

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA NYATA TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA TENTANG STRUKTUR AKAR PADA
SISWA KELAS IV SDN 41 KAUR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

RAHAYU LESTARY

Nim : 1611240122

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)BENGKULU
TAHUN 2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276 Fax (0736) 5117 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Prihal : Skripsi. Rahayu Lestary

NIM : 1611240122

Assalamu'alaikum Wr.Wb., setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi :

Nama : Rahayu Lestary

Nim : 1611240122

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV SDN 41 Kaur

Telah memenuhi syarat untuk diujikan. Demikian persyaratan ini, dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing I

Dr. H. Zulkarnain S. M.Ag

NIP: 196005251987031001

Bengkulu,

Pembimbing II

Bustomi, M.Pd

NIP: 19750624006041003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276 Fax (0736) 5117 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV SDN 41 Kaur" yang disusun oleh Rahayu Lestary NIM: 1611240122 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari jum'at 19 Februari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Edi Ansyah, M.Pd
NIP : 197007011999031002

Sekretaris

Zubaidah, M.Us
NIP : 2016047202

Penguji I

Bustomi, M.Pd
NIP : 19750624006041003

Penguji II

Hengki Satrisno, M.Pd.I
NIP : 199001242015031005

Bengkulu, Februari 2021

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris


Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP : 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Alhamdulillahirabil Alamin.

Sujud syukur ku pada-Mu ya Allah, yang telah memberikan rahmat serta kasih dan sayang hingga sampai terselesainya skripsi ini serta shalawat dan salam kepada suri tauladanku Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Serta rasa terima kasihku yang setulus-tulusnya untuk orang-orang yang ku syangi dan ku cintai serta orang-orang yang telah mengiringi keberhasilanku:

1. Ayahndaku (Sudirman) dan Ibundaku (Rohana) yang sangat ku cintai, yang membesarkanku, mendidiku dan membimbingku dengan penuh kasih sayang serta doa yang selalu teriring menyertai langkahku. Pengorbanan besar kalian ini sungguh takkan terbalaskan sampai kapanpun demi keberhasilanku, dan demi masa depanku. Semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan untuk kalian berdua.
2. Kakakku (Arolan Agusti Randa) dan kakak iparku (Marince Fitri Yanti) yang selalu memberikan semangat dan motivasi agar aku tidak menyerah sampai akhir dan selalu menyakinkanku untuk menjadi adik yang selalu dapat diandalkan bagi keluarga.
3. Adikku (Futri Meyrianti) yang selalu memberikan semangat dan dorongan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Kakak Sepupuku (Resi Julita M.Pd) yang selalu memberikan semangat dan motivasi agar aku tidak menyerah sampai akhir dalam penulisan skripsi ini.

5. Elviana dan Deta teman seimbang skripsi yang selalu memberikan semangat dan motivasi agar tidak mudah menyerah sampai akhir dalam penulisan skripsi ini
6. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan tahun 2016 yang selalu memberikan support dan berbagai keceriaan baik suka maupun duka.
7. *Almometer* ku IAIN Bengkulu.

MOTO

مَنْ سَارَ عَلَى الدَّرْبِ وَصَلَ

*“Barang siapa berjalan pada jalannya,
maka dia akan sampai (pada tujuannya)”*

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahayu Lestary

NIM : 1611240122

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV SDN 41 Kaur" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiat atau penjiplakan dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiat maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, 18 Februari 2021

Penulis




Rahayu Lestary

Nim: 1611240122

ABSTRAK

Rahayu Lestary, Nim : 1611240122 judul skripsi: “**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA NYATA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA TENTANG STRUKTUR AKAR PADA SISWA KELAS IV SDN 41 KAUR**”.

Skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris iain Bengkulu.

Pembimbing : (1) Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag. (2) Bustomi, M.Pd.

Kata Kunci: *Media Nyata dan Hasil Belajar*

Media pembelajaran merupakan faktor yang dominan. Penyebabnya adalah siswa kurang termotivasi saat belajar jika tidak menggunakan media yang menarik, dan kurangnya pemahaman terhadap pembelajaran IPA karena tidak menggunakan media yang tepat. Sehingga hasil pembelajaran menjadi tidak maksimal. Untuk mengatasi dari alur permasalahan di atas ada beberapa rekomendasi alternatif tindakan yang dianggap efektif agar siswa mampu termotivasi belajar. Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media nyata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SDN 41 Kaur. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi eksperiment*. Untuk menjawab hipotesis penelitian digunakan rumus *t-tes parametris varians*. Berdasarkan hasil penelitian ini terbukti Pernyataan tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata hasil posttest pada kedua kelas yakin, pada kelas eksperimen sebesar 71,15, dan pada kelas kontrol 49,95. Selain itu berdasarkan hasil t_{hitung} sebesar 6,60 lebih besar dibandingkan t_{tabel} sebesar 2,086, berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat yang selalu tercurah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV SDN 41 Kaur”**, terlaksana sebagaimana mestinya. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurah kepada Baginda suri tauladan ummat, Nabi Muhammad SAW kepada para sahabat, keluarga dan orang-orang yang senantiasa istiqomah menegakkan ajaran Islam di jalan-Nya hingga yaumul akhir.

Dalam penulisan Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu

Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesainya penyusunan Skripsi ini memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu izinkanlah penulis menghanturkan rasa terima kasih sebesar-besarnya :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, MH selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telahmemberi fasilitas perkuliahan.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas ilmu kepada penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amsliyah, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas yang diperlukan mahasiswa PGMI.

5. Bapak Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag. selaku pembimbing I, terima kasih yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran, sarana, motivasi, membimbing serta mengarahkan hingga selesainya skripsi ini.
6. Bapak Bustomi, M.Pd selaku pembimbing II, terima kasih yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran, sarana, motivasi, membimbing serta mengarahkan hingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulisan menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 41 Kaur.

Dengan segala kerendahan hati izinkan penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lain. Untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini dan untuk perbaikan dimasa akan datang. Untuk itu, penulis sampaikan terima kasih, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bengkulu, 19 Februari 2021

Penulis

Rahayu Lestary

Nim: 1611240122

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PERSEMBAHAAN.....	iii
MOTTO	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan masalah.....	9
E. Tujuan penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori	
1. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Tujuan Media Pembelajaran	13
c. Manfaat media pembelajaran	15
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	16

e. Macam-Macam Media Pembelajaran	17
2. Media Konkret/nyata	
a. Pengertian Media Konkret/nyata.....	23
b. Langkah-Langkah Penggunaan Media Konkret/Nyata	25
c. Manfaat Media Konkret	26
d. Kelebihan Media konkret/nyata	28
e. Kelemahan Media Konkret/nyata	29
3. Pembelajaran IPA	
a. Pengertian pembelajaran IPA.....	30
b. Tujuan pembelajaran IPA	33
c. Fungsi Pembelajaran IPA.....	34
d. Karakteristik Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi.....	35
e. Ruang Lingkup IPA	35
f. IPA Materi Srteruktur Akar	36
4. Hakikat Belajar	
a. Pengertian Belajar	39
b. Teori Belajar.....	40
5. Hasil Belajar	
a. Pengertian Hasil Belajar.....	40
b. Macam-Macam Hasil Belajar	44
c. Ciri-ciri hasil belajar	47
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	48
B. Hasil Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Berpikir.....	51
D. Hipotesis Penelitian.....	51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Populasi dan Sampel Penelitian	56
D. Teknik Pengumpulan Data.....	56

E. Instrumen Pengumpulan Data	58
F. Teknik Analisis Data.....	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	70
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	75
C. Hasil Uji Prasyarat	80
D. Hasil Uji Hipotesis	85
E. Hasil Pembahasan	86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Validitas Soal.....	96
Lampiran 2. Uji Reabilitas	97
Lampiran 2. Silabus.....	98
Lampiran 3. RPP Kontrol	110
Lampiran 4. RPP Eksperimen	116
Lampiran 5. Lembar Soal	122
Lampiran 5. Rekapitulasi Data Hasil Pretest Posttest.....	126
Lampiran 6. Uji Normalitas Pretest Kontrol	167
Lampiran 7. Uji Normalitas Pretest Eksperimen	168
Lampiran 8. Uji Normalitas Posttest Kontrol	169
Lampiran 9. Uji Normalitas Posttest Eksperimen	130
Lampiran 10. Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kontrol	131
Lampiran 11. Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Eksperimen	132
Lampiran 12. Uji Hipotesis	133
Lampiran 13. Tabel Z.....	134
Lampiran 14. Foto-foto	136

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desaing Eksperimen.....	55
Tabel 3.2	Jumlah Siswa Kelas IV.....	58
Tabel 3.3	Kisi-kisi instrumen Tes	64
Tabel 4.1	Keadaan Sarana Prasarana.....	71
Tabel 4.2	Keadaan Guru.....	72
Tabel 4.3	Data Siswa.....	73
Tabel 4.4	Data Hasil Pretest	76
Tabel 4.5	Data Hasil Posttest.....	77
Tabel 4.6	Uji Normalitas Data Hasil Pretest	81
Tabel 4.7	Uji Normalitas Data Hasil Posttest.....	82
Tabel 4.8	Uji Homogenitas Nilai Pretest dan Posttest Kontrol	84
Tabel 4.9	Uji Homogenitas Nilai Pretest dan Posttest Eksperimen....	85
Tabel 4.10	Uji-t Posttest.....	86

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Pretest dan Posttest.....	79
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Akar Serabut	37
Gambar 2.2 Akar Tunggang	37
Gambar 2.3 Akar tunsgang umbi-umbian	38

BAB I

PENDAHULUAAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mengubah pola pikir serta tingkah laku manusia menuju ke arah yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan lulusan-lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas begitu pun sebaliknya. Dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada bangsa dan negara.

Berdasarkan perundang-undangan No.20 Pasal 3 Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Untuk mengembangkan fungsi tersebut pemerintah telah meletakkan dasar hukum yang kuat dalam menyelenggarakan pendidikan yaitu dengan ditetapkannya peraturan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal

¹. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) (Bandung: Citra Umbara), h. 4

1 (ayat 1) mengenai Sistem Pendidikan Nasional. “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.²

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan awal bagi seseorang untuk mencari ilmu sebelum melanjutkan ke tahap pendidikan berikutnya. IPA Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran IPA di Sekolah dasar membentuk konsep yang masih terpadu, lantaran masih belum terpecah-pecah secara tersendiri seperti mata pelajaran di SMP dan SMA yang sudah terpisah-pisah. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang terbentuk dari observasi dan eksperimen yang ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.³

Terkait dengan pembelajaran IPA, tidak semua yang dipelajari oleh siswa hal-hal yang abstrak. Pembelajaran IPA memiliki konsep-konsep konkret yang menuntut pemahaman siswa dalam mempelajarinya. Untuk

². Rmayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Menteri Keagamaan, 2012), h. 9

³. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 162.

mempermudah siswa dalam mempelajari hal-hal konkret dapat digunakan media. Media juga dapat membantu guru dalam mempermudah menyampaikan pembelajaran serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami oleh guru ketika mengajarkan suatu materi. Berdasarkan teori Piaget, guru harus mampu membawa siswa pada pembelajaran yang nyata, antara lain melalui penggunaan media pembelajaran sebagai wujud benda nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh siswa.⁴

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya mempermudah guru, namun juga dapat membantu siswa untuk berpikir mengenai hal-hal yang konkret. Dengan demikian guru harus mampu memanfaatkan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan siswa, penyampaian materi yang bisa tercapai, dan secara perlahan merubah pola belajar menjadi pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

Media yang digunakan itu pastinya beragam dan berbeda-beda. ini hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan atau tingkatan usia peserta didik dan mata pelajaran yang sedang diberikan. Media yang di gunakan dalam materi ini adalah media nyata/konkrit yang merupakan bentuk aslinya. Dengan menggunakan media peserta didik akan lebih memahami,

⁴. A, Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,(Jakarta: Kencana, 2013), h. 77

mengerti dan memaknai materi yang sedang siswa pelajari. Maka dari itu, peran media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar sangatlah penting untuk mempengaruhi hasil belajar.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah. Seperti proses pembelajaran IPA di sekolah dasar, dimana guru belum mampu melaksanakan pembelajaran yang aktif dan kreatif serta belum melibatkan siswa dalam proses belajar. Penyebab utama masalah tersebut adalah karena banyaknya guru yang tidak melakukan kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA, yaitu mengamati, mengukur, mengklasifikasi, dan menyimpulkan.⁵

Padahal dalam melibatkan keaktifan siswa dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran, namun hal ini juga masih jarang dilakukan dalam proses pembelajaran IPA, walaupun media pembelajaran dapat diperoleh dari hal-hal yang ada disekitar bahkan tidak sedikit pemerintah juga ikut andil dalam mamfasilitasi media pembelajaran untuk sekolah. Tidak dikembangkannya keterampilan proses dalam pembelajaran IPA dan tidak digunakannya media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi, menyebabkan hasil belajar menjadi rendah.

⁵. Ibid h. 169

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis afektif (Sikap), psikomotorik (Keterampilan), dan kognitif (Pengetahuan). Pembelajaran yang diawali dengan pembentukan afektif (Sikap) yang baik pada diri siswa. Atas dasar sikap positif dalam belajar ini, siswa dapat beraktivitas melalui keterampilan tertentu yang mempraktikkan dengan berhubungan mata pelajaran yang dipelajarinya. Indonesia memberikan harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan kemas depan. Karena pendidikan adalah salah satu dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus. Dari aspek kualitas, pendidikan kita memang belum bisa dikatakan sangat baik dibandingkan dengan kualitas pendidikan negara lain dari segi pengajaran.⁶

Salah satu komponen penting dalam suatu pendidikan adalah motivasi dan semangat belajar siswa, motivasi dan semangat belajar sangat penting dalam kegiatan belajar sebab karena adanya motivasi mendorong semangat belajar dan apabila kurang motivasi akan melemahkan semangat belajar (Membosankan). Motivasi merupakan hal yang terpenting dalam suatu belajar, sebab seorang siswa yang belajar tanpa suatu motivasi atau kurangnya suatu motivasi tidak akan berhasil dengan maksimal.

Kurangnya suatu motivasi dan semangat belajar seorang siswa ini, disebabkan karena terlalu monotonnya suasana dalam pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran jarang sekali di gunakan ketika proses

⁶. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016) h. 56

pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Jika hal tersebut berlangsung secara terus-menerus dan tidak ada tindakan seorang guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan nyaman serta membantu mempermudah siswa memahami pembelajaran, maka hal ini akan sangat mempengaruhi terhadap motivasi dan semangat belajar siswa, yang selanjutnya akan mempengaruhi kemandirian belajar siswa. Untuk hal itu guru diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang meriah, menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar dan dapat menambah keaktifan siswa. Kurangnya suasana kelas yang menyenangkan dan kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi, perlu adanya suatu strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga dapat menunjang terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif.

Berdasarkan pada observasi awal, pengakuan guru kelas IV SDN 41 Kaur, bahwa penggunaan media nyata pada pembelajaran IPA jarang dilakukan, dilihat dari fenomena tersebut dikuatirkan rendahnya minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA. Saat guru menjelaskan materi di depan kelas masih menggunakan gambar yang ada pada buku pegangan siswa, sehingga aktivitas belajar siswa tidak akan aktif karena siswa hanya melihat gambar saja tidak berinteraksi langsung dengan objek belajarnya.

Peserta didik kurang memahami dan kurang mengerti pada pembelajaran tentang struktur akar kegiatan pembelajaran dan proses pembelajaran yang cenderung membosankan dan tidak menarik. Beberapa penyebab lainnya adalah masih digunakannya metode ceramah tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi tidak aktif pada saat proses pembelajaran, serta mengurangi tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran, strategi pembelajaran tidak menarik. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat belajar mengajar berlangsung, materi yang diberikan atau disampaikan lebih menekankan pada aspek kognitifnya saja, yang berupa hafalan dan bukan menekankan pada pengembangan keterampilan berfikir dan sikap siswa yang meliputi interaksi antara individu dengan individu, interaksi antara individu dengan kelompok, serta interaksi antara kelompok dengan kelompok, serta meningkatkan kemampuan dalam membuka pelajaran, mendorong dan ikut serta melibatkan siswa, untuk mengajukan pertanyaan, menanggapi atau menambahkan pertanyaan siswa lainnya, serta menggunakan waktu sebaik mungkin dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan faktor yang cukup penting, karena dalam suatu proses belajar mengajar itu terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Dalam pembelajaran IPA, siswa sangat memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru di dalam pembelajaran sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti siswa. Proses pembelajaran

yang jarang atau bahkan tidak menggunakan suatu media akan membuat siswa jenuh, bosan dan tidak mampu menarik perhatian siswa agar lebih minat untuk belajar IPA.

Media yang digunakan harus sesuai dengan materi sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik belajar aktif serta termotivasi yaitu dengan menggunakan media konkret atau disebut juga dengan media benda asli. Media konkret adalah “benda asli atau sebenarnya yang dapat dijadikan sebagai media atau alat pembelajaran” media konkret dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pengajaran. Oleh sebab itu, guru sebaiknya menggunakan media konkret sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena media konkret ini adalah media yang bisa didapatkan dengan mudah di lingkungan sekitar. Dalam menggunakan media Peserta didik juga akan paham (mengerti) dan tertarik saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu : Apakah penerapan media nyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA khususnya materi Struktur Akar di kelas IV SDN 41 Kaur. Tujuan dalam penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPA khususnya materi Struktur Akar melalui penerapan metode demonstrasi dan media nyata di kelas IV SDN 41 Kaur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada antara lain sebagai berikut:

1. Dalam proses belajar mengajar IPA, guru jarang menggunakan atau menghadirkan benda yang bersifat nyata dan sesuai dengan aslinya di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran.
2. Pembelajaran di kelas sebagian masih didominasi dengan buku.
3. Kurangnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan pembelajaran penulisan batasi pada mata pelajaran IPA kelas IV pada struktur akar pada tumbuhan, untuk 8 kali pertemuan.
2. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah pada aspek kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran IPA melalui *posttes*.

D. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

- a. Untuk menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi penelitian lebih lanjut sebagai acuan atau panduan.
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media dan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang pengajaran IPA materi pesawat sederhana pada media *konkret/nyata*. Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru SD memiliki pengetahuan tentang penggunaan media yang tepat untuk membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervariasi.

b. Bagi Sekolah

Dijadikan contoh bentuk peningkatan yang berbasis sekolah dalam meningkatkan hasil belajar dan penerapan media pada mata pelajaran IPA, sehingga mutu atau kualitas sekolah akan meningkat.

c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan mengingat materi hasil belajar IPA siswa dalam pembelajaran tumbuhan hijau diikuti dengan penggunaan media visual. Pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat menarik perhatian siswa, sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

d. Bagi peneliti

Memberikan hasil agar dapat menerapkan dan menggunakan media *konkret/nyata* dengan baik dan optimal serta memacu peneliti untuk dapat menerapkan media-media yang lain.

BAB II

LANDASAN TEORI

E. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai alat pembawa pesan guna mencapai pembelajaran.⁷ Media pembelajaran yaitu suatu alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara pendidik dan peserta didik dalam memahami pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.⁸

Secara umum media pembelajaran mencakup orang, bahan peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa mendapatkann pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam artian ini media bukan hanya sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti alat perantara buku, film, video, TV, radio, slide dan bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa

⁷. Syaiful Bahri Damarah dan Zain Aswan, *Strategi Mengajar*, (Jakarta : PT. Rinkka Cipta, 2010) h.136

⁸. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya, 2012) h. 28

kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Dari penjelasan tentang media di atas dapat diketahui bahwa Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Dengan menggunakan media pembelajaran lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah dan akan lebih menyenangkan bagi siswa dalam memproses pembelajaran yang bisa berjalan secara efektif.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi peserta didik, bahan pelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi, dan

peserta didik akan lebih aktif”.⁹ Tujuan media pembelajaran yaitu “suatu proses pengajaran yang berlangsung dengan baik, mempermudah pendidik menyampaikan informasi, mempermudah peserta didik dalam menerima materi dan memotivasi peserta.

Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
3. Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Berdasarkan pengertian di atas di atas penulis menyimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah

⁹.Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010) h. 34

mempermudah proses pembelajaran, mempermudah peserta didik serta merangsang pola berfikir peserta didik lebih baik

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang banyak dalam proses belajar mengajar. Karena media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran haruslah terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang baik dapat memudahkan peserta didik untuk memahami suatu pembelajaran tertentu. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik .
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

7. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru

1. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit
2. Metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi
3. Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga
4. Dapat lebih mudah memfokuskan perhatian murid pada materi yang sedang dipelajari
5. Menata suasana kelas agar lebih hidup dan interaktif
6. Membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas dan tidak mudah merasa bosan di kelas
7. Tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif.

Manfaat Media Pembelajaran Bagi Siswa

1. Bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar
2. Pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti
3. Kualitas belajar siswa meningkat
4. Proses belajar dapat dilakukan dimana saja
5. Mendukung pembelajaran mandiri atau *otodidak*
6. Membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki 6 (enam) fungsi utama sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut
- 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar
- 3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain
- 4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal
- 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik
- 6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

e. Macam-Macam Media Pembelajaran

- 1) Dilihat Dari Sifatnya

Dilihat dari sifatnya media dibagi ke dalam:

- a) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya :

radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain sebagainya.¹⁰

b) Media Visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.¹¹ Bentuk visual bisa berupa *gambar representasi* (gambar, lukisan, atau foto), *diagram* (melukiskan hubungan- hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi), *peta* (menunjukkan hubungan-hubungan ruang), *grafik* (tabel, grafik, chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antara hubungan seperangkat gambar atau angka-angka).¹²

c) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2

¹⁰. Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pedagogia, 2017)

¹¹. Azhar Arsyad, M.A, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009),

¹². Ibid, h. 91

yaitu : media audio visual diam, dan media audio visual gerak. 1) Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara. 2) Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.¹³

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya

Dilihat dari kemampuan jangkauannya media yaitu sebagai berikut:

a) Media yang memiliki daya liput luas dan serentak

Media yang memiliki gambaran yang luas dan sama seperti radio dan televisi. Dengan melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara bersama-sama tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

b) Media yang memiliki daya liput terbatas

Media yang mempunyai daya liput terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari teknik pemakaiannya

Dilihat dari teknik pemakaiannya yaitu sebagai berikut:

¹³. Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h.

a) Media yang diproyeksikan

Media yang dibuat seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk menghasilkan film, slide projector dan overhead (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi dengan baik.

b) Media yang tidak diproyeksikan

Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain-lain.¹⁴

4) Dilihat dari bahan pembuatannya

Dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi dalam:

a) Media sederhana

Media ini menggunakan bahan dasar yang mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya juga sangat mudah, dapat digunakan dengan mudah.

b) Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat sangat sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya,

¹⁴. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 172-173.

dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang mencukupi¹⁵

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi di bagi dalam dua katagori luas yaitu pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisional

a. Visual diam yang di proyeksikan

- 1) Proyeksi opaque (tak tembus pandang)
- 2) Proyeksi overhead
- 3) Slide
- 4) Filmstrips

b. Visual yang tak diproyeksikan

- 1) Gambar, poster
- 2) Foto
- 3) charts, grafik, diagram
- 4) Pameran papan info papan bulu

c. Audio

- 1) Rekaman piringan
- 2) Pita kaset, relel, cartridge

d. Penyajian multimedia

- 1) Slide plus suara (tape)
- 2) Multi-image

¹⁵. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 126.

- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
 - 1) Film
 - 2) Televisi
 - 3) Video
 - f. Cetak
 - 1) Buku teks
 - 2) Modul teks terprogram
 - 3) Workbook
 - 4) Majalah ilmiah berkala
 - 5) Lembaran lepas (hand-out)
 - g. Permainan
 - 1) Teka-teki
 - 2) Simulasi
 - 3) Permainan papan
 - h. Media nyata
 - 1) Model
 - 2) Specimen (contoh)
 - 3) Manipulative (peta, boneka)
 - 4) Alat peraga matematika
2. Pilihan media teknologi mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi
 - 1) Telekonfren
 - 2) Kuliah jarak jauh

b. Media berbasis mikroprosesor

- 1) Computer assisted instruction
- 2) Permainan computer
- 3) System tutor intelejen
- 4) Interaksif
- 5) Hypermedia
- 6) Compact (vidio) disc.¹⁶

Berdasarkan klasifikasi jenis media di atas media nyata termasuk kedalam media jenis audio visual. Penggunaan media akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, maka dari itu peneliti memilih media nyata yang termasuk media audio visual sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar.¹⁷

2. Media Nyata

a. Pengertian Media Nyata

Media nyata adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Media nyata yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran. Benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian

¹⁶. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2014)

¹⁷. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)

informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.¹⁸

Media pada dasarnya yaitu sebuah sarana untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa diciptakan oleh siswa maupun guru dengan bahan seadanya, misalnya dengan menggunakan barang-barang bekas, serta barang yang ada disekitar lingkungan sekolah maupun menggunakan lingkungan itu sendiri sebagai media pembelajaran.

Sedangkan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, nyata adalah benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, dapat diraba). Jadi media nyata adalah segala sesuatu benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Selain itu, definisi lain dari media benda konkrit adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

¹⁸. Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : Kaukaba Benteng Aksara Galang wacana, 2011)

Media nyata digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pengajaran. Media nyata merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengetahuan langsung kepada para peserta didik, yaitu melambangkan model dan objek nyata dari suatu benda seperti meja, kursi, mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya”.¹⁹

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media nyata merupakan benda yang sebenarnya, benda atau media yang membantu pengalaman nyata peserta didik.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media Nyata

Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam suatu pembelajaran media pembelajaran dikembangkan untuk keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan dengan sembarangan, melainkan ada beberapa langkah yang sistematis. Yaitu ada empat langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media nyata, yaitu:

¹⁹. Kurnia Nuzul Siam, DKK, “Penggunaan Media Nyata Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2015 Tersedia : www.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/viewfile/85/161. Diunduh tanggal 26 Mei 2020.

1. Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien
2. Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut
3. Mengajak peserta didik mengamati secara langsung kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan
4. Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari pendidik peserta didik dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.²⁰

Langkah-langkah penggunaan media nyata adalah sebagai berikut:

1. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran
2. Guru mengarahkan apa yang akan dilakukan pada proses pembelajaran
3. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk memegang media nyata yang digunakan pada proses pembelajaran
4. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut
5. Guru melakukan evaluasi.²¹

²⁰. Sadiman, Arief S dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrfindo Persada, 2006)

²¹. Muhammad, Asri Amin, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Nuansa Cendekia, 2013), h. 114

c. Manfaat Media Nyata

Media nyata merupakan media sebenarnya yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimana kelak akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang lebih baik.²²

Manfaat media nyata di dalam proses belajar sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pembelajar, sehingga pembelajaran tidak bosan dan pembelajaran tidak habis tenaga, apalagi kalau pembelajaran mengajar dalam setiap jam pembelajaran.
4. Pembelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pembelajaran, tetapi

²². Susiyanti, Emmi, "Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Nyata Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV SDN 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiyang", *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2017, 10 (1) 2017. Hal. 18-21, Tersedia : <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/PGSD/article/download/2877/1384>. Diunduh tanggal: 28 Mei 2020.

juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.²³

Secara rinci berikut adalah manfaat dari media pembelajaran:

- a. Memudahkan siswa dalam membangun struktur kognitif dalam membentuk konsep.
- b. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan program yang sudah ditetapkan.
- c. Mengefektifkan proses pembelajaran
- d. Meningkatkan interaksi komponen pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media nyata yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

²³. Sundayana, Rostina, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabet, 2013), h

d. Kelebihan Media Nyata

Media nyata memiliki beberapa kelebihan. Oleh sebab itu kelebihan media konkret adalah.

- a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.²⁴

e. Kelemahan Media Nyata

Media nyata adalah salah satu penyampaian sesuatu pesan tertentu dalam proses belajar mengajar. Media nyata selain mempunyai kelebihan, media konkret juga mempunyai kelemahan yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik.

- a) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai media konkret kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaannya.
- b) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari benda yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain

²⁴.Ibrahim, R.,& Syaodih Nana, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT. Rinika Cipta, 2008) h 118

- c) Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah terkadang memiliki resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.

Kelemahan yang ada diatas hendaknya dapat diatasi dengan cara menggunakan media benda asli atau konkrit yang ada di sekitar lokasi sekolah yang dapat dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran, dan disesuaikan dengan materi pembelajaran serta tetap berusaha membawa benda nyata ke dalam kelas yang berguna untuk menjelaskan materi dalam lingkup kelas.²⁵

Dari uraian diatas dapat ditegaskan bahwa penggunaan media nyata pada saat proses pembelajaran berlangsung akan lebih baik daripada hanya berceramah saja. Karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu untuk memperjelas maksud yang kita sampaikan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Sehingga, dengan penggunaan media nyata tersebut peserta didik menjadi lebih giat lagi dalam belajar dan mempunyai pengalaman serta persepsi yang sama tentang konsep yang dipelajari.

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah sebagai mata pelajaran, diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah menengah atas. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi

²⁵. Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Kementerian Agama RI, 2012) hal 12.

kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dihadapi di lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

Pembelajaran IPA adalah hubungan antara komponen-komponen pembelajaran dalam tatanan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang berupa kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru mata pelajaran IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses Pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu proses perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, dan proses penilaian hasil pembelajaran.

Pembelajaran IPA merupakan usaha manusia dalam mengartikan alam semesta dengan pengamatan yang tepat pada sasaran, serta memanfaatkan prosedur, dan diselesaikan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.²⁶

Ilmu Pengetahuan yaitu ilmu yang dikembangkan oleh manusia yang tidak lain adalah makhluk ciptaan Allah SWT. Al Quran adalah kalam Allah yang disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW untuk dijadikan pedoman hidup/petunjuk bagi umat manusia. Sebagai Ilmu yang dikembangkan manusia, Ilmu Pengetahuan tentu secara tersurat maupun tersirat yang tercantum di dalam Al Quran itu sendiri. Allah SWT berfirman:

²⁶. Asih Widi Wisudawati, *Metodelogi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 26.

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا
عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ
الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾ إِنَّ فِي آخِنَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَمَا
خَلَقَ اللَّهُ فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَّقُونَ ﴿٦﴾

Artinya: “Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Allah menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang ngetahui. (QS. 10:5) Sesungguhnya pada pertukaran malam dan siang dan pada yang diciptakan Allah di langit dan di bumi, benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan-Nya) bagi orang-orang yang bertakwa. (QS. 10: 6)” (Yunus: 5-6)

Ayat di atas, dapat kita lihat adanya perbedaan sifat antara matahari dan bulan. Matahari dengan kata-kata “bersinar” menandakan bahwa matahari memiliki cahayanya sendiri. Sedangkan bulan dengan kata-kata “bercahaya” menandakan bahwa bulan tidak memiliki cahaya sendiri. Hal itu sesuai dengan ilmu pengetahuan saat ini, yang juga menjelaskan bahwa bulan

tidak memiliki cahaya sendiri, tetapi hanya memantulkan cahaya dari matahari.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang dijumpai, baik itu dilingkungan fisik maupun lingkungan sosial guna mendapatkan suatu kesimpulan dan mencapai kompetensi, tujuan pendidikan yang diharapkan.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Penerapan pembelajaran IPA dipengaruhi oleh tujuan yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran tersebut. Mata pelajaran IPA di SD/MI bermaksud agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk meningkatkan menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan-Nya.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.²⁷

c. Fungsi Pembelajaran IPA

Mata pelajaran IPA di SD/MI berfungsi untuk memahami konsep dan manfaat Sains dalam kehidupan sehari-hari. Serta berfungsi untuk dapat pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Adapun secara rinci fungsi mata pelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- 1) Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh, mengembangkan dan menerapkan konsep konsep IPA.
- 3) Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

²⁷. Ahmad Susanto, *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h.171.

- 4) Menyadarkan siswa akan keteraturan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan Pencipta-Nya.
- 5) Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.
- 6) Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK.
- 7) Memupuk serta mengembangkan minat siswa terhadap IPA.²⁸

d. Karakteristik Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi

Karakteristik Pembelajaran IPA ada tiga yaitu:

- 1) Memandang bahwa setiap orang mempunyai kewenangan untuk menguji validitas (kebenaran) prinsip dan teori ilmiah meskipun kelihatannya logis dan dapat dijelaskan secara hipotesis. Teori dan prinsip dapat berguna jika sesuai dengan kebenaran yang ada.
- 2) Pengertian adanya hubungan antara fakta-fakta yang diobservasi yang memungkinkan penyusunan prediksi. Teori yang didesain harus didukung oleh fakta-fakta dan data yang teruji kebenarannya.
- 3) Memberi makna bahwa teori Sains bukanlah kebenaran yang akhir tetapi akan berubah atas dasar perangkat pendukung teori tersebut. Hal ini memerlukan penegasan pada kreativitas dan gagasan tentang pergantian yang telah lalu dan kemungkinan

²⁸. Nur Farida Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang : Ediiide Intrografika, 2016) hal. 5

pergantian di masa depan, serta pemahaman tentang perubahan itu sendiri.²⁹

e. Ruang Lingkup IPA

Masih dalam yang sama, ruang lingkup kajian IPA SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu, manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: Benda Cair, padat dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

f. IPA Materi Struktur Akar

Pada pembelajaran IPA di kelas IV, pengenalan bagi tumbuhan materi akar sangat banyak dan beragam, seperti struktur akar, macam-macam akar dan fungsi akar. Akar yaitu bagian pangkal tumbuhan pada batang yang berada di dalam tanah. Akar berfungsi sebagai alat pencengkeram pada tanah dan sebagai alat pengangkut air.

Warna akar tidak hijau, biasanya keputih-putihan atau kekuningan. Bentuk akar sebagian besar meruncing pada ujungnya.

²⁹. Nana Djumhana, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: JPI, 2012), h. 41

Bentuk yang runcing memudahkan akar menembus tanah. Akar terdiri dari beberapa bagian, diantaranya rambut akar (bulu akar) dan tudung akar. Rambut akar merupakan jalan masuk air dan zat hara dari tanah ke tumbuhan. Tudung akar berfungsi melindungi akar saat menembus tanah. Ada dua jenis akar yaitu akar serabut dan akar tunggang.

1) Akar Serabut

Akar serabut berbentuk seperti serabut. Bagian ujung dan pangkal akar berukuran hampir sama besar. Akar serabut dimiliki oleh tumbuhan biji berkeping satu (monokotil), misalnya jagung, padi, dan tebu.



Gambar. 2.1 akar serabut

2) Akar Tunggang

Akar tunggang memiliki akar pokok. Akar pokok bercabangcabang menjadi bagian akar yang lebih kecil. Perbedaan ukuran antara akar pokok dan akar cabang sangat nyata.



Gambar. 2.2 akar tunggang

Akar tunggang memiliki akar pokok yang bercabang-cabang menjadi bagian akar yang lebih kecil. Perbedaan ukuran antara akar pokok dan akar cabang sangat nyata. Akar tunggang dimiliki oleh tumbuhan berkeping dua (dikotil), misalnya mangga, jeruk, dan kacang-kacangan.

3) Fungsi Akar Bagi Tumbuhan

- a) Menyerap air dan zat hara Tumbuhan membutuhkan air dan zat hara untuk kelangsungan hidupnya. Air dan zat hara itu diambil dari dalam tanah.
- b) Memperkokoh tumbuhan Akar yang tertancap dalam tanah berfungsi seperti pondasi bangunan. Akar membuat tumbuhan dapat berpijak kuat di tanah.
- c) Alat pernapasan Akar berguna sebagai alat pernapasan tumbuhan. Pada permukaan akar terdapat pori-pori. Melalui pori-pori tersebut, udara di dalam tanah terserap ke dalam tumbuhan.

d) Sebagai penyimpan makanan cadangan Pada tumbuhan tertentu seperti ubu dan bengkong, akar digunakan sebagai tempat menyimpan cadangan makanan. Akar pada tumbuhan tersebut akan membesar seiring banyaknya makanan cadangan yang tersimpan.³⁰

4. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar yaitu suatu kegiatan yang berproses dan merupakan unsur fundamental dalam menyelenggarakan setiap jenis atau jenjang pendidikan.³¹

Belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan halnya untuk meningkatkan akan tetapi lebih luas dari pada itu (mengalami).³²

Belajar adalah suatu cara yang kompleks yang terbentuk pada diri setiap orang selama hidupnya. Oleh sebab itu, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Belajar adalah suatu perubahan atau memperteguh sikap melalui pengalaman. Berdasarkan pengertian tersebut, belajar adalah melambangkan suatu proses, suatu aktivitas dan bukan suatu hasil atau tujuan.³³

³⁰. Wahyono, Budi dan setya Nurachmandani, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Depdiknas, 2008) h. 33-35

³¹. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2018), h. 63

³². Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), h. 36

³³. Hamalik, Oemar, *Proses belajar Mengajar*, (Jakarata : Bumi Aksara, 2008), h 36

b. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya melambangkan suatu deskripsi mengenai bagaimana terbentuknya belajar atau dengan cara apa informasi diproses di dalam daya pikir peserta didik. Berdasarkan salah satu teori belajar, diharapkan suatu proses pembelajaran dapat lebih meningkatkan pencapaian peserta didik dalam sebagian hasil belajar.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi, penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan meningkatkan dengan realitas, dan adanya perubahan sebagai pribadi.³⁴

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena apabila ada yang belajar sudah pasti ada yang mengajar, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Dari proses belajar mengajar ini akan di peroleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang

³⁴. Eveline Siregar, Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 4

optimal, proses belajar mengajar haruslah dilakukan dengan sabar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.³⁵

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. Itu disebabkan, dalam proses belajar, guru harus dapat membagi dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses-proses pembelajaran tertentu. Proses pembelajaran harus diupayakan secara efektif agar terjadi perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh proses pembelajaran. Jadi seseorang dapat dikatakan belajar karena adanya indikasi melakukan proses belajar secara sadar dan menghasilkan perubahan tingkah laku yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan lingkungan.

Perubahan perwujudan tingkah laku dari hasil belajar adalah adanya peningkatan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Perubahan tersebut sebagai perubahan yang didasari oleh, relatif bersifat permanen, kontinu, dan fungsional.³⁶ Proses pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar. Namun harus diingat, meskipun tertuju pembelajaran yang dirumuskan secara jelas dan baik, belum tentu hasil belajar yang diperoleh

³⁵. Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), Cet.20 h.19

³⁶. Udin S Winataputra, DKK., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 25

mesti optimal. Karena hasil belajar yang baik itu dipengaruhi oleh komponen-komponen yang lain, dan terutama bagaimana aktifitas siswa sebagai subjek belajar.

Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai dari hasil belajar disebut dengan kemampuan (*capabilities*). Menurut Gagne ada lima kemampuan yang ditunjukkan dari segi hasil yang diharapkan dari satu pengajaran atau instrumen, kemampuan-kemampuan itu perlu dibedakan karena memungkinkan berbagai macam penampilan manusia, dan juga karena kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan yang berbeda. Hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu :

- 1) Informasi verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan yang membuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadapstimulasi yang reatif khusus. untuk menguasai kemampuan siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.
- 2) keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakuakn kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- 3) Sterategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Sterategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang

dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat dan berfikir.

- 4) Sikap (*Attitudes*). Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
- 5) Keterampilan Motorik. Keterampilan motori mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, kekuatan, dan kehalusan. Sedangkan menurut Nana Sujana sebagaimana yang dikutip oleh kunandar hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun perbuatan.³⁷

Dari pengertian di atas ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pembelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan perilaku yang menuju pada perubahan positif.

³⁷ . Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22

b. Macam-Macam Hasi Belajar

Dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan terdapat tujuan dan harapan yang ingin dicapai. Hal ini disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar dimaknai sebagai perubahan-perubahan positif pada diri peserta didik tidak hanya bertumpu pada perubahan pengetahuan saja. Hasil belajar meliputi; 1) pemahaman konsep (aspek kognitif); 2) keterampilan proses (aspek psikomotorik); 3) sikap siswa (aspek afektif).³⁸

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan perilaku seseorang individu sebagai hasil dari proses berpikir menggunakan tingkat kecerdasan yang dimiliki. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

a) Pengetahuan atau ingatan

Termasuk didalamnya pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.

³⁸. Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana, 2014), h.

b) Pemahaman

Tipe sasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan, memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

c) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, ataupun petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut dengan aplikasi

d) Analisis

Analisis adalah usah memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jenis hierarkinya atau susunannya. Dengan analisis diharapkan seseorang dalam hal ini peserta didik mempunyai pemahaman secara menyeluruh dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu.

e) Sintensi

Sintensi merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintensis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen

pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Berpikir kreatif merupakan hasil satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan

f) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, bermasyarakat dan bernegara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.³⁹

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan penilaian terhadap perilaku siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang meliputi sikap spiritual maupun sikap sosial. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang ranah afektif terdiri dari lima aspek yakni (a) penerima, (b) jawaban atau reaksi, (c) penilaian, (d) organisasi, dan (e) internalisasi.⁴⁰

³⁹. Siregar, E. & Nara, H, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), h. 8

⁴⁰. Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik, (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabet, 2014), h 10

3) Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Ranah psikomotorik ini dapat diukur dengan menggunakan teknik penilaian proyek, kinerja, maupun portofolio.⁴¹

c. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar terdiri dari 6 (enam) macam yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang secara sadar, ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadinya suatu perubahan dalam dirinya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menimbulkan suatu perubahan yang selanjutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar selanjutnya.

⁴¹. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 2014), h.

- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak upaya belajar dilakukan, maka akan semakin banyak dan baik perubahan yang didapatkan.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini bermakna bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan tingkah itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.⁴²

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah salah satu indikator tujuan pencapaian pembelajaran di kelas yang tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi suatu hasil belajar tertentu. Pandapat seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakannya yang berhubungan dengan hasil belajar. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:

⁴². Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁴³

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas dalam proposal berikut.

- a. Sugiharti (2018) berdasarkan penelitiannya di SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun penggunaan media realia (nyata) untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun. Peneliti tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media realia (nyata) dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas 1 semester ganjil di SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun.
- b. Emmi Susiyanti (2017) berdasarkan penelitiannya di SDN 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiang Tentang Penggunaan metode demonstrasi dan media nyata untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiang. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa

⁴³. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h 12

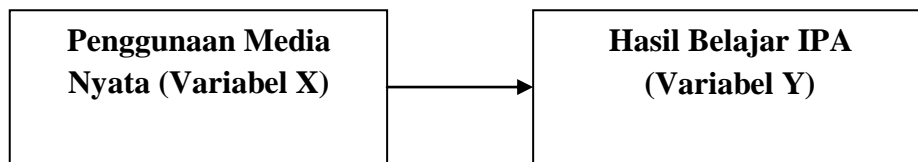
metode demonstrasi dan media nyata dapat meningkatkan hasil belajar tentang struktur tumbuhan pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.

- c. Kurnia Nuzul Siam (2015) berdasarkan penelitiannya pada siswa kelas IV sekolah dasar. Tentang penggunaan media nyata untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan penggunaan media nyata sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Dea Ayu Permata Gunawan (2018) “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sd Kartika Ii-5 Bandar Lampung”. Menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan media realia dengan kelompok siswa yang menggunakan media grafis terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif.
- e. Fenty Angita (2011) dalam penelitiannya “Pengaruh Media Realia Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngawen Kecamatan Wedug Kabupaten Demak”. Menyimpulkan bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara media realia dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media nyata memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

G. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian latar belakang serta kajian teori yang digunakan, maka dapat dibentuk kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

Melalui bagan diatas, dapat dipahami bahwa media nyata sebagai variabel x dan hasil belajar IPA sebagai variabel y yang mana melalui hasil tes siswa akan diperoleh hasil penelitian apakah media nyata tersebut berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 41 Kaur.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu berasal dari kata “hypo” yang artinya “ di bawah” dan “ thesa” dan berarti “kebenaran”. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji, atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Hipotesis juga merupakan asumsi yang akan diuji kebenarannya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Adapun hipotesis berdasarkan para ahli yaitu merupakan sebuah pendapat tentatif atau sementara yang memperhitungkan situasi yang akan diamati. Hipotesis adalah sebuah yang bersifat tentatif, sebuah penyamarataan tentatif yang valid masih harus diuji. Sedangkan hipotesis adalah sebuah asumsi yang harus diuji untuk dimasukkan dan membentuk validitas, hipotesis menunjukkan apa yang akan dicari oleh peneliti. Dari penjelasan hipotesis di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah sebuah pendapat atau prediksi tentang situasi yang akan diamati.⁴⁴

Adapun yang menjadi hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh positif penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur.

⁴⁴.Nanang Martono, Metode Penelitian Kuantitatif (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010), h.18.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dikatakan kuantitatif karena menggunakan angka-angka dan analisis data statistik. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.⁴⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian sistematis, logis, dan teliti untuk melakukan kontrol terhadap kondisi eksperimen dan observasi pengaruh akibat perlakuan.⁴⁶ Sedangkan metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain.⁴⁷

Adapun metode kuantitatif yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu yang digunakan untuk mencari

⁴⁵. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2018), h 8

⁴⁶. Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2018)

⁴⁷. Sugiyono, *Statistika untuk penelitian*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2013), h 72

pengaruh perlakuan berupa pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar.

Penelitian eksperimen kuasi dipandang relevan digunakan, karena memiliki ciri-ciri: a) pemecahan masalah yang aktual, b) data yang dikumpulkan akan disusun, kemudian dijelaskan, dan data tersebut dianalisis.

Tujuan penelitian ini untuk menguji hipotesis dengan rancangan penelitian dua kelas di mana kedua kelas dijadikan sampel dan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas pertama (kelas kontrol) pembelajaran tidak menggunakan media nyata dalam pembelajaran. Pada kelas kedua (kelas eksperimen) pembelajaran menggunakan media nyata dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan jenis desain *The Matching Only Pretest-Posttest control Group Design*. Yaitu penelitian dilakukan dengan pencocokan terhadap subjek pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang memiliki kecocokan. Desain ini digunakan dalam penelitian untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil dari permulaan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media nyata dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media nyata. Desain ini memerlukan dua kelompok subyek yang dipilih secara acak dan masing-masing kelompok diberikan tes sebanyak dua kali, karena bertujuan untuk mencari pengaruh. Dengan

adanya perlakuan yang berbeda di dua kelas, maka terlihat perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Adapun desain *The Matching Only Pretest-Posttest control Group Design* seperti tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Eksperimen *The Matching Only Pretest-Posttest control Group Design*

Kelompok	Tes Awal	Variabel Bebas	Tes Akhir
A	<i>O</i>₁	X	<i>O</i>₃
B	<i>O</i>₂	X	<i>O</i>₄

Keterangan:

*O*₁ = *Pretest* kelas eksperimen

*O*₂ = *Posttest* kelas eksperimen

M = Pencocokan subjek

X = Pembelajaran dengan menggunakan media dadu kata bergambar

O = *Pretest* kelas kontrol

*O*₄ = *Posttest* kelas kontrol

C = Pembelajaran dengan media konvensional

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan pada semester 1 tanggal 26 Oktober tahun ajaran 2020/2021 di SDN 41 Kaur, Jalan Depati Syarif Desa Padang Genteng, Kecamatan Kaur Selatan, Kabupaten Kaur.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan kelas IV B SDN 41 Kaur tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 40 siswa kelas IV A 20 siswa dan kelas IV B 20 siswa. Kelompok siswa yang dijadikan sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa dikelas IV A.

D. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel adalah suatu atribut, sifat, nilai, dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya.⁴⁸

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV SDN 41 Kaur” berdasarkan judul penelitian ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu pengaruh penggunaan media nyata dan hasil belajar IPA.

a. Variabel bebas atau variabel independen

Variabel bebas yaitu variabel yang menyebabkan munculnya variabel terikat dan mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah penggunaan media nyata.

⁴⁸. Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2013), h. 4

b. Variabel terikat atau variabel dependen

Variabel terikat adalah variabel yang muncul karena adanya faktor yang mempengaruhinya. Variabel terikat dalam penelitian kuantitatif adalah titik pusat permasalahan (kriterium) dimana keberadaannya tergantung dari banyak faktor yang mempengaruhinya. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPA.

2. Definisi Operasional

a. Media nyata

Media nyata adalah “benda sebenarnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran” media nyata digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pengajaran.

b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pembelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan perilaku yang menuju pada perubahan positif.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Adapun pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁹ Populasi adalah kelompok yang menarik peneliti dan kelompok tersebut dipilih oleh peneliti dijadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil.⁵⁰

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 41 Kaur yang berjumlah 40 orang. 40 siswa tersebut terdiri dari 20 siswa kelas kontrol dan 20 siswa di kelas eksperimen.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SDN 41 Kaur

Populasi dan Sampel Kelas	Jumlah Siswa		Total
	L	P	
IV A	10	10	20
IV B	10	10	20
Jumlah	20	20	40

⁴⁹. ibid h. 297

⁵⁰. Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan*, (Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu, 2011)

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel juga dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Sampel dapat di definisikan bagian dari jumlah dan karakteristik yang merupakan bagian dari suatu populasi.⁵¹ Sementara itu Sampel juga bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan di jadikan subjek sebagai bahan yang akan diteliti.⁵²

Pada pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *Total Sampling*. Teknik *Total Sampling* ini digunakan bilamana seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV yang terdiri dari kelas IV A dan IV B yang berjumlah 40 orang terdiri dari 20 orang kelas IV A sebagai eksperimen dan 20 orang kelas IV B sebagai kelas kontrol.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, dapat menggunakan metode yang tepat, yang perlu memilih teknik atau alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik atau alat pengumpulan data yang dapat memungkinkan diperolehnya hasil data yang objektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, menggunakan teknik sebagai berikut:

⁵¹. Sugiyono, *Statistika untuk penelitian*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2013), h. 297

⁵². Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 10

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Adapun hal yang diobservasi di lapangan yaitu tentang penerapan media nyata pada pembelajaran IPA.

Tujuan menggunakan metode ini yaitu untuk melihat langsung fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan dan ikut serta di lapangan, sehingga dapat menyakinkan hal-hal yang terjadi berkaitan dengan penelitian ini.

2. Teknik Tes

Teknik tes adalah salah satu cara untuk mencari data mengenai hasil belajar yang telah diberikan peneliti kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar yang telah diterapkan. Tes yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat yang lain untuk digunakan mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampaun/bakat yang dimiliki oleh kelompok atau individu. Dengan penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media nyata/*konkrit* terhadap hasil belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes objektif.

Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu : pilihan ganda, soal essay, benar-benar, dan menjodohkan. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan tes dengan bentuk soal pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *posttest* dan *pretest*.⁵³

a. *Pretest*

Pretest adalah salah satu tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan untuk tujuan mengukur kemampuan awal siswa pada materi struktur akar dalam tumbuhan hijau.

b. *Posttest*

Posttest yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa. Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi tumbuhan hijau di SDN 41 Kaur.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis, didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya.

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika peneliti sudah

⁵³. V. Wiratna Sujaerweni, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : PT Pustaka Baru 2014), h.

dilaksanakan serta mengetahui aktivitas siswa pembelajaran IPA tentang struktur akar.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan data yang digunakan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. disini instrument yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Test

Test yaitu serangkaian pernyataan atau latihan dengan alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan intelegensi, kemampuan, keterampilan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

2. Devinisi Oprasional Variabel

Variabel digunakan oleh para peneliti untuk menggambarkan secara abstrak suatu fenomena sosial atau ekonomi. variabel adalah konsep yang mempunyai nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan tingkat pendidikan meneger dan sebagainya atau lebih). variabel juga dapat diartikan sebagi pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Misalnya variabel jenis kelamin laki-laki dan wanita, variabel ukuran kecil, sedang, dan besar dan sebagainya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y).

a. Variabel Bebas (x)

Variabel bebas (x) melambangkan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi alasan perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian variabel bebas (x) ini adalah media pembelajaran *konkrit/nyata* yaitu media pelajaran yang membantu guru mengaitkan materi ajar dengan keadaan dunia nyata.

b. Variabel Terikat (y).

Variabel terikat (y) variable dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. jadi varabel terikat (y) pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif setelah dilakukan tindakan eksperimen terhadap siswa kelas IV SDN 41 Kaur.

3. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi Instrumen yaitu suatu table yang menunjukkan penyusun instrumen yang memperlihatkan hubungan antara variable yang diteliti dengan sumber data atau data yang akan diambil, metode yang akan digunakan dan instrument yang disusun.⁵⁴

⁵⁴. Suharrsими Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), h. 57

Tabel 3.3**Kisi-Kisi Instrumen Tes**

Kisi-Kisi Instrumen Tes Kompetensi Dasar	Indikator	Butir-butir soal	Jumlah
Menjelaskan macam-macam bentuk akar	Menjawab Soal yang berkaitan dengan macam-macam bentuk akar pada tumbuhan hijau	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	25
Mendeskripsikan perbedaan antara, akar tunggang dan akar serabut	Menjawab Soal yang membedakan antara akar tunggang dan akar serabut pada tumbuhan hijau	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	

4. Uji Coba Instrumen

Untuk menguji instrumen penilaian tes. Pengujian validitas konstruk dapat dilakukan dengan mengkonsultasikan instrumen penilaian dengan ahli. Untuk menguji validitas perangkat instrumen

lebih lanjut, maka selanjutnya diuji coba, dan dianalisis dengan menggunakan analisis aitem.

a. Uji validitas

Validitas atau kebenaran yaitu menunjukkan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Validitas isi mengacu pada seberapa banyak materi tes tersebut dapat mengukur keseluruhan bahan atau materi yang telah diajarkan, merupakan tuntutan yang harus dipenuhi oleh tes hasil belajar.⁵⁵ Rumus yang digunakan untuk menguji validitas dengan teknik korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien validitas

N : banyak subjek

⁵⁵. Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013) h. 46.

X : nilai pembanding

Y : nilai instrumen yang akan di cari validitasnya

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas yaitu suatu indikator yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau digunakan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat uji coba dikatakan mantap atau konsisten, apabila alat tersebut dapat mengukur sesuatu dengan berulang kali, alat ukur tersebut menunjukkan hasil yang sama, dalam keadaan yang sama. Suatu Instrumen dikatakan mempunyai taraf kebenaran yang tinggi jika Instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang tepat atau konsisten apabila dites berkali-kali.⁵⁶

Suatu instrumen dikatakan teruji apabila instrumen tersebut dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas angket pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan rumus spearman brown. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{2r_{AB}}{1 + r_{AB}} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas Instrumen seluruh instrumen

⁵⁶. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010)

r_{AB} = korelasi Product moment antara belahan pertama dan belahan kedua (ganjil dan genap)

H. Teknik Analisis Data

Untuk melakukan uji prasyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji persyarat

Untuk melakukan uji persyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data yaitu suatu bentuk ujicoba terhadap kenormalan pembagian data. Tujuan uji normalitas ini yaitu untuk mengetahui apakah data yang diambil merupakan data berdistribusi normal/tidak. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang diteliti itu berdistribusi normal/tidak. Dalam uji normalitas dapat digunakan uji chi kuadrat (X^2 hitung).

$$x^2 = \sum_I^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

f_o : frekuensi dari yang diobservasi

f_h : frekuensi yang diharapkan

k : banyak kelas.⁵⁷

⁵⁷. Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2015), h. 107.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud di dalam uji homogenitas disini yaitu menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi antara dua bahan distribusi atau lebih.

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji fisher.

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkeci}}$$

Jika F hitung \geq F tabel maka, tidak homogen

Jika F hitung \leq F tabel maka, homogen⁵⁸

Kesimpulan

Tidak homogen : analisis uji komparatif tidak dapat dilakukan

Homogen : analisis uji komparatif dapat dilanjutkan

Perhitungan hasil homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai Fhitung dengan Ftabel pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dan dk pembilang = na-1 dan dk penyebut nb-1. Apabila Fhitung \leq Ftabel maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.⁵⁹

⁵⁸. Ibit, h. 140

⁵⁹. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.199.

2. Uji hipotesis penelitian

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya ada uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SND 41 Kaur, digunakan rumus t-tes parametris namun terlebih dahulu dikelompokkan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu:

Variabel X (variabel bebas), yaitu media nyata

Variabel Y (variabel terikat), yaitu hasil belajar IPA

Teknik analisis yang digunakan yaitu uji komparasi dan rasio atau interval, dari hasil tes yang sudah dilakukan peneliti dikelas eksperimen dan kelas control dengan rumus:

Rumus t-tes parametris varians:

$$t \text{ hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

n_1 = jumlah sampel

\bar{x}_1 = rata-rata sampel ke 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel ke 2

s_1^2 = variabel sampel ke 1

s_2^2 = variabel sampel ke 2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Profil sekolah dasar negeri 41 kaur

Sekolah Dasar Negeri 41 Kaur, merupakan salah satu sekolah bersetatus Negeri dibawah naungan Dinas Pendidikan Nasional, yang beralamat di jalan Depati Syarif Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. Sekolah ini didirikan pada tahun 1984. Adapun status tanah dan bangunan sekolah ini adalah milik pemerintah, yang dulunya sekolah ini bernama SDN 7 Padang Genteng dan di ganti nama SDN 41 Kaur pada tahun 2015 sekolah ini terakreditasi A. Letak sekolah ini dirasa cukup strategis selain berada tidak jauh dari jalan raya, sekolah ini juga berdekatan dengan rumah warga sekitar

2. Fasilitas Sekolah

Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri 41 Kaur, disekolah ini juga memiliki sarana dan prasarana yang meliputi :

Tabel 4.1
Keadaan Sarana Prasarana SDN 41 Kaur

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Keterangan
1	Ruangan Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Kelas	9	Baik
4	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5	Kamar Mandi Siswa	2	Baik
6	Kamar Mandi Guru	2	Baik
7	Lapangan Serbaguna	1	Baik
8	Kantin	4	Baik

3. Keadaan Guru dan Staff SDN 41 Kaur

Jumlah guru dan staff SDN 41 Kaur pada tahun 2020/2021 berjumlah orang. Dengan jumlah guru pegawai negeri sipil (PNS) orang, penjaga sekolah dengan rinci jumlah guru seluruhnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Keadaan Guru SDN 41 Kaur

No	Nama	Status
1	Lukman Z	PNS
2	Herman Ediyanto	PNS
3	Nurhasanah	PNS
4	Sudirman	PNS
5	Helmi Syayati	PNS
6	Melda Afrianti	PNS
7	Emilia Haryeni	PNS
8	Izna Yusi	PNS
9	Siti Nangimah	PNS
10	Nia Apriyanti	PNS
11	Marsisti	Honor
12	Dina Mardina	Honor
13	Diana	Honor
Jumlah		13

4. Keadaan siswa

Jumlah siswa di SDN 41 Kaur pada tahun 2020/2021 berjumlah orang. Dengan rincian jumlah siswa perkelas pada tahun 2020/2021 sebagai berikut:

Tabel 4.3

Data siswa SDN 41 Kaur

No	Kelas	Banyak siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas I A	9	11	20
2	Kelas I B	7	13	20
3	Kelas II A	10	10	21
4	Kelas II B	10	10	20
5	Kelas III	11	23	34
6	Kelas IV A	7	13	20
7	Kelas IV B	9	11	20
8	Kelas V	13	16	30
9	Kelas VI	12	16	28
Jumlah		88	115	214

5. Keadaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Pada masa pandemi saat ini kegiatan belajar mengajar (KBM) di Kabupaten Kaur melakukan pembelajaran secara tatap muka sesuai syarat yang telah dikeluarkan oleh pemerintah. Kegiatan belajar mengajar di SDN 41 Kaur jumlah siswa di dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama melakukan kegiatan belajar mengajar pada hari senin sampai hari rabu dari jam 07:30 sampai jam 11:00 sedangkan kelompok kedua pada hari kamis sampai hari sabtu dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.

6. Visi dan Misi SDN 41 Kaur

Visi : Mewujudkan siswa yang cerdas, kreatif, serta memiliki IPTEK berdasarkan iman dan takwa.

Misi : - Menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan

- Menerapkan manajemen partisipatif
- Menerapkan pola standar dan pola standar ketuntasan belajar, prestasi belajar
- Meningkatkan olahraga prestasi
- Mengembangkan pengetahuan sesuai minat, bakat dan potensi siswa
- Menanamkan nilai-nilai iman dan taqwa pada peserta didik
- Mengembangkan sikap sopan, taat disiplin, cakap, dan bertanggung jawab
- Menata lingkungan sekolah dengan program 7k dengan baik.

7. Tujuan SDN 41 Kaur

- a) Terciptanya kondisi belajar yang kondusif
- b) Tercapainya kondisi partisipasi antar warga sekolah dengan baik
- c) Terciptanya pola standar pelayanan minimal pendidikan (SPM)
- d) Terciptanya tingkat kemampuan SDM yang baik
- e) Memiliki team olahraga yang handal

- f) Memiliki sanggar seni budaya serta regu pramuka yang handal
- g) Terciptanya lingkungan sekolah yang indah sesuai dengan program 7k.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober sampai dengan tanggal 5 November 2020 di SDN 41 Kaur pada siswa kelas IV, dengan jumlah populasi sebanyak 40 orang terdiri dari 20 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda tentang struktur akar. Data yang dikumpulkan adalah data dari lembar jawaban siswa pada soal kemampuan berpikir kognitif siswa.

Untuk mengetahui antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama, maka sebelum dilakukan proses pembelajaran pkelas kontrol dan ekspreimen terlebih dahulu kedua kelas tersebut diberikan pretest. Hal ini sangat penting dilakukan agar pengaruh yang di peroleh setelah melakukan perlakuan berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan pengaruh yang murni akibat dari perlakuan yang di berikan.

Penguji validitas data

a. Hasil pretest

Data hasil penelitian ini adalah data yang diperoleh dari lembar pretest siswa. Pemberian lembar pretest ini dilakukan pada kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas IV A sebagai

eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol sebelum pembelajaran tentang struktur akar.

Tabel 4.4

Data Hasil Pretest Siswa

No	Keterangan	Skor	
		Kontrol	Eksperimen
1	Rata-rata (Mean)	36,25	38,4
2	Srandar deviasi	9,17	13,81
3	Varian	84, 20	190,99
4	Rentang (Renge)	44	44
5	Nilai terkecil	12	20
6	Nilai terbesar	56	64

Setelah dilakukan perhitungan hasil uji pretest tentang struktur akar siswa di kelas di kelas kontrol di peroleh nilai terkecil adalah 12 dan nilai terbesar adalah 56. Dengan nilai rata-rata sebesar 36,25 pada standar deviasi (SD) sebesar dan varian 84,20 sebesar. Penghitungan dapat dilihat pada tabel. Sedangkan pada kelas eksperimen di peroleh nilai terkecil 20 adalah dan nilai terbesar adalah 64. Dengan nilai rata-rata sebesar 38,4 pada standar deviasi sebesar dan varian sebesar 190,99.

Berdasarkan Prolehan nilai dari masing-masing kelas baik kelas kontrol maupun eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kegiatan pretest termasuk pada katagori cukup.

b. Hasil posttest

Data hasilpenelitian ini adalah data yang di peroleh dari lembar posttest siswa. Pemberian lembar posttest ini dilakukan pada kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas IV A dan kelas IV B menggunakan media nyata tentang struktur akar.

Adapun data hasil belajar posttest kelas kontrol yang dadapat sebagai berikut :

Tabel 4.5

Data Hasil Posttest Siswa

No	Keterangan	Skor	
		Kontrol	Eksperimen
1	Rata-rata (Mean)	49,95	71,15
2	Srandar deviasi	10,3	10,07
3	Varian	106,23	101,58
4	Rentang (Renge)	48	32
5	Nilai terkecil	24	52
6	Nilai terbesar	72	84

Setelah dilakukan penghitungan hasil uji posttest tentang materi struktur akar siswa pada kelas kontrol di peroleh nilai terkecil 24 adalah dan nilai terbesar adalah 72. Dengan nilai rata-

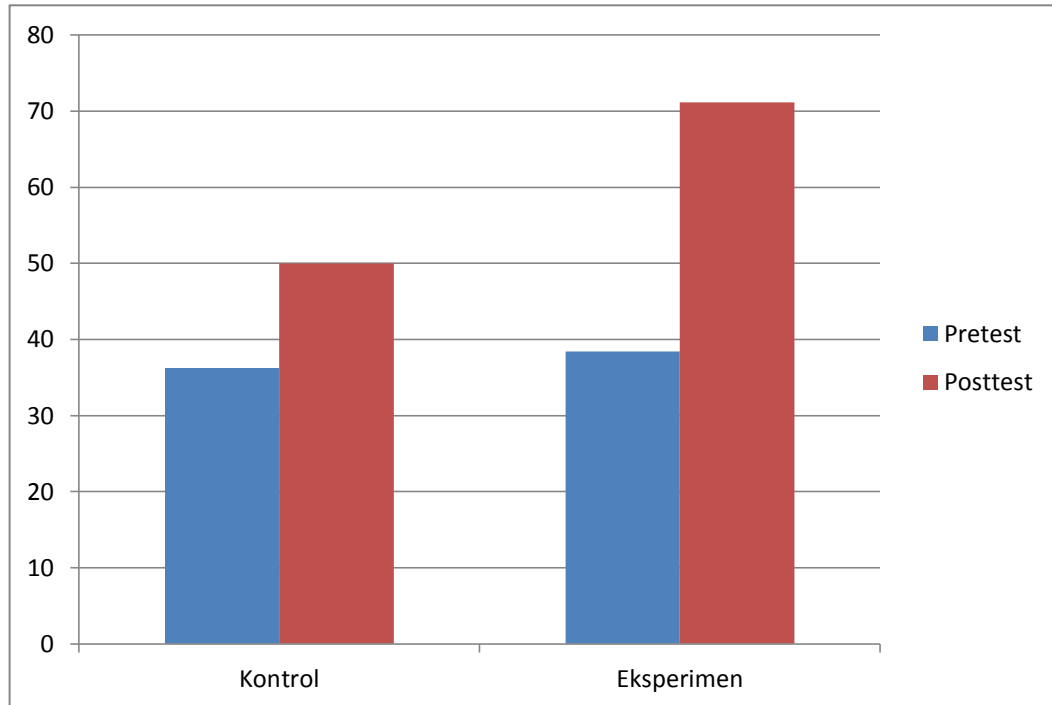
rata sebesar 49,95, pada standar deviasi sebesar dan varian sebesar 106,32. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai terkecil adalah 52 dan nilai terbesar adalah 84. Dengan nilai rata-rata 71,15, standar deviasi sebesar dan varian sebesar 101,58. Nilai tersebut diperoleh dari hasil perhitungan IPA materi struktur akar siswa kelas IV SDN 41 kaur.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran (*pretest*) kelas kontrol dan kelas eksperimen dan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran struktur akar dan menggunakan media nyata didapat hasil nilai rata-rata pada kelas kontrol nilai *pretest* 36,25 dan nilai *posttest* 38,4. Pada kelas eksperimen didapat nilai *pretest* 49,95 dan nilai *posttest* 71,15. Hal ini berarti nilai *pretest* dan nilai *posttest* memiliki perbedaan, nilai *posttest* setelah menggunakan media nyata lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media nyata.

Berikut disajikan grafik perbandingan nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa

Gambar 4.1

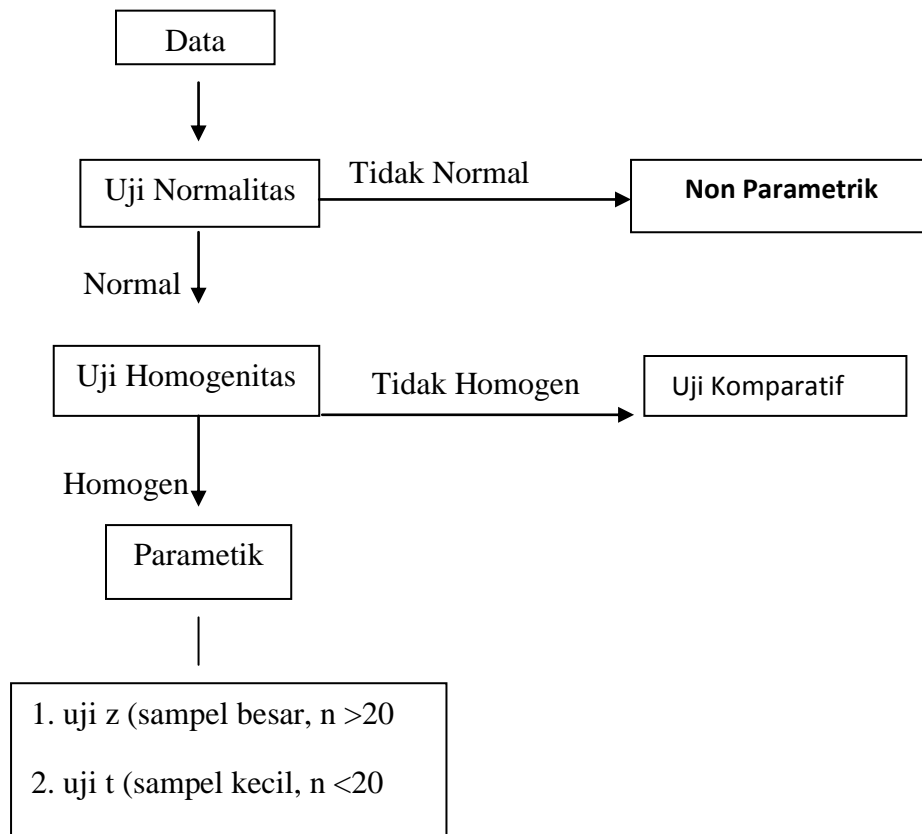
Grafik Hasil *Prestes* dan *Posttest*



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa skor rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan nilai *pretest*.

C. Hasil Uji Prasyarat

Teknik analisis



Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data hasil soal *pretest* dan *posstesst* yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data hasil soal *pretest* dan *posstesst* yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data hasil *pretest* dan *posstesst* yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

a. Hasil Pretest

Dalam penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji chi Kuadrat. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$. Hasil uji normalitas untuk *pretest* hasil uji soal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 4.6

Data Hasil Pretest Siswa

No	Keterangan	Skor	
		Kontrol	Eksperimen
1	Rata-rata (Mean)	36,25	38,4
2	Srandar deviasi	9,17	13,81
3	Varian	84, 20	190,99
4	N	20	20
5	x^2_{hitung}	-25,79	-25,79
6	x^2_{tabel}	9,488	9,488

Berdasarkan tabel di atas, pada kelas kontrol nilai x^2_{hitung} -25,79 dan x^2_{tabel} pada taraf signifikasi 5% sebesar 9,488 berarti nilai x^2_{hitung} lebih kecil dari x^2_{tabel} , maka kelas kontrol berdistribusi normal. Perhitungan dapat dilihat pada kelas

eksperimen nilai x^2_{hitung} -25,79 dan x^2_{tabel} pada taraf signifikan sebesar 5% sebesar 9,488, berarti nilai x^2_{hitung} lebih kecil dari pada x^2_{tabel} maka kelas eksperimen berdistribusi normal untuk x^2_{hitung} berada di daerah penerima H_0 . Artinya kedua sampel dari populasi berdistribusi normal

b. Hasil Posttest

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui hasil *posttest* kelas sampel pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini pengajuan normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Chi kuadrat*. Satu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$. Data hasil uji normalitas *posttest* soal struktur akar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 4.7

Data Hasil Posttest Siswa

No	Keterangan	Skor	
		Kontrol	Eksperimen
1	Rata-rata (Mean)	49,95	71,15
2	Srandar deviasi	10,3	10,07
3	Varian	106,23	101,58
4	N	20	20
5	x^2_{hitung}	-9,838	-43,127
6	x^2_{tabel}	9,488	9,488

Berdasarkan tabel di atas, pada kelas kontrol nilai x^2_{hitung} -25,79 dan x^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 9,488 berarti nilai x^2_{hitung} lebih kecil dari x^2_{tabel} , maka kelas kontrol berdistribusi normal. Perhitungan dapat dilihat pada kelas eksperimen nilai x^2_{hitung} -25,79 dan x^2_{tabel} pada taraf signifikan sebesar 5% sebesar 9,488, berarti nilai x^2_{hitung} lebih kecil dari pada x^2_{tabel} maka kelas eksperimen berdistribusi normal untuk x^2_{hitung} berada di daerah penerima. Artinya kedua sampel dari populasi berdistribusi normal. Berdasarkan analisis data tersebut baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen dinyatakan dapat melanjutkan uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas pada hasil belajar *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji f. Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila f_{hitung} lebih kecil dari pada f_{tabel} pada taraf signifikan 5% secara matematis $f_{hitung} < f_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) pembilang (varian terbesar) dan derajat kebebasan (dk) penyebut (varian terkecil). Hasil dari perhitungan uji f pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8

Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol

Data	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	36,25	49,95
SD	9,17	10,31
Varian (S^2)	84,20	106,23
N	20	20
Dk	19	19
F hitung	1,26	
F table	2.90	
Kesimpulan	F hitung < f tabel, maka data Homogen	

Sumber: uji homogenitas hasil pretest materi struktur akar

Tabel 4.9

Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen

Data	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	38,4	71,15
SD	13,81	10,08
Varian (S^2)	190,99	101,58
N	20	20
Dk	19	19
F hitung	1,89	
F table	2.90	
Kesimpulan	F hitung < f tabel, maka data Homogen	

Sumber: uji homogenitas hasil pretest materi struktur akar

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil *prettes*, nilai pada kelas kontrol nilai f_{hitung} adalah sebesar sedangkan f_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} artinya status varian kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa data yang diperoleh homogen.

D. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengerahui pengaruh penggunaan media nyata terhadap steruktur akar siswa kelas IV SDN 41 Kaur. Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen penguji ini akan menguji hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh positif penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur.

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t. Kriteria pengujia, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_o ditolak dan H_a diterima, sebaliknya, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_o diterima dan H_a ditolak. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.10

Uji Uji-t Hasil Soal Steruktur Akar *Posttest*

Data	Data Pos	
	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
Rata-rata	71,15	49,95
Varian	101,58	190,99
N	20	20
Dk	19	
t hitung	6,60	
t table	2,086	
Kesimpulan	t hitung < t tabel, maka H_a diterima	

Sumber: uj-t hasil pretest materi struktur akar

Berdasarkan data diatas, menunjukan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,60 dan t_{tabel} sebesar 2,086. Karena nilai t_{hitung} (6,60) > t_{tabel} (2,086) H_o ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur.

E. Hasi Pembahasan

Berdasarkan data *pretest* siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji perbedaan *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan t_{hitung} sebesar 6,60 < dari t_{tabel} . Pada

taraf signifikan 5% sebesar 2,086 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Sebagaimana kaidah penerimaan atau penolakan H_a secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut:

Jika, $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o dapat ditolak (H_a ditolak)

Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok ini sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama.

Hasil uji perbedaan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan t_{hitung} sebesar 6,60 lebih besar dari pada nilai t_{tabel} . Pada taraf signifikan 5% sebesar 2,086 sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok ini sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur.

Berdasarkan hasil perhitungan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* dilihat bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan antara kelas kontrol dan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol nilai *pretest* 36,25 dan nilai *posttest* 49,95 sedangkan pada kelas eksperimen nilai *pretest* 38,4 dan nilai *posttest* 71.15. Dari nilai tersebut dapat kita lihat bahwa terjadi kenaikan nilai IPA tentang struktur akar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kenaikan ini disebabkan oleh cara guru dalam menggunakan strategi pembelajaran pada saat proses pembelajaran berbeda dengan cara yang biasa guru-guru terapkan. Pada kelas kontrol guru hanya menggunakan media nyata, dimana guru saat proses pembelajaran menciptakan suasana yang menyenangkan, dengan mengajak siswa mengenal media nyata di lingkungan yang mereka amati. Oleh karena itu pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa. Sehingga siswa merasa nyaman, aman dan asyik.

Dengan penerapan menggunakan media nyata tersebut maka terdapat hasil belajar yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen memiliki hasil lebih tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh hasil nilai $t_{hitung} > t_{table}$ yang artinya pembelajaran dengan menggunakan media nyata memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pada kelas kontrol nilai *pretest* 36,25 dan nilai *posttest* 49,95 sedangkan pada kelas eksperimen nilai *pretest* 38,4 dan nilai *posttest* 71,15. Dari peningkatan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 41 Kaur, dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur. Pernyataan tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata hasil posttest pada kedua kelas yakin, pada kelas eksperimen sebesar 71,15, dan pada kelas kontrol 49,95. Selain itu berdasarkan hasil t_{hitung} sebesar 6,60 lebih besar dibandingkan t_{tabel} sebesar 2,086, berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

B. Saran

Dalam rangka meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Peneliti mengucapkan beberapa saran-saran dan diharapkan dapat bermanfaat bagi

1. Bagi Guru

Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan media. Dengan adanya inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan agar lebih baik lagi, dan dapat menerapkan dalam pembelajar IPA.

2. Bagi Siswa

Kepada siswa SDN 41 Kaur diharapkan untuk lebih giat lagi dalam belajar, lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran dan dapat berpartisipasi serta berperan aktif dalam proses belajar mengajar agar terjadi interaksi yang positif antara guru dan siswa.

3. Bagi Peneliti

Diharap bagi peneliti yang lain agar dapat melakukan penelitian tentang faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa yang tidak terdapat pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, Muhammad Asri. 2013. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : Nuansa Cendekia.

Arief, Sadiman S dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta : RajaGrfindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.

Diamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan, 2010. *Strategi Mengajar*. Jakarta : PT. Rinrka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djumhana, Nana. 2012. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: JPI.

Hamalik, Oemar. 2008. *Proses belajar Mengajar*. Jakarata : Bumi Aksara.

Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Ibrahim, R. & Syaodih Nana. 2008 *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rinika Cipta.

Kumala, Nur Farida. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang : Ediiide Intrografika.

Kurnia Nuzul Siam, DKK. 2015. “Penggunaan Media Nyata Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*. Tersedia : www.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/viewfile/85/161. Diunduh tanggal 26 Mei 2020.

Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik. Teori, Praktik, Dan Penilaian*. Bandung : Alfabet

Martono, Nanang. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.

Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.

Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Kementerian Agama RI.

Rmayulis. 2012. *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Menteri Keagamaan.

Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.

Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya.

Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.

Sujaerweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : PT Pustaka Baru.

Sukiman. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.

Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.

Susanto. 2014. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.

Susiyanti, Emmi. 2017 “Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Nyata Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV SDN 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiyang”, *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10 (1) 2017. Hal. 18-21, Tersedia : <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/PGSD/article/download/2877/1384>.

Diunduh tanggal: 28 Mei 2020.

Syah, Muhibbin. 2018. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS*. Bandung: Citra Umbara.

Wahyono, Budi dan setya Nurachmandani. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Depdiknas.

Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.

Winataputra,Udin DKK. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wisudawati, Asih Widi. 2014. *Metodelogi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

KELAS KONTROL



gambar : Menjelaskan materi Struktur akarpada kelas kontrol



Gambar : Siswa mengerjakan soal Posttest

KELAS EKSPERIMEN



Gambar : persiapan belajar



Gambar : Media nyata struktur akar



Gambar : menjelaskan macam-macam akar menggunakan media



Gambar : Mengerjakan soal Posttest