

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KONSEP CIRI-CIRI MAKHLUK  
HIDUP KELAS III SDN 89 URU KECEMATAN BUNTU BATU  
KABUPATEN ENREKANG**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**SATRIANI  
10540880813**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2017**



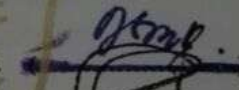
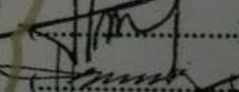
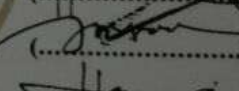
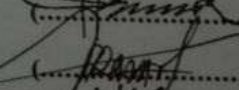
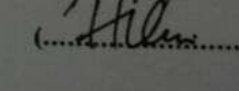


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR PENGESAHAN**

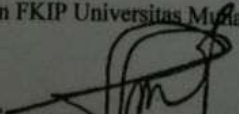
Skripsi atas nama **SATRIANI**, NIM 10540 8808 13 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 012/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 09 Jumadil Awal 1439 H/26 Januari 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2018.

Makassar, 14 Jumadil Awal 1439 H  
31 Januari 2018 M

**Panitia Ujian**

- 1. Pengawas Umum : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. 
- 2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. 
- 3. Sekretaris : Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. 
- 4. Dosen Penguji : 1. Dr. Syarifuddin Kune, M.Si.   
 2. Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.   
 3. Irmawanty, S.Si., M.Si.   
 4. Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes. 

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM : 860 734

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

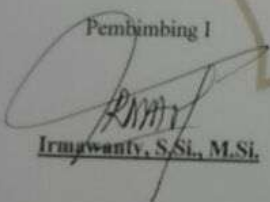
Nama Mahasiswa : SATRIANI  
 NIM : 10540 8808 13  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
 Makassar  
 Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit  
 terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Ciri-Ciri Makhluk  
 Hidup Kelas III SDN 29 Uru Kecamatan Buntu Batu  
 Kabupaten Enrekang**

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

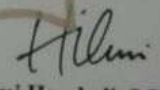
Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing I

  
Irmawanty, S.Si., M.Si.


Pembimbing II

  
Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes.

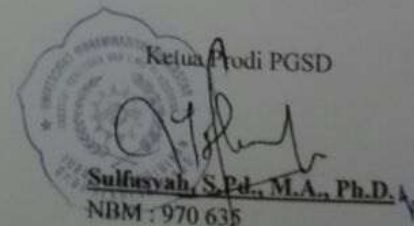
Mengetahui,

Dekan FK

Makassar

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 024

Ketua Prodi PGSD

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN 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 : **SATRIANI**  
NIM : 10540 808 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret  
terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Ciri-ciri Makhluk  
Hidup Kelas III SDN No. 89 Uru Kecamatan Buntu  
Batu Kabupaten Enrekang

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.

Enrekang, Agustus 2017  
Yang membuat pernyataan

**SATRIANI**



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

### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **SATRIANI**  
Stambuk : 10540 8808 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuahkan 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 penjiptakan 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.

Enrekang, Agustus 2017

Yang membuat perjanjian

**SATRIANI**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

Jadilah seperti karang di lautan  
yang selalu kuat meskipun terus dihantam ombak  
dan lakukanlah hal yang bermanfaat  
untuk diri sendiri dan untuk orang lain

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan  
karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain).

Dan berharaplah kepada Tuhanmu.

(Qs. Al-Insyirah:6-8)

**Kupersembahkan karya ini buat:**

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

## ABSTRAK

**Satriani. 2017.** *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil IPA Konsep Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SDN. No. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irmawanty dan pembimbing II Hilmi Hambali.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pre Test Post Test 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 media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN. No.89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas III sebanyak 14 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

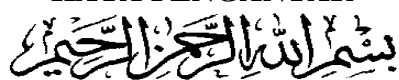
Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar IPA murid secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar IPA murid 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 media pembelajaran konkret positif, pemahaman materi dan konsep dari IPA dengan media pembelajaran konkret ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran konkret. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  yang diperoleh adalah 8,12 dengan frekuensi  $db = 14 - 1 = 13$ , pada taraf signifikansi 50% diperoleh  $t_{Tabel} = 2,16$ . Jadi,  $t_{Hitung} > t_{tabel}$  atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran IPA mempunyai pengaruh dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran konkret.

**Kata kunci:** Pra eksperimen, Pengaruh media pembelajaran konkret



## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah 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 Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SDN. No. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang”** dapat diselesaikan.

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. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Irmawanty, S.Si., M.Si Pembimbing I dan Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga haturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H Irwan Akib, S.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Andi Baetal Muqaddas S.Pd., M.sn., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada Maemuna, S. Pd. I, Kepala sekolah SDN No. 89 Uru, Bungati, A.Ma., Guru kelas III SDN No. 89 Uru, dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN No. 89 Uru atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi SDN No. 89 Uru khususnya Kelas III atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.



Kepada rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013 terkhusus Kelas K Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Ucapan terima kasih pula kepada seluruh keluarga dan sahabat-sahabatku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

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. Aamiin.

Makassar, Agustus 2017

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka	
1. Hasil Penelitian yang Relevan .....	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Konsep Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup.....	17
4. Belajar dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	23
5. Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	28
6. Profil Sekolah.....	31
B. Kerangka Pikir .....	36
C. Hipotesis Penelitian.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	40

B. Fokus Penelitian .....	41
C. Populasi dan Sampel .....	41
D. Variabel Penelitian .....	42
E. Defenisi Operasional Variabel .....	43
F. Prosedur Penelitian.....	43
G. Teknik Pengumpulan Data.....	44
H. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	50
B. Pembahasan.....	60
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	64
B. Saran .....	65
.....	DAF
TAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	
2.1 Jumlah siswa SDN No.89 Uru	33
2.2 Jumlah Guru SDN N0. 89 Uru	34
2.3 Jumlah PNS SDN No. 89 Uru	36
3.1 Desain Penelitian	40
3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA	46
4.1 Skor Nilai <i>Pre-Test</i>	49
4.2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai <i>Pretest</i>	50
4.3 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	51
4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA	51
4.5 Skor Nilai <i>Post-Test</i>	52
4.6 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai <i>Post-Test</i>	53
4.7 Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-Test</i>	54
4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil	54
4.9 Hasil Analisis Data Aktivitas Murid	55
4.10 Analisis Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	57

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Ciri-cir makhluk hidup	21
2.2 Bangan Kerangka Fikir	38

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2012: 27).

Menurut Sani dan Muhammad Kadri (2016:5) tentang tujuan pendidikan nasional yang di tuangkan dalam UU Nomor 20 tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 2 Sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sekarang yang lebih dikenal dengan “sains” merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena IPA dapat melatih siswa untuk berfikir logis, rasional, kritis dan kreatif atau berpikir secara ilmiah. Dalam pembelajaran IPA, diperlukan keterampilan proses dari siswa untuk menemukan sejumlah konsep-konsep yang dipelajari, sehingga peran aktif dari siswa sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, dalam mengajar seorang guru harus menggunakan metode dan media yang tepat guna menumbuhkan minat belajar dan menciptakan pembelajaran IPA yang aktif dan menyenangkan bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa hasil belajar yang baik.

Saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dari mata pelajaran IPA karena kebanyakan seorang guru sekolah dasar masih malas melaksanakan pembelajaran yang inovatif dengan memberi kesempatan serta kebebasan kepada siswa untuk berpikir dan berkembang secara mandiri, sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dan minat belajar siswa. Seorang guru tidak mau repot dengan apa yang akan diajarkan, mereka lebih memilih menggunakan jalan pintas dengan menggunakan pembelajaran langsung. Apabila hal seperti ini dibiarkan terus maka akibatnya siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif dan juga mengakibatkan rendahnya nilai yang diperoleh siswa.

Winkel dalam Fatmawati (2011: 8) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi



aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 71) setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan siswa. Dengan menggunakan media kongkret maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Berdasarkan hasil para penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang, Sukses diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum sukses karna masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dari mata pelajaran IPA. Hal ini dapat di lihat dari nilai ulangan akhir semester gasal mata pelajaran IPA menunjukkan dari 24 siswa, terdapat 15 siswa (46,87%) memiliki nilai di atas KKM (70) dan 9 siswa (53,12%) memiliki nilai di bawah KKM (70). Hal tersebut disebabkan karna pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton dengan menggunakan pembelajaran langsung. Apabila hal tersebut dilakukan terus menerus maka akibatnya siswa cenderung akan fasif dalam pembelajaran, pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif dan juga mengakibatkan rendahnya nilai yang diperoleh.

Untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajar-mengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya pula media yang bersifat kongkret. Objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat

penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, misalnya berkebun. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera peraba (Ibrahim, 2003: 119). Berkaitan dengan hal tersebut di atas siswa akan semangat dan tertarik untuk belajar dan meraih prestasi yang memuaskan dengan bantuan, bimbingan dan penggunaan media pembelajaran kongkret tersebut.

Berdasarkan uraian di atas kiranya perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dari pembelajaran IPA. Mengingat banyaknya masalah dan materi yang ada serta keterbatasan dari peneliti, maka peneliti membatasi masalah dan memilih judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil IPA Konsep Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SDN 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SDN 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA

Konsep Ciri-Ciri MakhluK Hidup Kelas III SDN 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh media pembelajaran konkret dalam merespon materi pembelajaran dari guru terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca atau pihak-pihak yang berkepentingan. Sedangkan manfaat secara praktisnya yaitu:

##### **1. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya sehingga terpacu untuk terus berlomba-lomba menjadi yang terdepan dalam prestasi.

##### **2. Bagi Guru atau Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini erat kaitannya dengan prospek penilaian guru terhadap siswa serta penelitian ini berkaitan dengan mata kuliah, strategi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, telaah kurikulum, metodologi penelitian dan lain sebagainya. Sehingga dengan adanya penelitian ini,

diharapkan penulis dan semua pihak yang berkepentingan dapat lebih memahaminya.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini difokuskan kepada siswa Kelas III SD dengan mata pelajaran yang diamati adalah mata pelajaran bahasa IPA sebagai objek dan materinya. Sehingga para pembaca, guru, atau pihak-pihak lain yang berkepentingan diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam aplikasi proses pembelajarannya. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin baik lagi.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu:

- 1) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprilliya Astuti (2013), dalam penelitian yang berjudul: *Penggunaan Alat Peraga Berupa Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. Negeri 2 Lebak Kec. Grobogan Kab. Grobogan*. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Permasalahan yang dihadapi adalah penggunaan metode yang digunakan kurang menarik minat belajar siswa, sehingga didapat penggunaan metode demonstrasi yang disertai dengan bantuan alat peraga.
- 2) Untuk alat peraga berupa benda konkret pada pelaksanaan penelitian ini. Pelaksanan penelitian ini dibuat dalam 2 siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Siklus I dilaksanakan dengan perolehan hasil dari 26 siswa sebanyak 18 anak yang mendapatkan nilai di atas KKM atau sekitar 73,07%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu yang diperoleh hasil belajar siswa dengan perolehan nilai 100% tuntas, sehingga diperoleh dari

kegiatan penelitian tindakan Kelas I ini melalui metode demonstrasi dengan menggunakan alat peraga konkret hasil belajar siswa meningkat.

- 3) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Endang Sri Ratnawati (2009), dalam penelitian yang berjudul: *Pemanfaatan media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA Kelas I SD. Negeri Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar khususnya di SDN. Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan, masih didominasi dengan pembelajaran konvensional, dalam hal ini guru hanya menerapkan metode ceramah dan disertai dengan tanya jawab dengan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketidakaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA, seyogyanya guru memanfaatkan media pembelajaran benda konkret karena dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret banyak keuntungan yang dapat diperoleh diantaranya: (1) anak lebih memahami konsep pembelajaran, (2) Guru lebih mudah dalam mengajar, (3) Pelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan hasil belajar siswa Kelas I

SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan sebelum dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret, (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa Kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan setelah dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret, (3) mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar IPA Kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan kabupaten Pasuruan. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes. Tes yang dilakukan berupa: tes akhir siklus 1 dan tes akhir siklus 2. Sedangkan instrumen penelitian digunakan pedoman wawancara, panduan wawancara, dan soal-soal tes. Untuk menganalisa data dari hasil posttes (ulangan) pada penelitian ini menggunakan penilaian acuan kriteria. Penilaian acuan kriteria yang digunakan adalah ketuntasan belajar perorangan (75%) dan ketuntasan kelas atau kelompok (80%). Penelitian terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Pelaksanaan siklus I belum berhasil, diulangi pada siklus II sampai berhasil. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa Kelas I mata pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar IPA Kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan sebelum menggunakan media pembelajaran benda konkret masih



rendah yaitu dengan rata-rata 5,2, (2) Hasil belajar IPA setelah dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret lebih meningkat. Nilai rata-rata menjadi 84,0. Dengan memanfaatkan media pembelajaran benda konkret anak lebih tertarik dan lebih mudah mengerti.

## **2. Media Pembelajaran**

### **1) Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014: 3) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich (dalam Arsyad, 2014: 3) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, benda dan sejenisnya adalah

media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Acapkali kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 4) ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Media pembelajaran adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima informasi. Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu/komponen pengajaran yang sengaja dibuat oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan bahan pelajaran dalam proses belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

### **3.1 Pengertian media pembelajaran konkret**

Menurut Dale (dalam Arsyad, 2014: 27) media pembelajaran konkret 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. Media pembelajaran konkret membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Fungsi media benda asli:

- a) Memberi pengalaman nyata dalam kehidupan
- b) Menarik motivasi belajar

### **3.2 Kekuatan media pembelajaran konkret**

Berikut beberapa kekuatan media pembelajaran konkret

Aprianto. 2012. *Media Pembelajaran menggunakan benda asli*. (online). <http://Aprianto.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-menggunakan-benda.html>. diakses 20 Maret 2017.

- a) Benda asli memberi pengalaman yang sangat berharga dan berharga karena langsung dalam dunia sebenarnya
- b) Benda asli memiliki ingatan yang tahan lama dan sulit dilupakan
- c) Pengalaman nyata dapat membentuk sikap mental dan emosional yang positif terhadap hidup dan kehidupan
- d) Benda asli dan model dapat dikumpulkan dan dicari
- e) Benda asli dapat dikoleksi orang

### **3.3 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 28) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
  - Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
  - Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
  - Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka,

serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

#### **a. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Nana Sudjana (dalam Subana & Sunarti, 2011: 290) mengemukakan ada beberapa alasan dibutuhkan media pembelajaran di antaranya berikut ini:

- 1) Guru harus berusaha menyediakan materi yang mudah diserap siswa.
- 2) Materi menjadi lebih mudah dimengerti apabila menggunakan alat bantu.
- 3) Proses belajar-mengajar memerlukan media dalam hal ini disebut media pembelajaran.

#### **b. Faktor-faktor Pemilihan Suatu Media**

Sebelum memutuskan untuk menggunakan media tertentu dalam suatu peristiwa mengajar, seorang guru perlu memahami faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media, Arsyad (2014: 69). Adapun faktor-faktor pemilihan suatu media pembelajaran yaitu:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber yang tersedia.
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya

penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi.

- 3) Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
- 4) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

- 1) media visual, yaitu media yang berkaitan dengan indera penglihatan. Secara umum dapat dikatakan bahwa media ini berguna dalam hubungannya dengan memotivasi, ingatan dan pengertian.
- 2) media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih banyak.
- 3) media audio-visual, yaitu media pengajaran yang lengkap karena media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang.



- 4) media asli dan orang, yaitu media yang berupa benda asli atau orang yang memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

### 3.) Konsep Materi Ciri-ciri Makhluk hidup

#### a. Pengertian Makhluk Hidup

Makhluk hidup adalah segala yang bernapas. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan. Pohon pisang, pohon jambu, dan belalang adalah makhluk hidup. Mereka juga bernapas dan butuh makanan. Batu, kerikil, air, dan udara adalah benda tidak hidup.

Makhluk hidup berbeda dengan benda tidak hidup. Benda mati tidak bernapas. Mereka juga tidak membutuhkan makanan. Benda mati tidak dapat tumbuh. Masing-masing memiliki ciri-ciri tersendiri.

Makhluk hidup terbagi menjadi tiga macam. Yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan. Semua makhluk hidup mempunyai ciri-ciri khusus. Amatilah makhluk hidup dan benda tidak hidup.

#### b. Ciri-ciri makhluk hidup

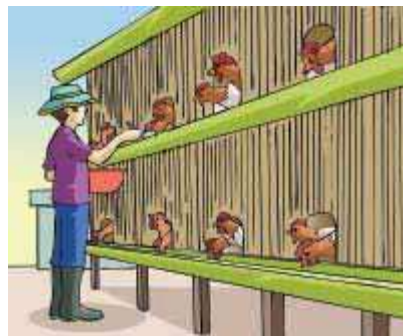
##### 1. Makhluk Hidup Membutuhkan Makanan dan Minuman



Hewan membutuhkan makan Manusia membutuhkan makan  
Makhluk hidup membutuhkan makanan dan minuman untuk

mempertahankan hidupnya. Makhluk hidup yang tidak makan sehari-hari dapat mati. Hewan peliharaan yang tidak diberi makanan dapat menjadi lemah. Bahkan akhirnya dapat mati. Manusia dan tumbuhan juga membutuhkan makanan. Tumbuhan dapat membuat makanannya sendiri. Tumbuhan dapat menyerap air dan zat hara dari dalam tanah. Tumbuhan menyerapnya dengan menggunakan akarnya. Manusia membutuhkan makanan dan minuman setiap hari. Manusia akan merasa lapar jika terlambat makan. Jadi, makhluk hidup membutuhkan makanan agar tetap hidup.

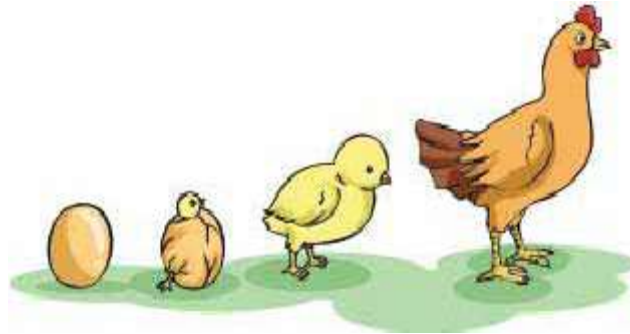
## 2. Makhluk Hidup Berkembang Biak



Ayam berkembang biak dengan cara bertelur. Makhluk hidup berkembang biak untuk melestarikan keturunannya. Berkembang biak berarti menghasilkan keturunan. Hewan berkembang biak dengan cara bertelur dan beranak. Kucing, kambing, sapi, dan gajah berkembang biak dengan beranak. Sebaliknya, ayam, burung, dan katak berkembang biak dengan bertelur. Perkembangbiakan tumbuhan dapat dilakukan secara alami dan buatan. Perkembangbiakan secara alami, misalnya melalui tunas. Contohnya pada tumbuhan pisang. Selain itu,

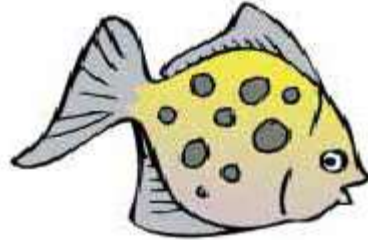
perkembangbiakan secara alami dapat dilakukan melalui biji. Contohnya mangga, rambutan, dan jeruk. Perkembangbiakan secara buatan dapat dilakukan dengan cangkok dan stek.

### 3. Makhluk Hidup Tumbuh



Makhluk hidup mengalami pertumbuhan dari kecil menjadi besar. Biji kacang hijau dapat tumbuh menjadi kecambah. Kecambah memiliki akar dan daun. Manusia juga tumbuh, yaitu dari bayi hingga menjadi dewasa. Ciri-ciri pertumbuhan manusia adalah bertambahnya tinggi dan berat badan. Coba bandingkan tinggi badanmu dengan adikmu. Bandingkan pula tinggimu sekarang dan lima tahun lalu. Pasti berbeda karena mengalami perkembangan. Begitu pula dengan pertumbuhan hewan. Hewan tumbuh semakin tinggi dan besar. Lama-kelamaan hewan akan menyerupai induknya. Tumbuhan juga mengalami pertumbuhan. Semakin lama batangnya membesar, daunnya rimbun, dan akarnya kuat.

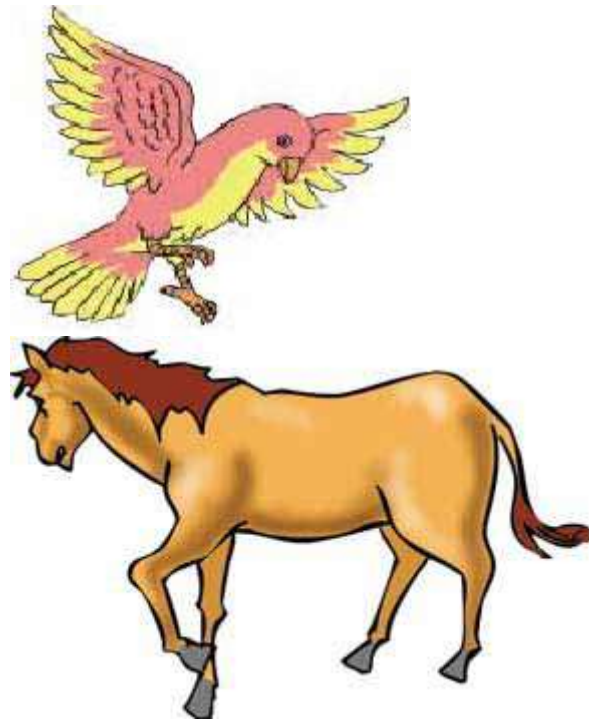
#### 4. Makhluk Hidup Bernapas



Makhluk hidup memerlukan udara untuk bernapas. Saat bernapas manusia menghirup oksigen. Oksigen terkandung dalam udara. Manusia akan mengeluarkan karbondioksida dari tubuh. Manusia dapat bertahan hidup meskipun tidak makan sehari. Akan tetapi, manusia tidak dapat hidup tanpa bernapas. Tidak hanya manusia, hewan dan tumbuhan juga bernapas. Semua makhluk hidup mempunyai alat untuk bernapas. Tumbuhan bernapas melalui pori-pori di permukaan daun. Pori-pori ini disebut mulut daun (stomata). Hewan dapat bernapas dengan paru-paru dan insang. Sebagian besar hewan laut bernapas dengan insang.

Namun, ada juga hewan laut yang bernapas dengan paru-paru. Misalnya paus dan lumba-lumba. Ada juga hewan yang bernapas dengan kulit. Misalnya, cacing tanah dan katak. Selain dengan paru-paru, katak dewasa bernapas dengan kulit. Kecebong bernapas dengan insang.

## 5. Makhluk Hidup Bergerak



Burung bergerak dengan sayapnya untuk terbang. Ikan bergerak dengan siripnya untuk berenang. Harimau, kucing, kambing, kuda, dan sapi bergerak menggunakan kakinya. Manusia bergerak, berjalan, dan berlari menggunakan kakinya. Tumbuhan termasuk makhluk hidup. Tumbuhan sesungguhnya juga bergerak. Tumbuhan bergerak mengikuti arah datangnya sinar matahari. Namun, tumbuhan tidak berpindah tempat.

## 6. Makhluk Hidup Peka terhadap Rangsangan



Tumbuhan putri malu akan menutup daunnya jika terkena sentuhan. Beberapa hewan juga peka terhadap sentuhan. Bekicot akan memasukkan kepalanya jika terkena sentuhan. Manusia juga peka terhadap rangsang. Manusia memiliki bagianbagian tubuh yang peka terhadap rangsang. Misalnya, mata peka terhadap rangsang cahaya. Telinga peka terhadap rangsang suara. Makhluk hidup membutuhkan udara untuk bernapas. Makhluk hidup juga membutuhkan air dan makanan. Selain itu, makhluk hidup juga membutuhkan tempat untuk hidup. Jika kekurangan air, tumbuhan tidak dapat tumbuh dengan subur. Bahkan tumbuhan dapat mati. Jika kekurangan air, manusia akan merasa lemas. Bayi yang terkena diare akan kekurangan cairan dalam tubuhnya. Jika berlangsung terus-menerus, dapat membuat bayi itu meninggal. Begitu juga dengan hewan. Jika kekurangan air, tubuh hewan akan menjadi lemah. Hal ini juga dapat mengakibatkan kematian. Makhluk hidup tidak dapat hidup tanpa adanya udara. Manusia membutuhkan rumah sebagai tempat tinggal. Rumah melindungi dari cuaca dingin dan panas. Tumbuhan membutuhkan

tempat yang cocok agar tumbuh subur. Hewan pun membutuhkan tempat hidup yang cocok. Misalnya, ikan yang hidup di air. Hewan-hewan liar seperti singa dan harimau membutuhkan hutan sebagai tempat hidup.

#### **4.) Belajar dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

##### **a) Pengertian Belajar**

Sadiman (2006:2) mendefinisikan bahwa “Belajar merupakan suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga mati. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik perubahan yang bersifat pengetahuan dan keterampilan maupun yang menyangkut nilai dan sikap”.

Slameto (2003:2) juga mengungkapkan bahwa belajar itu merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan dari berbagai definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan dalam kepribadian dan tingkah laku manusia yang berlangsung seumur hidup sebagai hasil dari pengalaman dirinya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitar.



## **b) Pengertian Hasil Belajar**

Segala usaha yang dilakukan oleh seseorang atau siapapun tidak mesti dapat berhasil dengan baik atau memenuhi target yang diinginkan, kadang hasilnya memuaskan dan kadang hasilnya tidak seperti yang diharapkan. Demikian juga dalam belajar, ada yang berhasil dan ada pula yang belum berhasil, ada yang memiliki hasil yang baik dan ada pula hasil yang buruk. Guru dan siswa hendaknya perlu memahami makna hasil belajar itu sendiri, sehingga tidak keliru dalam memahami dan menilai seseorang yang sedang dan setelah melakukan belajar.

Purwanto (2010:54) mendefinisikan, “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Sedangkan Rusman (2012: 123), berpendapat, “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat- bakat, penyesuaian sosial, macam-macam ketrampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa

hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan, baik itu yang menyangkut pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun ketrampilan (psikomotorik).

**c) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Slameto (2003:54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi 2 golongan yaitu faktor *intern* yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri dan faktor *extern* yang berasal dari luar individu.

a. Faktor-faktor *intern*

Faktor-faktor *intern* masih dibedakan lagi menjadi:

a) Faktor jasmaniah, meliputi: kesehatan dan cacat tubuh.

Apabila salah satu dari faktor jasmaniah terganggu maka akan mempengaruhi hasil prestasi belajar.

b) Faktor Psikologis, meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani nampak dengan adanya lemah dari tubuh, lapar, haus dan mengantuk, serta timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

b. Faktor-faktor *extern*

Faktor *extern* yang berpengaruh terhadap hasil belajar dapat digolongkan kembali menjadi 3 faktor, antara lain:

a) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Walaupun dalam ukuran kecil tetapi sangat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar. Faktor keluarga ini meliputi, cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan keluarga

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat turut mempengaruhi hasil belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari seorang siswa adalah faktor dari

dalam dan luar anak itu sendiri. Faktor dari dalam meliputi faktor fisik seperti kesehatan, cacat fisik, dan sebagainya, dan faktor psikologis berupa minat, bakat, motivasi, dan sebagainya. Sedangkan faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar seseorang adalah faktor dari keluarga berupa cara mendidik orang tua, keadaan ekonomi, latar belakang orang tua, dan lain-lain. Faktor sekolah yang mempengaruhi siswa antara lain kurikulum, guru, relasi antarsiswa, dan sebagainya. Sedangkan faktor masyarakat berupa teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan lain-lain. Selain itu, terdapat pula faktor pendekatan belajar atau upaya belajar dari seorang siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa tersebut untuk mempelajari materi-materipelajaran.

#### **d. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam**

Menurut Trianto (2010:136), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang awalnya berasal dari bahasa Inggris "*science*". Kata "*science*" sendiri berasal dari kata dalam bahasa latin "*scientia*" yang berarti saya tahu.

Trianto, (2010:137) IPA Dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam yang ada maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan

untuk penyebaran pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu yang lazim disebut metode ilmiah.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu kumpulan pengetahuan manusia mengenai gejala-gejala alam semesta yang dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah.

### **5.) Hakikat Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar**

Secara umum IPA dipahami sebagai ilmu kealaman, yaitu ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. IPA juga lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep.

Berdasar pada hakikat IPA di atas, Trianto (2010:141-142) menyebutkan nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut:

1. Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
2. Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.
3. Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

Jadi pada hakikatnya belajar IPA adalah suatu aktivitas fisik dan mental untuk memahami hidup serta hubungannya dengan lingkungan, yang menyangkut konsep, proses, dan berbagai prinsip.

### 1) Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Trianto (2010:143), tujuan dari pembelajaran IPA diharapkan dapat memberikan antara lain:

- a. Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan teknologi.
- c. Keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi.
- d. Sikap ilmiah, antara lain skeptis, kritis, sensitif, objektif, jujur terbuka, benar, dan dapat bekerjasama.
- e. Kebiasaan mengembangkan kemampuan berfikir analitis, induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam.
- f. Apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.

Selama ini proses belajar mengajar IPA hanya cenderung

menghafal fakta, konsep atau teori saja, seharusnya proses belajar IPA lebih ditekankan pada pendekatan proses sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses pendidikan maupun produk pendidikan seperti tercantum dalam tujuan pembelajaran IPA di atas.

## **2) Pengertian Hasil Belajar IPA**

Hasil belajar IPA yang baik terlihat dari siswa yang menguasai secara tuntas materi yang diberikan oleh guru serta mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan IPA yang tercantum dalam kurikulum.

Indri apsari (2012:13) mengemukakan, “Hasil belajar IPA merupakan hasil belajar yang diperoleh dari berbagai kegiatan dengan menggunakan ketrampilan proses untuk mencapai ketuntasan belajar dan mampu dikuasai siswa dalam standar kompetensi atau ruang lingkup pada mata pelajaran IPA” Menurut Bundu (2006:15), hasil belajar IPA atau sains SD hendaknya mencakup berbagai hal sebagai berikut:

- 1.** Penguasaan produk ilmiah atau produk sains yang mengacu pada seberapa besar siswa mengalami perubahan dalam pengetahuan dan pemahamannya tentang sains baik berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, maupun teori.
- 2.** Penguasaan proses ilmiah atau proses sains mengacu pada sejauh

mana siswa mengalami perubahan dalam kemampuan proses keilmuan yang terdiri atas ketrampilan proses sains dasar dan keterampilan proses sains terintegrasi.

3. Penguasaan sikap ilmiah atau sikap sains merujuk pada sejauh mana siswa mengalami perubahan dalam sikap dan sistem nilai dalam proses keilmuan.

Berdasar uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA merupakan hasil belajar yang diperoleh setelah melaksanakan pembelajaran IPA yang lebih ditekankan pada ketrampilan proses, hingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang nantinya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses pendidikan maupun produk daripendidikan.

#### **6.) Profil Sekolah**

SDN No. 89 Uru terletak di desa Ledan Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada pagi sampai siang hari, mulai dari pukul 07:00 - 12:40.

Keadaan fisik sekolah cukup memadai, terdiri dari 6 ruang kelas, 1 ruang kantor, 1 ruang perpustakaan, 4 WC, dan dilengkapi dengan 5 kantin yang terletak di belakang dan sudut sekolah.



### **a. Fasilitas Sekolah**

#### 1. Perpustakaan

Perpustakaan SDN No. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang cukup sangat bagus dan layak untuk tempat perpustakaan ini di kelolah oleh guru-guru yang ada di sekolah.

Fasilitas-fasilitas yang ada di perpustakaan tersebut yaitu:

- (a) Buku pelajaran, buku-buku non fiksi ( Koran) dan buku fiksi yang di ataur rapi dalam rak buku.
- (b) terdapat pua meja mini untuk membaca buku

#### 2) Ruang Guru

Keadaan ruang guru masih sangat bagus dan di mamfaatkan sebagai tempat istirahat untuk guru saat jam istirahat dan juga tempat guru-guru mengerjakan tugas-tugasnya. Fasilitas yang ada di ruang guru adalah meja, kursi, dispenser, kipas angin, print, computer, ruang tamu, papan profil sekolah, papan data guru, papan jumlah siswa dan lemari.

#### 3) Ruang Kepala Sekolah

Ruang kepala sekolah terletak di ruang guru yang memiliki ruang khusus tersendiri. Fasilitas yang ada yaitu kursi, kipas angin, meja dan lemari.

#### 4) Ruang kelas

SDN No. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang memiliki 6 ruang kelas. Jumlah rata-rata siswa perkelas tidak

mencapai 20 orang siswa. Fasilitas yang ada di ruang kelas adalah sebagai berikut: papan tulis, lemari, meja, kursi, vas bunga, foto presiden dan wakil presiden, jam dinding dan alat-alat pembersih (sapu, skop sampah, tempat sampah).

5) Toilet

SDN No.89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang memiliki 4 toilet. 1 3 di khususkan untuk siswa dan 1 di khususkan untuk guru. Fasilitas yang ada di toilet yaitu: ember, gayung, sabun, sikat dan pembersih toilet.

6) Unit Kegiatan Siswa

Unit kegiatan siswa yang terlihat di SDN No.89 Uru adalah pramuka dan kasida.

**b. Keadaan Sekolah**

1) *Jumlah Siswa*

Jumlah siswa yang ada di SDN No.89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang yaitu 127 orang siswa. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Jumlah siswa SDN No.89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang

No.	Kelas	Jumlah siswa	Rombel
1.	1	20	1
2.	2	14	1
3.	3	24	1

4.	4	27	1
5.	5	25	1
6.	6	17	1
Jumlah		127	6

(Sumber: Data SDN No. 89 Uru Kec.Buntu Batu Kac.Enrekang)

2) *Porsenil Guru*

Tabel 2.2 Jumlah Guru SDN No.89 Uru Kecamatan Buntu Batu  
Kabupaten Enrekang

No	Nama Guru	Gol	Jabatan	Status Kepegawaian	Bidang Studi	Jumlah jam	Ket
1.	Maimuna S.Pd		Kepala Sekolah	PNS	Umum	12	
2.	Nuriati S.Pd		Guru Kelas	Non PNS	Umum	12	
3.	Burhanuddin A.ma		Guru Kelas	Non PNS	Umum	12	
4.	Bungati A.ma		Guru Kelas	Non PNS	Umum	12	
5.	Laining S.Pd		Guru Kelas	PNS	Umum	12	
6	Nurusia S.Pd		Guru Kelas	PNS	Umum	12	
7.	Panca S.Pd		Guru Kelas	PNS	Umum	12	

8.	Yenni S.Pd		Guru Agama	PNS	Agama	12	
9.	Rustam		Komite	Non PNS	-	-	

Personil tenaga edukasi SDN No.89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang terdiri dari kepala sekolah , wali kelas, guru bidang studi, dan staf. Dengan perincian sebagai berikut:

- Kepala Sekolah : 1 Orang
- Wali Kelas : 6 Orang
- Guru Bidang Studi : 1 Orang
- Ketua Komite : 1 Orang

Nama-nama

1. Kepala Sekolah : Maimuna S.Pd
2. Guru Kelas
  - a) Kelas 1 : Nuriati S.Pd
  - b) Kelas 2 : Burhanuddin A.ma
  - c) Kelas 3 : Bungati A.ma
  - d) Kelas 4 : Laining S.Pd
  - e) Kelas 5 : Nurusia S.Pd
  - f) Kelas 6 : Panca S.Pd
3. Guru Bidang Studi
  - a) Guru Agama : Yenni S.Pd
4. Komite Sekolah : Rustam

Tabel 2.3 Jumlah PNS SDN No. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu  
Kabupaten Enrekang

No.	Jenis Pegawai	PNS	Non PNS	Jumlah
1.	Kepala Sekolah	1	-	1
2.	Guru Kelas	3	3	6
3.	Guru Agama	1	-	1
4.	Ketua Komite	-	1	1

## B. Kerangka Pikir

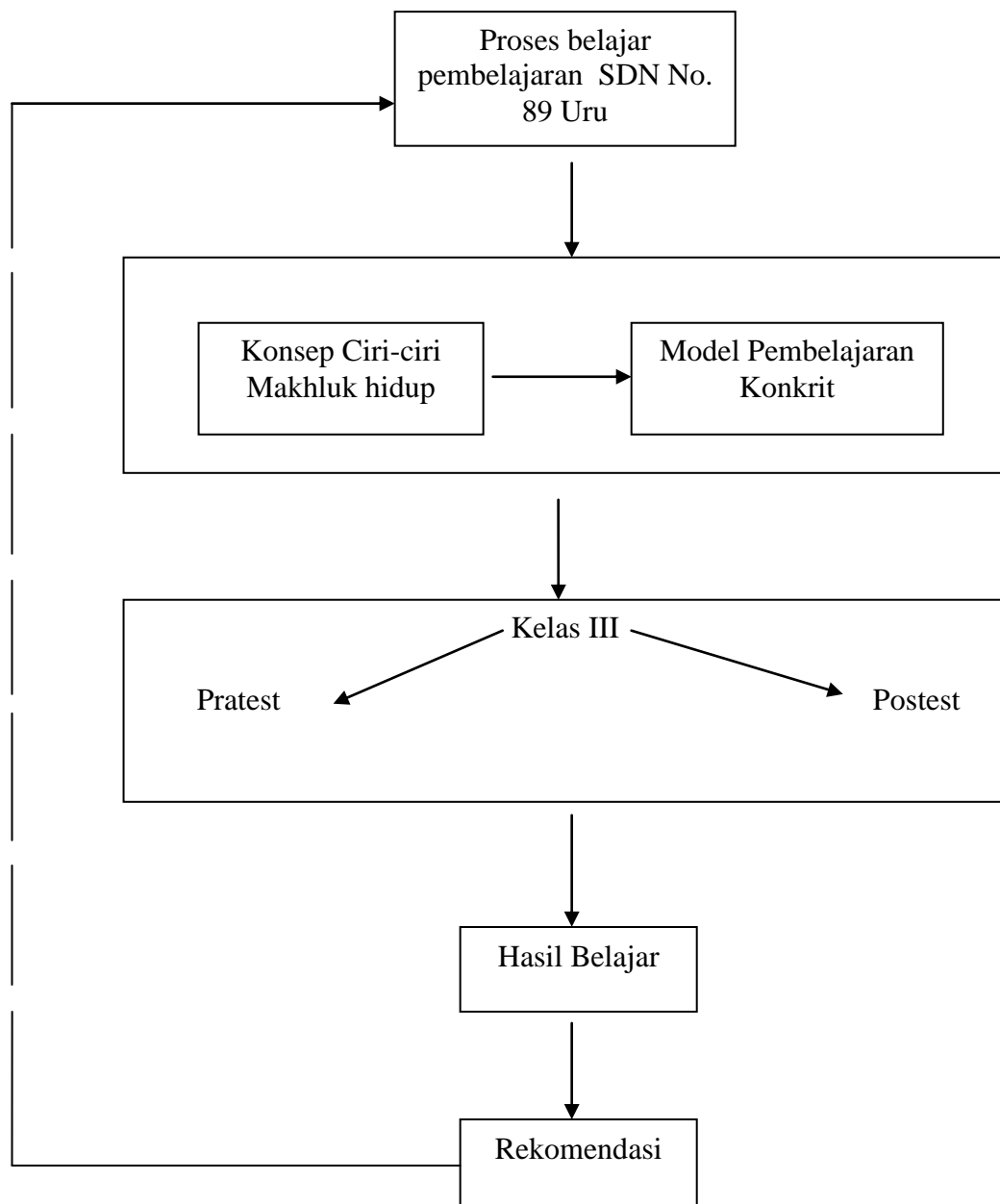
IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembangunan. IPA berupaya untuk membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahaman tentang alam dan seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak ada habis-habisnya. Khususnya untuk IPA SD hendaknya dapat membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Untuk mengembangkan potensi diperlukan adanya kerjasama dari guru dan murid dalam proses pembelajaran.

Guru merupakan sosok pendidik dan pengajar yang menyentuh kehidupan pribadi siswa, oleh karena itu, kehadiran guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang di harapkan.

Media pembelajaran konkrit merupakan media yang biasanya diterapkan dalam mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran konkrit akan lebih efektif karena disertai dengan media yang betul-betul nyata untuk menentukan bukti kebenaran suatu percobaan. Media konkrit melatih siswa untuk merekam semua data fakta yang di peroleh melalui pengamatan langsung benda nyata dan bukan data opini hasil rekayasa. Sewaktu menyusun kesimpulan berdasarkan data hasil pengamatan menurut pandangan siswa, mereka perlu di latih untuk di tanya jawab, asal menyimpulkan dan asal mencatat saja. Penggunaan media konkrit ini di harapkan dapat membantu siswa dalam membangun kreatifitas belajar IPA yang tifold membosankan yang menarik untuk dipelajari, dan memiliki pengalaman nyata dalam kegiatan pembelajaran serta dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar.

Penggunaan media konkrit pada pembelajaran IPA tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar akademik tetapi juga berpengaruh pada aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba meneliti "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SDN 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat digambarkan paradigma peneliti sebagai berikut:



Bagan 2.2 kerangka pikir meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar IPA.
- H1: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar IPA.



### BAB III

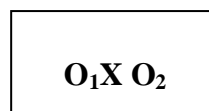
#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu *jenis pre-Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2013:108).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain penelitian



Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

$O_2$  = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X = perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media pembelajaran konkret (benda asli).
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada Pengaruh metode konkrit terhadap hasil belajar Ipa konsep cirri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III SDN No.89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono:2013). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III

SDN 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang dengan jumlah populasi sebanyak 14 murid. Laki-laki 8 orang dan perempuan 6 orang.

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010:118) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel dalam penelitian digunakan “*sampling jenuh*” artinya peneliti mengambil seluruh jumlah populasi sebagai anggota sampel.

Jadi sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi kelas III SDN 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang yang berjumlah 14 siswa, siswa laki-laki 8 orang dan siswa perempuan 6 orang.

## D. Variabel Penelitian

Variable yakni segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dapat pula diartikan sebagai ciri dari individu, objek, gejala atau peristiwa yang akan diukur secara kualitatif ataupun secara kuantitatif. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu:

### a. Variable independen (Variabel Bebas)

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Konkrit Dalam Pembelajaran.

### b. Variabel dependen (Variabel Terikat)

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa oada murid kelas III SDN No.89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

## **E. Defenisi Operasional Variabel**

Beberapa ahli mengemukakan tentang definisi operasional variabel, diantaranya di kemukakan bahwa defenisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (di observasi) sehingga apa yang dilakukan oleh peneliti terbuka untuk di uji kembali oleh orang lain(Ahmadi dan Narkubo, 2009:61). Sedangkan di kemukakan pula oleh ahli lain bahwa, variabel adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono,2010:38).

Dengan demikian definisi operasi variabel adalah defenisi yang disusun berdasarkan apa yang dapat di amati dan di ukur tentang variabel dalam penelitian tersebut. Jadi variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefenisikan sebagai berikut:

### **1. Media pembelajaran konkret**

Media pembelajaran konkret merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik.

### **2. Hasil belajar IPA**

Hasil belajar IPA siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada tes awal (pretest) dan nilai yang diperoleh siswa pada saat posttest.

## **F. Prosedur Penelitian**

Adapun tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tahap persiapan**

- a) mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
- b) Mengurus perisinan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- c) Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- d) Membuat RPP yang akan digunakan untuk meneliti.

## **2. Tahap pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengadakan pretes pada kelas eksperimen
- b) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran konkrit konsep cirri-ciri makhluk hidup dalam pembelajaran IPA.
- c) Mengadakan postes pada kelas eksperimen

## **3. Menganalisis Data Hasil Dan Pelaporan**

Tahap analisis data yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan hasil pengelolaan data.
- b) Menganalisis hasil pengelolaan data.

## **G. 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 media pembelajaran konkret.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran konkret pada pembelajaran IPA.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret.

## H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan 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 *Post test*. 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 *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

## 1. 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)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

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 siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.2. Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 69	Rendah
70– 79	Sedang
80 – 89	Tinggi

90– 100	Sangat tinggi <sup>1</sup>
---------	----------------------------

Sumber: Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan (2006:7)

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$  = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

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



$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

c) Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$X_1$  = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penggunaan media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

- e) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, berarti penggunaan media pembelajaran konkret tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Kelas III SDN 89 Uru Kecamatan Buntu Baru Kabupaten Enrekang. Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$  dengan mencari  $t_{\text{Tabel}}$  menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$
- f) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil IPA kelas III SDN. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Hasil Pretest IPA Kelas III SDN No. 89 Uru Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN. No. 89 Uru Kabupaten Buntu Batu mulai tanggal 18 Agustus – 25 Agustus 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas III SDN. No. 89 Uru.

Data hasil belajar murid kelas III SDN No.89 Uru dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

Keterangan Nilai Statistik	Nilai <i>Pre-Tes</i>
Jumlah Murid	14
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	80
Nilai Rerendah	40
Rentang Nilai	50
Nilai Rata-rata	60

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 2)

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas III SDN. No. 89 Uru dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

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

X	F	F.X
40	2	80
50	3	150
60	5	300
70	1	70
80	3	240
Jumlah	14	840

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 2)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 840$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 14. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{840}{14} \\ &= 60\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas III SDN. No. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu sebelum menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 60. 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	5	35,70	Sangat rendah
2.	55 – 69	5	35,70	Rendah
3.	70 – 79	1	7,10	Sedang
4.	80 – 89	3	21,40	Tinggi
5.	90 – 100	-	0,00	Sangat tinggi
Jumlah		14	100	

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 4)

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 35,70%, rendah 35,70%, sedang 7,10%, tinggi 21,40% dan sangat tinggi pada persentase 0,00%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPA sebelum menggunakan media pembelajaran konkret tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA saat *pretest*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	10	71
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	4	29
Jumlah		14	100

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 3)

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 ( $65 \geq 71\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA kelas III SDN. No. 89 Uru Kabupaten Buntu Batu belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya  $29\% \leq 71\%$ .

## 2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) IPA Kelas III SDN No. 89 Uru Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberi *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut:

Tabel 4.5 Skor nilai *Post-Test*

Kategori Nilai Statistik	Nilai <i>Pret-Test</i>
Jumlah Murid	14
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	100
Nilai Terendah	60
Rentang Nilai	50
Nilai Rata-rata	83,60

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 2)

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari kelas III SDN. No. 89 Uru Kecamatan Butu Batu:

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

X	F	F.X
60	2	120
70	3	210
80	1	80
90	4	360
100	4	400
Jumlah	14	1.170

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 2)

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1.170$  dan nilai dari N sendiri adalah 14. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1170}{14} \\ &= 83,60\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas III SDN. No. 89 Uru setelah menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 83,60 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	-	0,00	Sangat rendah
2	55 – 69	2	14,30	Rendah
3	70 – 79	3	21,40	Sedang
4	80 – 89	1	7,10	Tinggi
5	90 – 100	8	57,10	Sangat tinggi
Jumlah		14	100	

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 3)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 57,10%, tinggi 7,10%, sedang 21,40%, rendah 14,30 dan sangat rendah berada pada persentase 0,00%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPA setelah menggunakan media pembelajaran konkret tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA saat *post-test*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	2	14,30
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	12	85,70
Jumlah		15	100,0

( Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 4)

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 III SDN. No. 89 Uru Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah 85,70%.

### 3. Deskripsi Aktivitas Belajar IPA Murid Kelas III SDN No. 89 Uru selama Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

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

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid  
**HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID**

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	14	13	14	P O S T T E S T	13,67	97,64	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		2	1	1		1,33	9,5	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		13	13	14		13,33	95,21	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		9	12	14		11,67	87,35	Aktif
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		9	10	11		10	71,42	Aktif
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		6	8	9		7,67	54,78	Tidak Aktif
7.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		12	13	14		13	92,85	Aktif
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		10	12	13		11,67	87,35	Aktif
	Rata-rata						74,52	Aktif	

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 4)

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 97,64%
- b. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 9,5%
- c. Persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 95,21 %
- d. Persentase murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 87,35%
- e. Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 71,42%
- f. Persentase murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 54,78%
- g. Persentase murid yang mengerjakan soal dengan benar 92,85%
- h. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 87,35%
- i. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan IPA dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 74,52%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif  $\geq 75\%$  baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang

aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 76,63% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran IPA telah mencapai kriteria aktif.

#### 4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN. No. 89 Uru Kabupaten Enrekang

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN. No. 89 Uru Kabupaten Enrekang”. maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10 Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	d = X2 - X1	d <sup>2</sup>
1	70	70	0	0
2	80	90	10	100
3	80	90	10	100
4	80	90	10	100
5	50	60	10	100
6	50	60	10	100
7	40	70	30	900
8	40	80	40	1600
9	60	100	40	1600
10	60	100	40	1600
11	60	100	40	1600
12	60	100	40	1600
13	60	90	30	900
14	50	70	20	400
	840	1170	330	10700

(Sumber: data primer 2017 di olah dari lampiran 3)

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{330}{14}$$

$$= 23,57$$

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

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 10700 - \frac{(330)^2}{14}$$

$$= 10700 - \frac{108900}{14}$$

$$= 10700 - 7778,57$$

$$= 2921,43$$

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

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{32,57}{\sqrt{\frac{2921,43}{14(14-1)}}}$$

$$t = \frac{32,57}{\sqrt{\frac{2921,43}{182}}}$$

$$t = \frac{32,57}{\sqrt{16,05}}$$

$$t = \frac{32,57}{4,01}$$

$$t = 8,12$$

4. Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 14 - 1 = 13$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,16$

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 8,12$  dan  $t_{Tabel} = 2,16$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $8,12 > 2,16$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

## B. Pembahasan

Media pembelajaran konkret 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. Media pembelajaran konkret membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar murid dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Dengan media pembelajaran konkret seperti hewan dan pohon, 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 *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 60 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 35,70%, rendah 35,70%, sedang 7,10%, tinggi 21,40% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase

yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPA sebelum menggunakan media pembelajaran konkret tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 83,60%. Jadi hasil belajar IPA setelah menggunakan media pembelajaran konkret mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media pembelajaran konkret. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPA murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 57,10%, tinggi 7,10%, sedang 21,40%, rendah 14,30% dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,12 . Dengan frekuensi (dk) sebesar  $14 - 1 = 13$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,16$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran konkret mempengaruhi hasil belajar IPA.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil 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 2 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 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 media pembelajaran konkret 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.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori-teori yang telah dikaji sebelumnya berdasarkan beberapa pendapat para ahli salah satunya adalah menurut Dale (dalam Arsyad, 2014:27) media pembelajaran konkret 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. Oleh karena itu media pembelajaran konkret sangat tepat diterapkan di sekolah dasar karena murid dapat melihat langsung hal-hal yang dipelajarinya tanpa harus menghayal dalam proses pembelajaran murid juga memberi respon yang lebih baik dalam mengikuti proses belajar dibandingkan mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran konkret.

Faktor keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran konkret di sekolah dasar yaitu pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan juga dengan menggunakan bahan pembelajaran yang lebih

jelas atau nyata murid menjadi lebih bersemangat dan cepat tanggap dalam menerima pelajaran karena dalam proses pembelajaran ini di sediakan media nyata yang membuat murid dapat berfikir logis tanpa harus menghayal kemudian murid tidak akan merasa bosan karena metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru.

Adapun faktor kegagalan dalam menggunakan media pembelajaran konkrit di sekolah dasar yaitu sebagian dari murid bersikap gadu dan main-main dalam menerima pelajaran karna murid diperlihatkan secara langsung media nyata dari materi yang dipelajarinya. Faktor kegagalan lainnya yaitu adanya siswa yang keluar masuk kelas dan mengganggu temannya karna menganggap bahwa guru tidak akan menegur karna guru tersebut sedang memperagakan media konkrit di depan kelas.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran konkret kelas III SDN. No. 89 Uru sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar IPA kelas III SDN. No. 89 Uru sebelum menggunakan media pembelajaran konkret dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 0,00%, rendah 35,70%, sedang 35,70%, tinggi 28,60% dan sangat tinggi berada pada persentase 0,00%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN. No. 89 Uru dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 57,10%, tinggi 28,60%, sedang 14,30%, rendah dan sangat rendah berada pada persentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN. No. 89 Uru setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 5,34$  dan  $t_{Tabel} = 2,14$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $5,34 > 2,14$ .

#### **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran konkret yang mempengaruhi hasil belajar IPA kelas III SDN. No. 89 Uru, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN. No. 89 Uru, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran konkret dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran konkret ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A.M,Sudirman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aprianto.(2012). Dalam <http://Aprianto.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-menggunakan-benda.html>.
- Arsyad,A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bundu, Patta, (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmuan dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir.(2014). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fatmawati. (2011). *Penerapan Metode Eksperimen Pada Pelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa MTs*. Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Hamalik.(2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani.(2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ibrahim, dkk.(2003). *Perencanaan Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto.(2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman.(2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sabana dan Sunarti.(2011). *Strategi Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Slamato.(2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Sugiyono.(2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto.(2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara

**LAMPIRAN A**

- **Lampiran I** : **RPP**
- **Lampiran II** : **Jadwal Penelitian**
- **Lampiran III** : **Soal *Pretest-Posttest***
- **Lampiran IV** : **Daftar Hadir Murid**

**Lampiran.1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Nama Sekolah	: SDN No.89 Uru
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas /Semester	: III (Tiga)/I ( Satu)

**A. Standar Kompetensi**

Memahami makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup

**B. Kompetensi Dasar**

1.1 Mengidentifikasi makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup.

**C. Indikator**

- Kognitif Proses

1.1.1 Menyebutkan pengertian makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup

- Kognitif Produk

1.1.2 Mengetahui Pengertian Makhluk Hidup dan ciri-ciri makhluk hidup

- Afektif

1.1.3 Kerja sama tanggung jawab dan jujur

- Psikomotorik

1.1.4 Mengungkapkan pendapat tentang makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup

#### D. Tujuan Pembelajaran

- Kognitif Proses
  - 1.1.1.1 Siswa mampu menyebutkan pengertian makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup
- Kognitif Produk
  - 1.1.2.2 Siswa mampu mengetahui pengertian makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup
- Afektif
  - 1.1.3.3 Siswa mampu kerja sama, tanggung jawab dan mandiri dalam proses pembelajaran
- Psikomotorik
  - 1.1.4.4 Siswa mampu mengungkapkan pendapat tentang pengertian makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup

#### E. Materi Pelajaran

##### Materi Ciri-ciri Makhluk hidup

##### a. Pengertian Makhluk Hidup

Makhluk hidup adalah segala yang bernapas. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan. Pohon pisang, pohon jambu, dan belalang adalah makhluk hidup. Mereka juga bernapas dan butuh makanan. Batu, kerikil, air, dan udara adalah benda tidak hidup.

##### b. Ciri-ciri makhluk hidup

1. Makhluk Hidup Membutuhkan Makanan dan Minuman
2. Makhluk Hidup Berkembang Biak
3. Makhluk Hidup Tumbuh

4. Makhluk Hidup Bernafas
5. Makhluk Hidup Bergerak
6. Makhluk Hidup Peka terhadap Rangsangan

**F. Metode dan Media Pembelajaran**

Model : Cerama, Penugasan

Media : Media Pembelajaran Konkrit

**G. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam</li> <li>2. Guru mengecek kesiapan siswa</li> <li>3. Guru meminta salah seorang murid untuk memimpin doa sebelum belajar</li> <li>4. Absensi</li> <li>5. Apersepsi</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi tentang makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup</li> <li>2. Guru memperlihatkan contoh</li> <li>3. Guru member tugas</li> <li>4. Guru mengawasi murid</li> <li>5. Guru mengumpulkan tugas dari murid</li> </ol>	40 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi</li> <li>2. Guru meminta salah seorang murid untuk memimpin doa sebelum pulang</li> </ol>	10 menit

	3. Guru menatap pembelajaran	
--	------------------------------	--

## H. Sumber Pengajar

Buku kelas III IPA (Penerbit Duta)

### I. Penilaian

#### a. instrument penilaian

1. Apa pengertian makhluk hidup?
2. jelaskan ciri-ciri makhluk hidup!

#### b. Kunci Jawaban

1. makhluk hidup adalah segala yang bernafas
2. ciri-ciri makhluk hidup antara lain:
  - ❖ membutuhkan makanan dan minum,
  - ❖ berkembang biak,
  - ❖ peka terhadap rangsangan,
  - ❖ tumbuh,
  - ❖ bernafas
  - ❖ bergerak

#### c. Penskoran

1. soal nomor 1 rentang skor 0-50
2. Soal nomor 2 rentang skor 0-50

#### d. Penilaian

$$NA = \frac{(N1 \times 2) + (N2 \times 3)}{25} \times 100$$

NI: adalah rata-rata nilai proses belajar



N2 adalah rata-rata nilai hasil mengerjakan test tulis

NA adalah nilai akhir

Enrekang, April 2017

Mengetahui

Kepala SDN No. 89 Uru

Mahasiswa



Maimuna, S.Pd

Satriani

NIP: 196508101980032000

NIM: 10540880813

## Lampiran II

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN  
KELAS III SDN NO. 89 URU  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

No	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1.	Senin, 21 Agustus 2017	2 × 35 Menit	Pretest
2.	Selasa , 22 Agustus 2017	2 × 35 Menit	Menjelaskan ciri-ciri manusia
3.	Rabu , 23 Agustus 2017	2 × 35 Menit	Menjelaskan ciri-ciri tumbuhan
4.	Kamis , 24 Agustus 2017	2 × 35 Menit	Mejelaskan cirri-ciri hewan
6.	jumat, 25 Agustus 2017	2 × 35 Menit	Posttest

Enrekang , Agustus 2017

Guru Kelas

Bungati,A.Ma

NIP:

Lampiran III

**SOAL PRITES – POSTTES KELAS III**

**SDN NO. 89 URU KECEMATAN BUNTU BATU KABUPATEN**

**ENREKANG**

**Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar!**

Soal pritest

1. Jelaskan pengertian makhluk hidup!
2. Tuliskan 3 ciri-ciri makhluk hidup!
3. Bagaimana cara perkembang biakan pada kucing!
4. Bagaimana cara perkembang biakan pada ayam!
5. Tuliskan contoh yang termasuk makhluk hidup!

Soal posttest

1. Jelaskan pengertian makhluk hidup!
2. Tuliskan 5 ciri-ciri makhluk hidup!
3. Bagaimana cara perkembang biakan pada ayam dan burung!
4. Bagaimana cara perkembang biakan pada kucing dan sapi!
5. Tuliskan 5 makhluk hidup!

**LEMBAR JAWABAN PADA *PRETES-POSTTES* KELAS III**  
**SDN NO. 89 URU KECEMATAN BUNTU BATU KABUPATEN**  
**ENREKANG**

Jawaban soal pretest

1. Makhluk hidup adalah segala yang bernafas.
2. Ciri-ciri makhluk hidup : mempunyai keturunan, membutuhkan makanan dan bergerak.
3. Cara perkembang biakkan pada kucing adalah melahirkan
4. Cara perkembang biakkan pada ayam adalah bertelur
5. Manusia, tumbuhan dan hewan

Jawaban soal posttes

1. Makhluk hidup adalah segala yang bernafas
2. Bergerak dengan berbagai cara, mempunyai keturunan, membutuhkan makanan, tumbuh dan peka terhadap rangsangan
3. Bertelur
4. Melahirkan
5. sapi, ayam, kucing, kerbau dan sapi

## Lampiran IV

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS I**  
**SDN NO. 150 INPRES TAMALA'LANG KABUPATEN TAKALAR**

NO.	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN					KET	
			1	2	3	4	5		
1	ALMAN	L	<b>P R E T E S T E S</b>	√	√	√	√	√	<b>P O S T T E S T</b>
2	MUH. PADLI	L		√	√	√	√	√	
3	MUH. SAINAL	L		√	√	√	√	√	
4	BAYU	L		√	√	√	√	√	
5	ALDO	L		√	√	√	√	√	
6	MUH, FARLAN RESKY	L		√	√	√	√	√	
7	GUNAWAN	L		√	√	A	√	√	
8	RAFKA	L		√	√	√	√	√	
9	MALIKA	P		√	√	√	√	√	
10	JULVIANTI	P		√	√	-	√	√	
11	NUR MAQFIRA	P		√	√	√	√	√	

12	MUTMAINNAH	P		√	√	√	√	√		
13	KEYSYAH	P		√	√	√	√	√		
14	INTAN	P		√	√	√	√	√		

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **8** orang

Perempuan = **6** orang +

Jumlah siswa = **14** orang

*Enrekang, Agustus 2017*

**Peneliti**

**Satriani**  
**NIM. 10540880813**

**LAMPIRAN B**

- **Lampiran I** : **Nilai *Pretest***
- **Lampiran II** : **Nilai *Posttest***
- **Lampiran III** : **Analisis skor *pretest-posttest***
- **Lampiran IV** : **Hasil Analisis Data Aktifitas  
murid**
- **Lampiran V** : **Dokumentasi**

**LAMPIRAN I****NILAI PRETEST KELAS III SDN. NO. 89 URU**

No	Nama Murid	Nilai
1	ALAMAN	70
2	MUH PADLI	80
3	MUH SAINAL	80
4	BAYU	80
5	ALDO	50
6	MUH RESKY FARLAN	50
7	GUNAWAN	40
8	RAFKA	40
9	MALIKA	60
10	JULVIANTI	60
11	NUR MAQFIRA	60
12	MUTMAINNAH	60
13	KAYSYAH	60
14	INTAN	50



**LAMPIRAN II****NILAI POSTTEST KELAS III SDN. NO. 89 URU**

No	Nama Murid	Nilai
1	ALMAN	70
2	MUH PADLI	90
3	MUH SAINAL	90
4	BAYU	90
5	ALDO	60
6	MUH RESKY FARLAN	60
7	GUNAWAN	70
8	RAFKA	80
9	MALIKA	100
10	JULVIANTI	100
11	NUR MAQFIRA	100
12	MUTMANINNAH	100
13	KEYSYAH	90
14	INTAN	70

### Lampiran III

#### Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 ( <i>Pre-test</i> )	X2 ( <i>Post-test</i> )	d = X2 - X1	d <sup>2</sup>
1	70	70	0	0
2	80	90	10	100
3	80	90	10	100
4	80	90	10	100
5	50	60	10	100
6	50	60	10	100
7	40	70	30	900
8	40	80	40	1600
9	60	100	40	1600
10	60	100	40	1600
11	60	100	40	1600
12	60	100	40	1600
13	60	90	30	900
14	50	70	20	400
	840	1170	330	10700

## Lampiran IV

## Hasil Analisis Data Aktivitas Murid

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	<i>P R E T E S T</i>	14	13	14	<i>P O S T E S T</i>	13,67	97,64	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		2	1	1		1,33	9,5	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		13	13	14		13,33	95,21	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		9	12	14		11,67	87,37	Aktif
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		9	10	11		10	71,42	Aktif
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		6	8	9		7,67	54,78	Tidak Aktif
7.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		12	14	14		13	92,85	Aktif
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		10	12	13		11,67	87,35	Aktif
	Rata-rata						74,52	Aktif	

LAMPIRAN V

DOKUMENTASI











#### RIWAYAT HIDUP PENULIS



**SATRIANI**, lahir di Bangkan, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 19 April 1994. Anak pertama dari pasangan Suradi dan Dawati.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN No.89 Uru tahun 2007. Pada tahun 2010 menyelesaikan pendidikan di SMPN 1 Enrekang dan tamat di SMAN 1 Enrekang pada tahun 2013 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 2017.

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 Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN No. 89 Uru Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang**”