidik dan tenaga kependidikan, standar pembiayaan, standar pengelolaan, dan standar penilaian. Namun, yang menjadi fokus utama adalah standar isi yang mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi. Adapun salah satu kompetensi yang harus dikembangkan dalam pendidikan adalah kompetensi kreatifitas.

Pada kenyataannya, di zaman yang semakin berkembang sekarang ini kompetensi kreatifitas sangat dibutuhkan dalam menghadapi masa depan dan era globalisasi serta canggihnya TIK yang berkembang pesat. Demikian pula dalam kehidupan sehari-hari setiap orang selalu dihadapkan pada berbagai masalah yang harus dipecahkan dan menuntut kreatifitas untuk merumuskan solusinya. Untuk mengembangkan kreatifitas murid, salah satunya adalah pembelajaran IPA. Dalam hal ini dapat ditemukan bahwa pada proses pembelajaran IPA, murid memperoleh latihan secara implisit maupun secara eksplisit cara berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Bahkan dengan jelas dikemukakan dalam KBK dikdas IPA 2004 bahwa salah satu tujuan pembelajaran IPA yang hendak dicapai adalah untuk menjadikan murid mempunyai pandangan yang lebih luas serta memiliki sikap menghargai, tekun, sikap kritis, objektif, terbuka, inovatif dan kreatif, membantu murid mengembangkan daya nalar, berpikir logis, sistematis, logis, kreatif, cerdas, rasa keindahan, sikap terbuka dan rasa ingin tahu, mawas diri, mandiri, bekerjasama, dan bertanggung jawab.

Mengingat tuntutan terhadap penguasaan materi di kelas IV SD semester 2, dan agar tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat tercapai secara optimal, maka dalam penyajian materi, guru hendaknya memberi kesempatan kepada murid untuk mengembangkan segala potensinya, membangun sendiri pengetahuannya untuk memecahkan masalah serta membuat pembelajaran lebih

bermakna. Pernyataan tersebut berdasarkan atas pendapat Piaget (Dahar, 1996:117) yang menyatakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak.

Kenyataan di lapangan, peneliti memperoleh temuan mengenai sikap murid terhadap proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), murid mengalami kejenuhan karena pembelajaran kurang menarik, guru kurang memberikan kesempatan kepada murid untuk aktif memanipulasikan benda-benda secara langsung, sehingga sebagian besar murid sukar memahami setiap konsep yang diajarkan, yang akhirnya prestasi belajar murid menjadi rendah.

Permasalahan yang terjadi di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa pada murid kelas IV Semester 1 adalah murid tidak menguasai materi yang diajarkan, ini disebabkan dari kurangnya penguasaan materi yang diajarkan. Penyebabnya adalah kurang menariknya guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga murid mengalami kejenuhan dalam belajar dan guru kurang memberikan kesempatan kepada murid untuk aktif memanipulasikan benda-benda secara langsung. Dengan demikian, keaktifan belajar murid tidak akan meningkat.

Untuk itu diperlukan metode yang dapat membuat murid lebih aktif dalam pembelajaran. Adapun metode yang digunakan adalah metode penggunaan alat peraga. Dimana metode ini merupakan metode untuk mengukur kekreatifan anak dalam menangkap mata pelajaran yang diajarkan oleh seorang guru, selain itu metode ini juga bertujuan agar murid berpikir dan memiliki wawasan yang luas. Dengan

demikian jiwa kreatif anak, khususnya dalam pembelajaran IPA akan meningkat. Sehingga hasil belajar pun akan meningkat.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dalam kesempatan ini penulis bermaksud mengkajinya dalam skripsi dengan judul :**“Pengaruh penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA kelas IV di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :**“Apakah terdapat pengaruh penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Murid bidang Studi IPA kelas IV di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa ?”**

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Alat Peraga dalam proses pembelajaran bidang Studi IPA kelas IV di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori tentang IPA dengan menggunakan metode penggunaan alat peraga.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:
  - a. Bagi murid, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk membantu murid dalam mengatasi kesulitan memahami materi tentang IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.
  - b. Bagi guru IPA kelas IV SDN Limbung Puteri, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi permasalahan dalam pembelajaran di kelas terutama permasalahan yang berkaitan dengan kesulitan memahami materi tentang IPA.
  - c. Bagi peneliti, sebagai model belajar dan bahan acuan bagi peneliti mengenai pendekatan mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
  - d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar murid.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Menurut Burton, dalam sebuah buku "*The Guidance of Learning Activities*" dalam Aunurrahman (2009:35-38) merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. Dalam buku *Educational Psychology*, H.C. Whiterington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari suatu reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian, atau suatu pengertian. Dalam sebuah situs tentang pengertian belajar, Abdillah (2002) mengidentifikasi sejumlah pengertian belajar yang bersumber dari para ahli pendidikan/pembelajaran. James O. Whittaker mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam kesimpulan yang dikemukakan Abdillah (2002), belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui

latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Jika kita simpulkan dari sejumlah pandangan dan definisi tentang belajar (Wragg, 1994), kita menemukan ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut :

*Pertama*, belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan tertentu, baik pada aspek-aspek jasmaniah maupun aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan semakin baik, bilamana intensitas keaktifan jasmaniah maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya, meskipun seseorang dikatakan belajar, namun bilamana keaktifan jasmaniah dan mental rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak dilakukan secara intensif.

*Kedua*, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Adanya interaksi individu dengan lingkungan ini mendorong seseorang untuk lebih intensif meningkatkan keaktifan jasmaniah maupun mentalnya guna lebih mendalami sesuatu yang menjadi perhatian. Di dalam proses pembelajaran bilamana guru

berhasil menumbuhkan hubungan yang intensif dengan murid dalam proses pembelajaran, maka akan terjadi interaksi yang semakin kokoh dan pada gilirannya memungkinkan murid semakin terdorong untuk memahami atau lebih mengetahui lebih mendalam sesuatu yang dipelajari. Sebaliknya ketika interaksi individu dengan lingkungan semakin lemah, maka dorongan mental untuk mendalami sesuatu yang menjadi sumber belajar juga akan semakin lemah. Dalam keadaan ini akan semakin sulit bagi individu untuk mendapatkan dorongan guna memperoleh pengalaman atau pengetahuan yang diharapkan.

*Ketiga*, hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*). Akan tetapi tidak juga selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik, maupun aspek psikomotorik.

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan-perubahan pada aspek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relative lama.

Dalam pengertian yang umum dan sederhana, belajar seringkali diartikan sebagai aktifitas untuk memperoleh pengetahuan. Belajar adalah proses orang

memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. kemampuan orang untuk belajar menjadi ciri penting yang membedakan jenisnya dari jenis-jenis makhluk yang lain. (Gredler, 1994 : 1). Dalam konteks ini seseorang dikatakan belajar bilamana terjadi perubahan, dari sebelumnya tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui.

### **b. Ciri-ciri dan Tujuan Belajar**

Murid yang belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ada beberapa ahli yang mempelajari ranah-ranah tersebut dengan hasil penggolongan kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara hirarkis. Diantara para ahli yang mendalami ranah-ranah kejiwaan tersebut adalah Bloom, Krathwohl, dan Simpson. Mereka menyusun penggolongan perilaku berkenaan dengan kemampuan internal dalam hubungannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian mereka dikenal dengan "Taksonomi Instruksional Bloom dan kawan-kawan". Bloom dan kawan-kawan tergolong pelopor yang mengkategorikan jenis perilaku hasil belajar. Meskipun tidak luput dari kritik, taksonomi tersebut masih dapat digunakan untuk mempelajari perilaku dan kemampuan internal sebagai akibat belajar.

Penggolongan atau tingkatan jenis perilaku belajar terdiri dari tiga ranah atau kawasan, yaitu : (a) ranah kognitif (Bloom, dkk), yang mencakup enam jenis atau tingkatan perilaku, (b) ranah afektif (Krathwohl, Bloom dkk), yang mencakup lima jenis perilaku, (c) ranah psikomotorik (Simpson) yang terdiri dari tujuh

perilaku atau kemampuan psikomotorik. Masing-masing ranah dijelaskan berikut ini :

1. Ranah kognitif (Bloom, dkk), terdiri dari enam jenis perilaku :
  - a. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
  - b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
  - c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
  - d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
  - e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak di dalam suatu kemampuan menyusun suatu program kerja.
  - f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
2. Ranah afektif menurut Krathwohl & Bloom dkk, terdiri tujuh jenis perilaku, yaitu:
  - a. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.

- b. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
  - c. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
  - d. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
  - e. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
3. Ranahpsikomotor (Simpson), terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu :
- a. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
  - b. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani.
  - c. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
  - d. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
  - e. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien, dan tepat.

- f. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- g. Kreatifitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

### c. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2009: 5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan”. Sedangkan menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009:5) hasil belajar berupa: (1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (2) Keterampilan intelektual (3) Strategi kognitif dalam memecahkan masalah. (4) Keterampilan motorik (5) Sikap.

Selanjutnya menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009:6) hasil belajar mencakup: kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik.

1. Domain kognitif: *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *application* (menerapkan), *analysis* (mengorganisasikan, merencanakan), dan *evaluation* (menilai).
2. Domain efektif: *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
3. Psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Proses dan hasil belajar adalah merupakan dua aspek yang satu sama lainnya tidak dapat dipisahkan. Pada proses belajar terjadi suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya tingkah laku bagi individu yang melakukannya. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar (proses dan hasil belajar) dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: faktor eksternal (yang berasal dari luar) dan faktor internal (yang berasal dari dalam diri pelajar).

##### 1. Faktor yang berasal dari luar diri pelajar

###### a. Faktor-faktor sosial. Yang dimaksud dengan faktor-faktor sosial adalah:

Faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu hadir maupun tidak. Kehadiran orang lain pada waktu seseorang sedang belajar, banyak sekali mengganggu belajar; misalnya kalau satu kelas murid sedang mengerjakan ujian, lalu terdengar banyak anak-anak yang bercakap-cakap di samping kelas; atau seseorang sedang belajar di kamar, satu atau dua orang yang hilir mudik keluar masuk kamar belajar itu.

###### b. Faktor-faktor non sosial

Faktor ini dapat dikatakan juga tak terbilang jumlahnya, misalnya: keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, siang, sore, ataupun malam), tempat

letaknya alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat tulis menulis, buku, alat peraga) dan sebagainya yang biasa disebut alat-alat pelajaran.

2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pelajar

- a. Faktor-faktor fisiologis. Faktor-faktor ini dibedakan lagi menjadi tonus jasmani pada umumnya dan keadaanfungsi-fungsi fisiologis tertentu.
- b. Faktor-faktor psikologis.

Arden N. Frandsen dalam Sumardi Suryabrata *Psikologi Pendidikan* mengatakan bahwa hal yang mendorong seseorang untuk belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
- 2) Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-teman.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.

Jadi dapat dipahami bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar yaitu faktor yang berasal dari luar diri murid diantaranya faktor sosial (manusia) dan faktor non sosial yang berupa keadaan atau lingkungan murid.

Selain faktor dari luar, faktor yang sangat berpengaruh terhadap belajar murid adalah faktor dari dalam diri murid itu sendiri. Faktor yang berasal dari dalam diri murid adalah faktor fisiologis (keadaan jasmani) dan faktor psikologis yang berupa sifat-sifat murid itu sendiri.

## **2. Pengertian IPA**

Menurut Asih (2013 : 23) mengemukakan bahwa ada tiga istilah yang terlibat dalam hal ini, yaitu “ilmu”, “ pengetahuan”, dan “alam”. Pengetahuan adalah segala sesuatu diketahui manusia. Dalam hidupnya, banyak sekali pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah contoh pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan alam berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya.

Ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Dua sifat utama ilmu adalah rasional, artinya masuk akal, logis, atau dapat diterima akal sehat, dan objektif. Artinya, sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataannya, atau sesuai dengan pengamatan. Dengan pengertian ini, IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini (soekarno, 1973) dalam Asih (2013 : 23).

Carin dan sund (1993) dalam Asih (2013 : 24) mendefinisikan IPA sebagai “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”. Merujuk

pada defenisi Carin dan sund tersebut maka IPA memiliki empat unsur utama yaitu:

1. Sikap : IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat. Persoalan IPA dapat dipecahkan dengan menggunakan prosedur yang bersifat open ended.
2. Proses : proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
3. Produk : IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum
4. Aplikasi : penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran IPA keempat unsur itu diharapkan dapat muncul sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah. Oleh karena itu, IPA sering kali disamakan dengan the way of thinking.

### **3. Hakikat Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA dapat digambarkan sebagai suatu sistem yaitu sistem pembelajaran IPA. Sistem pembelajaran IPA, sebagaimana sistem-sistem lainnya,

terdiri atas komponen masukan pembelajaran, proses pembelajaran, dan keluaran pembelajaran.

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

Proses pembelajaran IPA harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk. IPA sebagai integrative science atau IPA terpadu telah diberikan di SD atau MI dan SMP atau MTS sebagai mata pembelajaran IPA terpadu dan secara terpisah di SMA atau MA sebagai mata pembelajaran ilmu biologi, fisika, IPA, serta bumi dan antariksa.

Objek IPA adalah proses IPA dan produk IPA. Atas dasar hal ini, pembelajaran IPA meliputi pula pembelajaran proses dan produk IPA. Objek proses IPA adalah kerja ilmiah, sedangkan objek produk IPA adalah pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan meta kognitif IPA.

Pembelajaran berbasis kompetensi menuntut peserta didik untuk menguasai konsep IPA setelah mempelajari materi pokok atau uraian materi pokok tertentu menguasai konsep IPA, penguasaan tersebut diperoleh melalui

proses IPA antara lain eksperimen, dan dapat menggunakan pengetahuannya tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4. Objek atau Bidang Kajian IPA**

Batang tubuh IPA (*science body of knowledge*) yang dihasilkan dari disiplin keilmuan menunjukkan hasil-hasil kreatif penemuan umat manusia selama berabad-abad. Batang tubuh IPA berisi tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan factual (fakta) pengetahuan konseptual (konsep) pengetahuan procedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori, dan model). Saat ini, ada dimensi pengetahuan IPA keempat, yaitu pengetahuan meta kognitif.

#### **5. Alat Peraga /Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Alat Peraga / Media Pembelajaran**

Alat peraga disamakan dengan media. Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. “Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik” (Arsyad, 2013: 3).

Simak Y dan Syafei, 2012 mengemukakan bahwa: Alat peraga ialah alat-alat yang digunakan guru yang berfungsi membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya (Arsyad, 2013: 10).

Daniem (1990 : 18-19) mengemukakan bahwa:

Alat peraga merupakan suatu alat yang digunakan ketika berlangsung proses belajar mengajar. Alat peraga ini dibagi menjadi dua bagian yaitu: (1) Alat peraga dua dan tiga dimensi, antara lain; bagan, grafik, poster gambar, peta dasar, peta timbul, globe, dan papan strip. (2) Alat peraga yang diproyeksikan antara lain' film, slide, dan flim strip.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan murid kuasai setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik murid. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran, media pembelajaran juga dapat membantu murid meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Arsyad, 2013: 19-20).

Secara harfiah media artinya perantara atau pengantar. Media merupakan alat yang dipakai sebagai perantara untuk menyampaikan berita atau pesan dan dapat merangsang pikiran , perasaan dan kemajuan audiens (murid) sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi murid. Guru yang efektif dalam menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajaran maka secara tidak langsung murid akan cepat menangkap pelajaran

tanpa mengulang-ulangi materi pelajaran yang diberikan, karena media dapat meningkatkan minat belajar murid dalam proses belajar mengajar. Media dalam proses belajar dibedakan menjadi alat peraga dua dan tiga dimensi serta alat peraga yang diproyeksikan (Ahmad S. 2007 : 106-109).

Masih dalam hubungan dengan media pembelajaran, Santoso S. Hamidjojo mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran biasanya sudah dituangkan dalam mempertinggi mutu kegiatan belajar-mengajar (Latuheru, 2002 : 16-17).

Dengan demikian “Media Pembelajaran (Alat Peraga)” merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar dan bertumpu pada tujuan, materi, pendekatan, metode, dan evaluasi pembelajaran. Di samping media ada pula yang disebut alat bantu pembelajaran, bedanya hanyalah pada fungsi, bukan pada substansi. Suatu sumber belajar dikatakan alat pembelajaran, jika fungsinya hanya sebagai alat bantu yang dapat menunjang keefektifan dan efisiensi pembelajaran.

Alat Peraga/media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pelajaran. Alat peraga/media pembelajaran mengandung dua unsur yaitu: (1) pesan atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan atau disebut juga software, dan (2) alat penunjang atau hardware. Seringkali orang menyebut media sebagai alat bantu pengajaran, tetapi media pembelajaran dapat dibedakan dari alat bantu pengajaran dalam hal fungsinya. Alat bantu mengajar bukanlah bagian integral dari kegiatan pembelajaran tetapi hanya membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran.

Jadi dapat diambil kesimpulan di sini bahwa media pembelajaran (alat peraga) adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini peserta didik), dengan menggunakan alat indera mereka. Lebih lanjut dari itu lebih baik lagi jika seluruh alat indera yang dimiliki mampu/dapat menerima pesan yang disampaikan.

## **2. Prinsip Penggunaan Alat Peraga**

Dalam menggunakan alat peraga hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan alat peraga tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Sudjana dan Rivai, (2002: 104-106) menyatakan bahwa :

Prinsip-prinsip penggunaan alat peraga yaitu:

- a. Menentukan jenis alat peraga dengan tepat, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu alat peraga manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang hendak diajarkan.
- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu memperhitungkan apakah penggunaan alat peraga tersebut sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik.
- c. Menyajikan alat peraga dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan alat peraga dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana yang ada.

d. Menempatkan atau memperlihatkan alat peraga pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar alat peraga digunakan.

### **3. Jenis-jenis Alat Peraga /Media Pembelajaran**

Cukup banyak jenis atau bentuk alat peraga/media pembelajaran yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru.

Dilihat dari jenisnya alat peraga/media pembelajaran terbagi atas 3 bagian yaitu media visual, audio, dan audiovisual.

#### **a. Alat peraga/media visual**

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media (alat peraga) visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas katakata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan; dan pesan nonverbal visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal-visual (Munadhi, 2008 : 81).

Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat murid dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan murid harus berinteraksi dengan visual (image) untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Arsyad (2013:89) menyatakan bahwa :

bentuk visual bisa berupa: (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti tabel, grafik dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka .

### **b.Alat peraga/media audio**

Media audio adalah media yang dapat menyampaikan pesan yang dapat diterima oleh alat indra telinga atau pesan yang dapat didengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *tipe recorder*, piringan hitam dan laboratorium bahasa (Fathurrohman, 2007:67)

Beberapa kekurangan atau keterbatasan media auditif ini, di antaranya adalah :

- 1) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik peserta didik yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
- 2) Media memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi di banding media lainnya, oleh karena itu dibutuhkan teknik-teknik tertentu dalam belajar melalui media ini.
- 3) Karena sifatnya yang audiotif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang lebih baik diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual.

### **c. Alat peraga/media audiovisual.**

Alat peraga/media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Sudah barang tentu apabila anda menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal.

penyajian bahan ajar kepada para peserta didik, selain dari itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selamanya berperan sebagai penyaji materi, tetapi penyajian materi dapat diganti dengan media audio-visual, maka peran guru bisa berubah menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Contoh media audio-visual ini adalah video, film, televisi pendidikan, televisi instruksional, program slide suara, dan program SD interaktif.

Fathurrohman (2007 : 67) mengemukakan bahwa :

“Alat peraga/media audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yaitu audio dan visual”.

Aa Karnaen (1980) mengemukakan bahwa:

Jenis-jenis alat peraga/media pembelajaran yang termasuk bahan dan peralatan, mulai dari yang paling murah sampai kepada yang paling rumit dan mahal, adalah:

#### **a. Chalk Board**

Chalk Board adalah, suatu papan tempat menulis dan menggambar. Kelebihan media ini adalah guru dapat menggambar materi yang diajarkan secara sederhana dan murid dapat melihatnya. Tetapi kekurangan dari media ini adalah membutuhkan waktu yang lama untuk menggambar skema tersebut dan terkadang gambarnya kurang jelas sehingga murid tidak cepat mengerti.

b. Komputer (laptop)

Komputer adalah mesin pengolah data, yang mampu melaksanakan tugasnya baik yang rumit maupun sederhana secara otomatis. Dengan menggunakan komputer guru dapat memperlihatkan kepada murid materi yang diajarkan seperti materi atau gambar dari internet sehingga dengan mudah murid dapat memahami materi yang diajarkan. Tetapi media ini tidak bisa dipakai jika tidak ada jaringan listrik di kelas, apalagi di daerah terpencil yang tidak memiliki listrik.

c. Flip Chart

Flip Chart adalah suatu media yang terdiri dari beberapa lembaran kertas yang berisi pokok-pokok masalah yang akan dibicarakan, yang dijepit bagian atasnya sehingga mudah dibolak-balik. Media ini juga sangat membantu guru dalam mengajar karena fungsinya hampir sama dengan papan tulis, hanya media ini biasa ukurannya lebih kecil dari pada media lainnya sehingga tidak semua murid dapat melihatnya.

d. Model

Model adalah suatu benda berukuran tiga dimensi yang mempunyai sifat-sifat seperti aslinya. Besarnya bisa sama dengan aslinya, bisa juga dalam skala yang lebih besar atau lebih kecil, seperti misalnya : gambar jantung, paru-paru, boneka. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena guru dapat memperlihatkan gambar tersebut pada murid. Namun gambar ini hanya dapat diamati bagian luarnya saja sedangkan bagian dalamnya tidak bisa diamati oleh murid.

e. Overhead Transparency

Overhead transparency adalah suatu bahan transparan (misalnya plastik) berukuran biasanya 20 x 24,5 cm yang dapat digambari atau ditulisi, dengan maksud untuk diproyeksikan dengan overhead projector. Media ini sering digunakan guru dalam mengajar karena fungsinya hampir sama dengan komputer disamping itu pemakaiannya juga mudah, hanya media ini penampilannya gambarnya lebih sederhana daripada komputer dan juga tidak bisa digunakan kalau tidak ada jaringan listrik.

f. Video Tape

Video Tape adalah elektro magnetis yang dapat merekam gambar dan suara untuk dipertunjukkan dan diperdengarkan kembali. Media ini juga sangat membantu

murid dalam belajar, karena disamping murid dapat mendengarkan materi tersebut juga dapat menyaksikan gambarnya. Tetapi tidak semua guru dapat menggunakan media ini apalagi harganya sangat mahal.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuknya (dua dimensi atau tiga dimensi), bahan pembuatnya (sederhana dan kompleks), alat indera yang terlibat (audio, visual, audio-visual), daya liputnya (luas, terbatas, individual). Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan dipengaruhi oleh beberapa pertimbangan yaitu: ketersediaan alat dan bahan, kemudahan pengadaan dan penggunaan, kesesuaian dengan konsep yang akan disampaikan, keamanan pada saat menggunakan, serta kesesuaian dengan situasi kondisi kelas (Nuryani Y. 2003:148)

### **5. Fungsi dan Manfaat Alat Peraga /Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (2002: 99-100) mengemukakan bahwa:

Dalam proses belajar mengajar, fungsi alat peraga/ media pembelajaran yaitu: (a) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. (b) Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru. (c) Alat peraga dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat pada tujuan dan bahan pelajaran. (d) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakannya hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian murid. (e) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu murid dalam menangkap pengertian yang diberikan oleh guru. (f) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain penggunaan alat peraga, hasil belajar yang dicapai akan tahan lama sehingga pelajaran mempunyai nilai tinggi.

Arsyad, A (2013:29) mengemukakan:

Manfaat penggunaan alat peraga/ media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, adalah: (a) Alat peraga/media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (b)Alat peraga/media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara murid dan lingkungannya, dan kemungkinan murid untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (c) Alat peraga/media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. (d) Alat peraga/media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada murid tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

## **6. Kerangka Pikir**

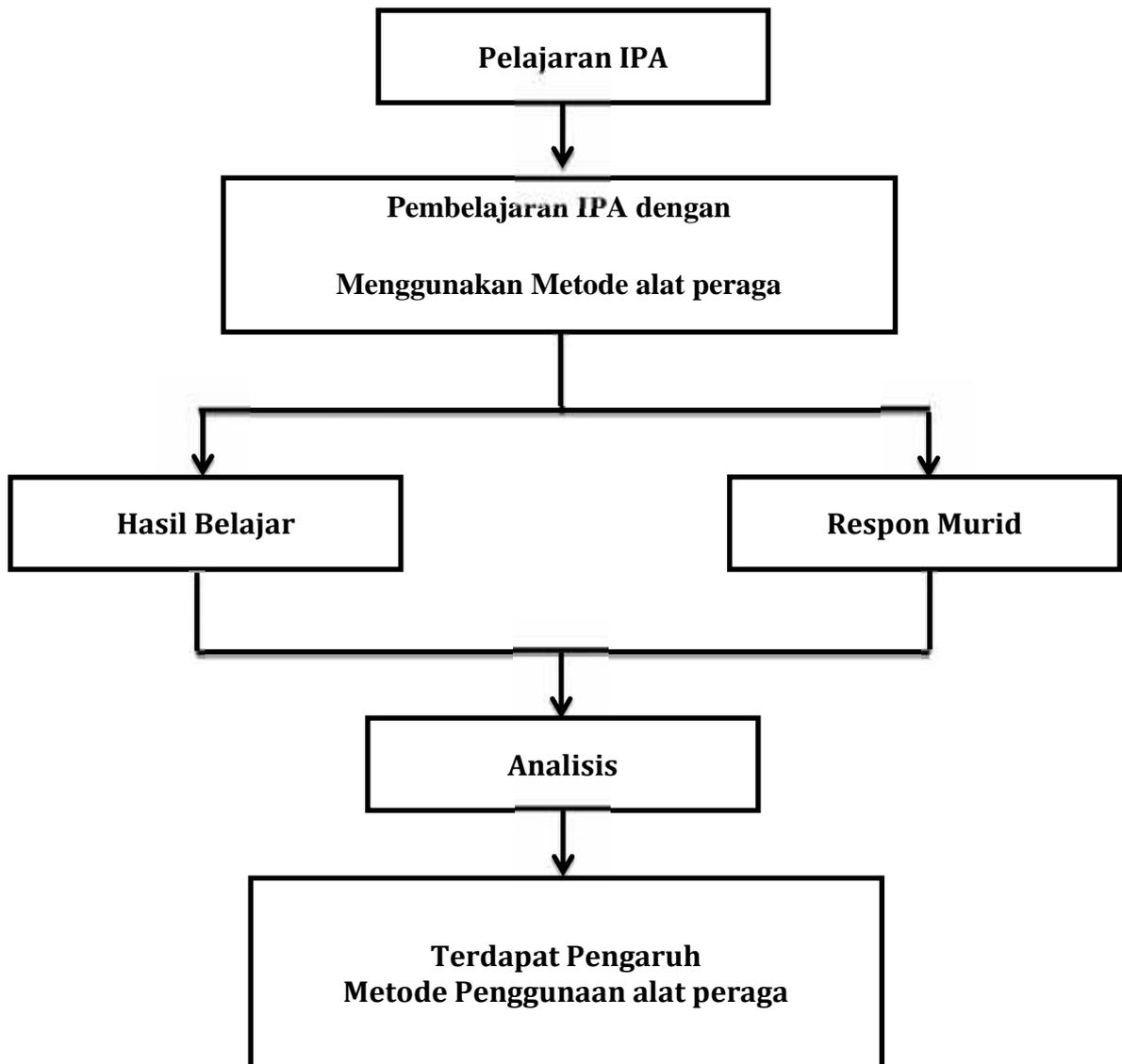
Pembelajaran IPA dapat digambarkan sebagai suatu sistem yaitu sistem pembelajaran IPA. Sistem pembelajaran IPA, sebagaimana sistem-sistem lainnya, terdiri atas komponen masukan pembelajaran, proses pembelajaran, dan keluaran pembelajaran. Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. belajar komunikasi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA tersebut, hal yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan menggunakan metode penggunaan alat peraga. Metode penggunaan alat peraga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA,

Melalui metode penggunaan alat peraga dalam pelajaran IPA, para murid akan lebih mudah memahami konsep materi yang diajarkan pada pelajaran IPA. Pemanfaatan metode penggunaan alat peraga dalam pembelajaran IPA ini akan menyuguhkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan bagi murid. Hal ini tentunya berdampak besar, terutama dalam hal meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA.

Dengan demikian, dapat diformulasikan bahwa metode penggunaan alat peraga untuk mata pelajaran IPA yang diterapkan di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, yaitu skenario pembelajaran IPA yang menggunakan metode penggunaan alat peraga berimplikasi pada perbaikan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA.

Berikut adalah gambar bagan dari kerangka pikir di atas :



Gambar :Kerangka Pikir

## **7. Hipotesis**

Berdasarkan dari uraian kajian teoritis dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode alat peraga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

$H_1$  : Terdapat pengaruh penggunaan metode alat peraga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra- eksperimen atau *pre-experiment* yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok kontrol (pembanding) sampel subyek dipilih seadanya tanpa mempergunakan randomisasi. Rancangan yang digunakan adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Dengan model rancangan ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dimana pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Desain penelitian eksperimen:

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Pengukuran pertama sebelum pemberian reward (*pretes*)

X : Perlakuan atau eksperimen (Pemberian reward)

O2 : Pengukuran kedua setelah pemberian reward (*post test*)

#### B. Sasaran Penelitian

Pada penelitian di atas, yang menjadi fokus penelitiannya adalah murid kelas kelas IV SDN Limbung Puteri, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Dimana dari penelitian tersebut, kita dapat mengetahui bagaimana aktivitas

muridnya, khususnya kelas IV.A dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

### **C. Defenisi Operasional Penelitian**

#### **1. Variabel Penelitian**

Adapun variabel yang diselidiki pada penelitian ini terdiri dalam dua jenis yaitu variabel terikat dengan variabel bebas. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel terikat yang diberikan perlakuan adalah hasil belajar IPA(Y) sedangkan variabel bebas adalah penggunaan metode penggunaan alat peraga (X).

#### **2. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu metode penggunaan alat peraga yang disimbolkan oleh (X), dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPA yang disimbolkan oleh (Y).

Desain penelitian ini dapat dirancang sebagai berikut:



### **D. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SDN Limbung Puteri, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa mulai dari kelas I sampai kelas VI. Berdasarkan data yang diperoleh kepala sekolah SDN Limbung Puteri yang terdapat pada tahun 2016 (semester genap) di peroleh jumlah keseluruhan murid

adalah 391 murid. Adapun populasi dari sekolah tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3.1 Jumlah Keseluruhan Murid SDN Limbung Puteri**

Kelas	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
<b>I A</b>	18	12	30
<b>I B</b>	16	14	30
<b>II A</b>	21	17	38
<b>II B</b>	17	19	36
<b>III A</b>	20	17	37
<b>III B</b>	20	14	34
<b>IV A</b>	9	19	28
<b>IV B</b>	9	17	26
<b>V A</b>	6	21	27
<b>V B</b>	18	17	35
<b>VI A</b>	20	20	40
<b>VI B</b>	17	13	30
<b>JUMLAH</b>			<b>391</b>

## **2. Sampel**

Jumlah murid kelas IV A sebanyak 28 murid. Dalam penentuan sampel hanya menggunakan kelompok eksperimen saja tanpa kelompok kontrol (perbandingan), subyek dipilih tanpa mempergunakan randomisasi.

Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua murid kelas IV A SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang berjumlah 28 murid.

## **E. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang peneliti gunakan adalah:

### **1. Tes**

Tes adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada murid untuk mengetahui dan mengumpulkan data tentang hasil dari belajar *Pre-test* sebelum perlakuan *post-test* setelah perlakuan, sehingga akan diketahui hasil dari pemahaman murid tentang materi pembelajaran.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik yang penulis gunakan dengan cara mengumpulkan dokumentasi-dokumentasi berupa nilai/hasil belajar. Dalam hal ini penulis mengumpulkan data melalui bahan-bahan tertulis yang diperlukan dalam penelitian. Data yang diperlukan antara lain data tentang jumlah guru IPA, jumlah murid, nama-nama murid, dan lain-lain.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

### **1. Tes awal (*Pretest*)**

Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakan Alat Peraga.

## 2. Pemberian perlakuan (*Treatment*)

Dalam hal ini peneliti menggunakan Metode Alat Peraga pada pembelajaran IPA

## 3. Tes akhir (*Posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan Alat Peraga.

## G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis regresi linier sederhana, analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y), atau dalam artian ada variabel yang mempengaruhi dan ada variabel yang dipengaruhi. Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel

dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Analisis regresi linear ini banyak digunakan untuk uji pengaruh antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut :

$$Y' = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen (Nilai hasil belajar)

X = Variabel independen ( Penggunaa alat peraga )

a = Konstanta (nilai Y' apabila X = 0 )

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan jika bernilai positif ataupun penurunan jika bernilai negatif ).

## 2. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (\text{Arif Tiro, 2008: 120})$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

$N$  = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

**Tabel 3.2 Tingkat Penguasaan Materi**

<b>Tingkat Penguasaan (%)</b>	<b>Kategori Hasil Belajar</b>
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

### **3. Analisis Data Statistik Inferensial**

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Menurut Tripalupi dan Kadek Rai Suwena (2014 : 32-34) menyatakan bahwa pengujian uji “t” sebagai salah satu teknik analisa komporasional bivariat harus disesuaikan dengan keadaan sampel yang kita selidiki. Berdasarkan keadaan sampelnya, pada umumnya para ahli statistik test “t” menjadi dua macam yaitu :

- 1) Uji “t” untuk sampel kecil ( $N$  kurang dari 30). Uji “t” untuk sampel ini dibedakan menjadi dua golongan, yaitu :
  - a. Uji “t” untuk sampel kecil yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan.

- b. Uji “t” untuk sampel yang kedua sampelnya satu sama lain tidak ada hubungannya.
- 2) Uji “t” untuk sampel besar (N sama dengan atau lebih dari 30). Uji “t” untuk sampel besar juga dibedakan menjadi dua golongan, yakni :
- a. Uji “t” untuk sampel besar yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan.
- b. Uji “t” untuk sampel besar yang kedua sampelnya satu sama lain tidak ada hubungan.

Karena sampel dari penelitian ini hanya berjumlah 28 murid, maka jenis uji “t” yang diambil adalah uji “t” untuk sampel kecil yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan. Adapun rumus untuk mencari uji “t” jenis ini adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

(Anas Sudijono, 305)

$M_D$  = *Mean of Difference* + nilai rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor variable I dan skor variable II yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$\Sigma D$  = Jumlah beda/selisih skor variable I (variable X) dan skor variable II (variable Y), dan D dapat diperoleh dengan rumus :

$$D = X - Y$$

$N$  = *Number of Cases* (jumlah sampel yang kita teliti)

$SE_{MD}$  = Standart Error (standar kesalahan) dari *Mean of Difference* yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N}}$$

$SD_D$  = Deviasi standart dari perbedaan antara skor variable I dan skor variable II, yang diperoleh dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \frac{(\Sigma D)^2}{N}}$$

#### **Langkah perhitungannya :**

Langkah yang perlu ditempuh dalam rangka memperoleh harga t berturut-turut adalah sebagai berikut :

1. Mencari D (*Difference* = perbedaan) antara skor variable I dan skor variable II. Jika variable I kita beri lambang X sedang variable II diberi lambang Y, maka  $D = X - Y$
2. Menjumlahkan D, sehingga diperoleh  $\Sigma D$ . Perhatikan dalam menjumlahkan D, tanda aljabar (tanda plus atau minus) harus

diperhatikan, artinya tanda “+” dan “-“ harus juga diperhatikan dalam penjumlahan.

3. Mencari *Mean of Difference* dengan rumus :

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

4. Mengkuadratkan D, setelah itu dijumlahkan sehingga diperoleh  $D^2$
5. Mencari deviasi standar dari *difference* ( $SD_D$ ) dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}$$

6. Mencari standar error dari *Mean of Difference* dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N - 1}}$$

7. Mencari t dengan rumus :

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

8. Memberikan interpretasi terhadap t dengan prosedur kerja sebagai berikut:

- a. Merumuskan terlebih dahulu  $H_1$  dan  $H_0$ .
- b. Menguji signifikansi t, dengan cara membandingkan besarnya t (t-observasi) dengan  $t_t$  (t-tabel) dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasannya (db), yang diperoleh dengan rumus  $db = N - 1$

- c. Mencari harga kritik “t” yang tercantum pada tabel nilai “t” dengan berpedoman pada db yang diperoleh, baik pada signifikansi 5 % atau 1 %
- d. Melakukan perbandingan antara t dengan  $t_c$ , dengan patokan sebagai berikut :
  - 1) Jika t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berarti antara kedua variable yang sedang kita selidiki perbedaannya secara signifikan memang terdapat perbedaan. Berarti metode penggunaan alat peraga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA.
  - 2) Jika t hitung lebih kecil atau sama dengan t tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Berarti antara kedua variable yang sedang kita selidiki perbedaannya secara signifikan memang tidak terdapat perbedaan. Berarti metode penggunaan alat peraga tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. HASIL PENELITIAN**

##### **1. Deskripsi Hasil *Pretest* sebelum Menggunakan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa mulai tanggal 21 – 27 Agustus 2016, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas IV.

Data hasil belajar murid kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng

Kabupaten Gowa dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pretest*

No	Nama Murid	Nilai
1	Afifa Khairun Niswa	50
2	St. Nadira Fairuzia	40
3	St. Nadila Fairuzia	60
4	Muh. Nur Alfiansyah	60
5	Husnul Muflihah	70
6	Siska Arya Ningsih	40
7	Muh. Hafidz	70
8	Muh. Raihan febrian	60
9	Ainul Burhani	55
10	Dilsa Alani Arman	60
11	Oya Salfitra Mulfa	40
12	Ibrahim	40
13	Hazarika Iffihani R	70
14	Naurah Alkhalisa	60
15	Nayla Fairuzia	60
16	Sri Nabila Aqsa	60
17	Rainy Husna Mannaba	60
18	Rifqah Naila M	60
19	Muh Fadil Maulama	70
20	Syifa Anada Zakaria	60
21	Muh Khalif Dafairzi	40
22	Danas tasya ananda syarman	60
23	Alfatun Nisa	40
24	Muh. Djibril Risyak Cisse	50
25	Washiyatul akmal	60
26	Nabilah nur zaimah akhsan	70
27	Ahmad Satria Abdillah	60
28	Rasya islamay pasha	50

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari murid kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* ( rata – rata ) nilai *pretest*

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
40	5	200
50	3	150
55	1	55
60	13	780
70	6	420
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>1605</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1605$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 28. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1605}{28} \\ &= 57,3\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebelum menggunakan Alat Peraga yaitu 57,3. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 54	8	28,6%	Sangat rendah
2.	55 – 64	14	50%	Rendah
3.	65 – 79	6	21,4%	Sedang
4.	80 – 89	0	0%	Tinggi
5.	90 – 100	0	0%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 28,6%, rendah 50%, sedang 21,4%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika sebelum menggunakan Alat Peraga tergolong sedang.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0 × < 65	Tidak tuntas	22	78,6%
65 × 100	Tuntas	6	21,4%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $65 \geq 75\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng

Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya  $21,4\% \leq 75\%$ .

**2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) setelah Menggunakan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa**

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah menggunakan Alat Peraga:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Posttest*

No	Nama Murid	Nilai
1	Afifa Khairun Niswa	90
2	St. Nadira Fairuzia	100
3	St. Nadila Fairuzia	80
4	Muh. Nur Alfiansyah	90
5	Husnul Muflihah	90
6	Siska Arya Ningsih	100
7	Muh. Hafidz	75
8	Muh. Raihan febrian	90
9	Ainul Burhani	90
10	Dilsa Alani Arman	60
11	Oya Salfitra Mulfa	80
12	Ibrahim	90
13	Hazarika Iffihani R	70
14	Naurah Alkhalisa	90
15	Nayla Fairuzia	85
16	Sri Nabila Aqsa	85
17	Rainy Husna Mannaba	100
18	Rifqah Naila M	80
19	Muh Fadil Maulama	75
20	Syifa Anada Zakaria	80
21	Muh Khalif Dafairzi	85
22	Danas tasya ananda syarman	85
23	Alfatun Nisa	80
24	Muh. Djibril Risyak Cisse	80
25	Washiyatul akmal	85
26	Nabilah nur zaimah akhsan	85
27	Ahmad Satria Abdillah	60
28	Rasya islamay pasha	75

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

X	F	F.X
60	2	120
70	1	70
75	3	225
80	6	480
85	6	510
90	7	630
<b>100</b>	3	300
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>2335</b>

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 2335$  dan nilai dari N sendiri adalah 28. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2335}{28} \\ &= 83,4\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah menggunakan Alat Peraga yaitu 83,4 dari skor ideal 100.

Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 54	0	0%	Sangat rendah
2.	55 – 64	2	7,14%	Rendah
3.	65 – 79	4	14,3%	Sedang
4.	80 – 89	12	42,85%	Tinggi
5.	90 – 100	10	35,71%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 35,71%, tinggi 42,85%, sedang 14,3%, rendah 7,14%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPA setelah menggunakan Alat Peraga tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0 × < 65	Tidak tuntas	2	7,17%
65 × 100	Tuntas	26	92,85%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $65 \geq 75\%$ ), sehingga dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar IPA Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah  $92,85\% \geq 75\%$ .

**3. Deskripsi Aktivitas Belajar selama Menggunakan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa**

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Alat Peraga selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:



**4. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan Alat Peraga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No.	X1 ( <i>Pretest</i> )	X2 ( <i>Posttest</i> )	$d = X2 - X1$	$d^2$
1.	50	90	40	1600
2.	40	100	60	3600
3.	60	80	20	400
4.	60	90	30	900
5.	70	90	20	400
6.	40	100	60	3600
7.	70	75	5	25
8.	60	90	30	900
9.	55	90	35	1225
10.	60	60	0	0
11.	40	80	40	1600
12.	40	90	50	2500
13.	70	70	0	0
14.	60	90	30	900
15.	60	85	25	625
16.	60	85	25	625
17.	60	100	40	1600
18.	60	80	20	400
19.	70	75	5	25
20.	60	80	20	400
21.	40	85	15	225
22.	60	85	15	225
23.	40	80	40	1600
24.	50	80	30	900

25.	60	85	25	625
26.	70	85	15	225
27.	60	60	0	0
28.	50	75	25	625
Jumlah			720	25750

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{720}{28} \\
 &= 25,71
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} \\
 &= 25750 - \frac{720^2}{28} \\
 &= 25750 - \frac{518400}{28} \\
 &= 25750 - 18514,28 \\
 &= 7235,72
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}} \\
 t &= \frac{25,71}{\frac{7235,72}{28(28-1)}}
 \end{aligned}$$

$$t = \frac{25,71}{\frac{7235,72}{28(27)}}$$

$$t = \frac{25,71}{\frac{7235,72}{756}}$$

$$t = \frac{25,71}{\sqrt{9,57}}$$

$$t = \frac{25,71}{3,09}$$

$$t = 8,32$$

#### 4. Menentukan harga $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1 = 28 - 1 = 27$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 0,381$ .

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 8,32$  dan  $t_{Tabel} = 0,381$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $8,32 > 0,381$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga didapatkan bahwa penggunaan Alat Peraga berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

### A. PEMBAHASAN

Alat peraga merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Alat Peraga membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar murid dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Dengan Alat Peraga, murid akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya,

gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar murid, misalnya belajar sambil bermain sehingga murid dapat menyerap materi pelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing serta daya serap murid terhadap materi pelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar murid 57,3 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 26,6%, rendah 50%, sedang 21,4%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika sebelum menggunakan Alat Peraga tergolong rendah

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 83,4. Jadi hasil belajar IPA setelah menggunakan alat peraga mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan alat peraga. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPA murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 35,71%, tinggi 42,85%, sedang 14,3%, rendah 7,14%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,37. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $28 - 1 = 27$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 0,381$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima yang berarti bahwa penggunaan Alat Peraga mempengaruhi hasil belajar IPA.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar IPA, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 2 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya Alat Peraga murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Simpulan yang lebih rinci terkait pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan alat peraga di kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar IPA murid kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebelum menggunakan alat peraga dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu sangat rendah yaitu 28,6%, rendah 50%, sedang 21,4%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum alat peraga berpengaruh terhadap hasil belajar IPA dengan menggunakan alat peraga di kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 35,71%, tinggi 42,85%, sedang 14,3%, rendah 7,14%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%..
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Peraga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA dengan menggunakan alat peraga di kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan

Bajeng Kabupaten Gowa setelah diperoleh  $t_{\text{Hitung}} = 8,37$  dan  $t_{\text{Tabel}} = 0,381$  maka diperoleh  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  atau  $8,37 > 0,381$ .

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian penggunaan alat peraga yang mempengaruhi hasil belajar IPA dengan menggunakan alat peraga di kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN Limbung Puteri, disarankan untuk menggunakan alat peraga dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan alat peraga ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, sekiranya dapat mengembangkan penggunaan alat peraga ini karena berdasarkan pengalaman saat jalannya penelitian, murid cenderung suka belajar hal-hal baru dan sangat tertarik untuk menerima pelajaran apabila penjelasan materinya disertai alat peraga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri, A. 2015. *Laporan Pematapan Profesi Keguruan SD Inpres Timbuseng*. Laporan tidak diterbitkan. Makassar : Unismuh Makassar.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Arsyad, A. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Latuheru, J.D. 2002. *Media Pembelajar*. Makassar: Makassar State University.
- Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Rahayu, S. 2015. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 15 Jawi-Jawi Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar : Unismuh Makassar.
- Hamid Darmadi. 2013. *Metode penelitian pendidikan dan sosial*. Bandung : Alfabeta.
- Tripalupi, L. E. & Suwena, K. R. 2014. *Statistika*. Singaraja : Graha Ilmu.
- Widaningsih. 2011. *Penerapan Metode Penggunaan Alat Peraga dengan Peta Konsep sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar IPA Biologi Pokok Bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup Murid Kelas VII B Smpn 3 Godean*". Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga.
- Sudjana, N & Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Tiro, A. 1999. *Dasar-dasar Statistik*, Ujung Pandang: universitas Makassar.
- Tim Penyusun. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Tanjung Nur Bahdin dan H. Ardial. 2008. *Pedoman penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**WAHYUNI**, Lahir di Limbung, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 11 Juli 1994. Anak Pertama dari 3 Bersaudara dari pasangan Sahabuddin dan Samaria.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Bontonompo Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa tahun 2006. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 1 Bontonompo dan tamat di SMA Negeri 1 Bajeng pada tahun 2012, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2016.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Murid dalam proses pembelajaran bidang studi IPA kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”**.