

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP  
HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPA KELAS V SD NEGERI 52 SELUMA**

**SKRIPSI**

Ditujukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris  
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**SINDI ROLITA**

**NIM. 1711240071**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2022**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**  
 Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**NOTA PEMBIMBING**

**Hal** : Skripsi Sdr/i Sindi Rolita  
**NIM** : 1711240071

**Kepada**  
 Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu  
 Di Bengkulu

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

**Nama** : Sindi Rolita  
**NIM** : 1711240071  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi  
 Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa  
 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52  
 Selama

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi  
 guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu  
 Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb.  
 Bengkulu, 16 Februari 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

**Deni Febrini, M.Pd**  
 NIP. 1962 01011994031005

**Erik Perdana Rutra, M.Pd**  
 NIP. 2017108802



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**  
**Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu**  
**Telp. (0736) 51276-51171-51172**

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan judul : “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52-Seluma”** yang ditulis oleh Sindi Rolita, NIM. 1711240071, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu pada hari Senen, 31 Januari 2022, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

**Ketua**  
**Dr. Mus Mulyadi**  
**NIP. 197005142000031004**

**Sekretaris**  
**Zubaidah, M.U.s**  
**NIDN. 2016047202**

**Penguji 1**  
**Dr. Kasmantoni, M.Si**  
**NIP. 197510022003121004**

**Penguji 2**  
**Dra. Aam Amaliyah, M.Pd**  
**NIP. 196911222000032002**

*(Handwritten signatures of Dr. Mus Mulyadi and Dr. Kasmantoni, M.Si)*

**Bengkulu, 31 Februari 2022**  
**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris**



**Dr. Mus Mulyadi, M.Pd**  
**NIP. 197005142000031004**

## MOTTO

كُونُوا رَبَّانِيِّينَ حُلَمَاءَ فَقَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرَّبَّانِيُّ الَّذِي يُرَبِّي النَّاسَ بِصِغَارِ الْعِلْمِ قَبْلَ كِبَارِهِ

Artinya:

“Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama. Disebut pendidik apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak.” (HR. Bukhari)

## **PERSEMBAHAN**

Rasa Syukur Senantiasa Aku Panjatkan Kepada Allah Swt Yang Selalu Memberiku Nikmat Baik Itu Berupa Nikmat Kesehatan, Kekuatan, Dan Nikmat Kesempatan Hingga Penulis Menyelesaikan Skripsi Ini. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk orang-orang yang sangat kusayangi.

1. Ayahanda Kebat Sirhan, dan Ibunda Erma Hastuti. Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada engkau yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tak terhingga serta tiada mungkin dapat kubalas baik dengan dunia dan seisinya.

Semoga hal ini dapat menjadi langkah awal bagiku untuk membuat Ayah dan Ibu bangga. Aku selalu berharap agar Allah selalu memberikan kesehatan dan kebahagiaan yang tiada batasnya untuk Ayah dan Ibu, agar selalu dapat mendampingi dan mendo'akan setiap langkah ku dalam menggapai cita-cita untuk membahagiakan Ayah dan Ibu.

2. Teruntuk Adik tersayang Deno Handi Saputra, terima kasih atas semua dukungannya selama ini, terima kasih sudah menjadi adik yang baik untuk ku. Semoga aku dan kamu dapat selalu membuat Ayah dan Ibu bangga.
3. Ibu Deni Febrini, M.Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Erik Perdana Putra, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih banyak sudah memberikan bimbingan serta arahan dengan tulus dan sabar, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

4. Sahabat (Fopypah, Winda, Risi, Wella, Resti, dan Sukma), serta teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah lokal E yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral serta material dan selalu membuatku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Agama, dan Almamater tercinta.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sindi Rolita  
NIM : 1711240071  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya berjudul : **“Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD Negeri 52 Seluma.”** adalah asli karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi.

Bengkulu, Febuari 2022

Yang Menyatakan,



**Sindi Rolita**

NIM. 1711240071

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Rabb sekalian alam. Dialah dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma”**. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Juga bagi keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penulis menyadari dan mengakui skripsi ini masih banyak terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritikan dan saran-saran yang dari para pembaca demi kesempurnaan proposal skripsi ini.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Adi Saputra, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Abdul Aziz, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Jurusan Tarbiyah.
5. Deni Febrini, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam proses penulisan skripsi.



6. Erik Perdana Putra, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam proses penulisan skripsi.
7. Syahril, S.Sos.I, M.Ag selaku Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu beserta karyawan dan staf, yang telah memberikan keleluasaan bagi penulis untuk memperoleh referensi yang dibutuhkan selama proses penulisan skripsi.
8. Sugianto, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan staf SDN 52 Seluma, yang sudah memberikan kemudahan untuk penulis selama proses penelitian.
9. Bapak/ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses perkuliahan.

Penulis berharap semoga bapak/ibu yang telah berjasa, selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, Februari 2022

**Penulis**

**SINDI ROLITA**  
**NIM. 1711240071**

## ABSTRAK

**Sindi Rolita, NIM : 1711240071**, judul skripsi “**Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma**”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Pembimbing 1: Deni Febrini, M. Pd., Pembimbing 2: Erik Perdana Putra, M. Pd.

Tujuan dari penelitian ini ada dua yaitu; 1) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V, 2) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimental* serta menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan Observasi, Tes, Angket, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan df 38 dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh nilai 2,021. Dengan demikian dapat diketahui  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = -1,06 < t_{tabel} = 2,021$ ) yang berarti  $H_0$  dalam penelitian ini ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap keaktifan pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma. 2) Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan df 38 dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh nilai 2,021. Dengan demikian dapat diketahui  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = -7,21 < t_{tabel} = 2,021$ ) yang berarti  $H_0$  dalam penelitian ini ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma.

***Kata kunci : Media Tiga Dimensi, Hasil Belajar, Keaktifan Siswa, IPA Kelas V***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
2. Media Tiga Dimensi .....	16
3. Hasil Belajar .....	19
4. Keaktifan Siswa .....	26
5. Pembelajaran IPA .....	31
B. Kajian Penelitian Terdahulu .....	33
C. Kerangka Berpikir.....	35
D. Hipotesis .....	36

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	61

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

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	65
1. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah.....	65
2. Visi dan Misi.....	65
3. Tujuan.....	66
4. Sarana dan Prasana.....	67
B. Penyajian Data Hasil Penelitian.....	68
C. Pengujian Hipotesis.....	78
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran-saran.....	91

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi soal.....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket keaktifan siswa.....	43
Tabel 3.3 Uji validitas soal nomor satu (1) .....	44
Tabel 3.4 Hasil uji validitas.....	46
Tabel 3.5 Uji validitas angket keaktifan siswa nomor 1 .....	48
Tabel 3.6 Hasil uji validitas.....	50
Tabel 3.7 Skor hasil belajar siswa item ganjil.....	52
Tabel 3.8 Skor hasil belajar siswa item genap .....	53
Tabel 3.9 Mencari angka indeks korelasi “r” product moment.....	54
Tabel 3.10 Koefisien alfa .....	55
Tabel 3.11 Skor angket keaktifan siswa item ganjil .....	57
Tabel 3.12 Skor angket keaktifan siswa item genap .....	58
Tabel 3.13 Mencari angka indeks korelasi “r” product moment .....	59
Tabel 3.14 Koefisien alfa .....	61
Tabel 4.1 Perolehan nilai pre-test siswa kelas V.....	69
Tabel 4.2 Frekuensi nilai pre-test.....	70
Tabel 4.3 Deskripsi ketuntasan hasil belajar (Pre-test) .....	70
Tabel 4.4 Perolehan nilai post-test siswa kelas V .....	71
Tabel 4.5 Frekuensi nilai post-test .....	72
Tabel 4.6 Deskripsi ketuntasan hasil belajar (Post-test).....	73

Tabel 4.7	Skor pre-test angket keaktifan siswa kelas V .....	74
Tabel 4.8	Frekuensi skor pre-test angket keaktifan siswa.....	75
Tabel 4.9	Skor post-test angket keaktifan siswa .....	76
Tabel 4.10	Frekuensi skor post-test angket keaktifan siswa .....	77
Tabel 4.11	Analisis skor pre-test dan post-test hasil belajar .....	78
Tabel 4.12	Analisis skor pre-test dan post-test keaktifan siswa.....	80

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perwujudan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan standar proses pendidikan, menuntut guru untuk menguasai materi sekaligus metode pembelajaran serta menerapkannya secara efektif dan efisien. Kendatipun demikian, pembelajaran efektif dan menyenangkan tidak sebatas pada aspek itu, karena berkaitan dengan masalah pembentukan pribadi dan kompetensi peserta didik yang sering kali tidak dapat diselesaikan secara ilmiah tetapi menuntut seni dan ketekunan tersendiri. Di sinilah pentingnya profesionalisme guru sehingga pekerjaan mendidik dan mengajar tidak dapat dilakukan oleh siapa saja, tetapi hanya oleh orang-orang yang benar dipersiapkan untuk itu sehingga mereka mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan standar proses, serta memecahkan berbagai persoalan yang mengiringihnya secara ilmiah dan seni. Inilah yang harus diperjuangkan guru, disertai doa tentunya, seperti yang dikatakan oleh StarDut: “Berjuang-berjuang sekuat tenaga, tetapi jangan lupa perjuangan harus pula disertai doa”.

Implementasi pembelajaran sesuai standar proses pendidikan menuntut revolusi dan inovasi dalam berbagai aspek yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut secara tepat sehingga proses penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Untuk kepentingan tersebut, guru diharapkan dapat membimbing dan mengarahkan pengembangan pembelajaran serta melakukan pengawasan dalam

pelaksanaannya. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya tidak membatasi diri pada pendidikan dalam arti sempit, tetapi harus menghubungkan program-program pembelajaran dengan seluruh kehidupan peserta didik dan kebutuhan lingkungan. Untuk merealisasikan hal tersebut diperlukan revolusi dan inovasi dalam manajemen pembelajaran. Manajemen pembelajaran merupakan pengaturan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran, baik kegiatan pembelajaran yang dikategorikan dalam kurikulum inti maupun menunjang, berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan berbasis standar nasional pendidikan (SNP), yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). manajemen pembelajaran dapat dipandang sebagai usaha pengaturan pembelajaran dalam rangka mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, manajemen program pembelajaran merupakan bagian penting dari manajemen kurikulum dan pembelajaran.<sup>1</sup>

Terlepas dari revolusi dan inovasi agar tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien guru harus memahami media pembelajaran seperti apa yang cocok digunakan pada materi tertentu dan situasi lapangan. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu,

---

<sup>1</sup>Mulyasa dkk, *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 5



tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Jika diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.<sup>2</sup>

Pada masa pandemi covid-19 banyak sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran Daring, sehingga banyak guru-guru yang tidak lagi memperhatikan keefektifan dalam hal belajar mengajar, guru-guru hanya sekadar menjelaskan secara singkat melalui media sosial. Sedangkan di desa-desa guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan, meskipun dalam keadaan covid-19 guru-guru tetap harus memperhatikan keefektifan dan keefesienan dalam hal belajar mengajar agar tercapainya tujuan.

Dalam masalah tersebut guru sangat perlu memahami model pembelajaran. Salah satunya media visual atau media tiga dimensi. Media tiga dimensi adalah media yang mengandalkan indra penglihatan, media visual ini ada yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film strip (film rangkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.<sup>3</sup> Fungsi media pembelajaran dapat ditekan ke dalam beberapa hal yaitu, sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas proses belajar-

---

<sup>2</sup>Rosma Hartini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bengkulu, 2019), h. 65-66

<sup>3</sup>Rosma Hartini, *Strategi Belajar Mengajar,...*, h. 66

mengajar.<sup>4</sup> Untuk melihat berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan dapat dilihat dari hasil belajar dan keaktifan siswa. Hasil belajar secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian dari siswa, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil pengalaman belajar.<sup>5</sup>

Dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan jika pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada siswa, guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman belajar.<sup>6</sup> Keaktifan belajar merupakan kegiatan fisik ataupun mental dalam berfikir atau berbuat dalam suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran dikelas, sehingga siswa tersebut memperoleh pengalaman.<sup>7</sup>

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andi Herawan dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Jepang Kudus”. Penggunaan media tiga dimensi dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata siswa pada setiap siklusnya

---

<sup>4</sup>Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8, Nomor 1, (2011), h. 205

<sup>5</sup>Siti Nurhasana Dan A. Sobandi, *Minat Belajar Sebagai Diterminan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1 No. 1, (2016), h.129

<sup>6</sup>Yolanda Dan Annisa, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa*, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol.10, No. 1, (2012), h. 169

<sup>7</sup>Andika Dkk, *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran PBL*, Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1, (2018), h. 288

yaitu sebelum tindakan rata-rata keaktifan siswa 23,12%, pada siklus I pertemuan ke-1 meningkat menjadi 33,12%, kemudian pada siklus I pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 54,42%, setelah memasuki siklus II pertemuan ke-1 rata-rata keaktifan siswa 73,74%, kemudian pada siklus II pertemuan ke-2 meningkat menjadi 83,13%. Dari hasil siklus II pertemuan ke-2 ini keaktifan siswa sudah sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu rata-rata aspek di atas 75%.<sup>8</sup>

Terlepas dari itu semua, sebagai bagian dari tahap pertumbuhan dan perkembangan manusia menuju dewasa, fase anak-anak memiliki keistimewaan tersendiri yang dikenal dengan masa keemasan atau *golden age*, yaitu masa terbentuknya pondasi sikap, perilaku, mental, serta kecerdasan (spiritual, intelektual, emosional, kinestetik, seni, dan sosial) yang semuanya terjadi secara intensif.

Keistimewaan tersebut sudah mulai dipahami oleh sebagian besar guru dan orang tua yang saling bekerja sama untuk memaksimalkan potensi anak. Khususnya dalam hal kecerdasan, anak-anak terus dilatih untuk menonjolkan kecerdasannya melalui berbagai cara. Dari berbagai kecerdasan di atas, guru dan orang tua cenderung fokus pada kecerdasan intelektual. Anak diwajibkan mengikuti program pendidikan formal tingkat Sekolah Dasar (SD), sebagai langkah awal program wajib belajar 12 tahun. Orang tua mendukung dengan memfasilitasinya. Jika intensitas dan kualitas pendidikan anak di sekolah dirasa kurang, orang tua menambahkan les

---

<sup>8</sup>Andi Herawan, *Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V SD N 1 Jepang Kudus*, (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013), h. 9

privat. Di satu sisi, upaya tersebut dianggap tepat demi masa depan anak. Namun di sisi lain, muncul paradigma bahwa keberhasilan anak SD sangat ditentukan oleh intelektual yang mengarah ke ranah kognitif dan tes intelegensi. Hal ini diperkuat dengan kekuatan sekolah yang masih meepapkan sistem pendidikan konvensional dengan kurikulum yang menitik beratkan kepada ranah kognitif 90% dan afektif 10%.<sup>9</sup>

Di sekolah dasar terdapat mata pelajaran wajib salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, pada hakikatnya , IPA dapat dipandang dalam segi produk, proses, dan dari segi pengembangan sikap. Artinya, belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi itu bersifat terkait. Ini berarti bahwa proses belajar mengajar IPA harusnya mengandung ketiga dimensi tersebut.<sup>10</sup>

Matlin berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman Selanjutnya dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara umum hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam

---

<sup>9</sup>Toto haryadi, Aripin, *melatih kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak, jurnal desain komunikasi visual dan multimedia*. Vol.01, No. 02, (2015), h. 245

<sup>10</sup>Sri Sulistyorini, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007), h.

kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar.<sup>11</sup> Belajar juga dijelaskan dalam al-Qur'an di surah Al-Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ، خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ، أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عَلَقٍ وَرَبُّكَ  
أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عَلَقٍ وَرَبُّكَ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ، عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (Q.S. Al-‘Alaq (96): 1-5).<sup>12</sup>

Dari ayat tersebut dapat dipahami jika Allah SWT memerintahkan kepada manusia untuk meyakini akan adanya Tuhan pencipta manusia (dari segumpal darah), selanjutnya untuk memperkokoh keyakinan dan memeliharanya agar tidak luntur hendaklah melaksanakan pendidikan dan pengajaran.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan di lapangan sekaligus pengalaman waktu SD, di SD Negeri 52 Seluma, masih banyak guru yang menerapkan pelajaran hanya dengan menyuruh membaca dan memahami, belum menggunakan media, dengan penelitian ini penulis ingin membandingkan ketika belajar tanpa media dengan belajar menggunakan media.

Karena jika kita belajar langsung dengan cara memperhatikan atau melihat hal-hal langsung yang berkaitan langsung dengan pelajaran, biasanya akan lebih lama tersimpan dalam ingatan dibandingkan dengan

<sup>11</sup>Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume: 1 Nomor 1, (2016), h. 129

<sup>12</sup>Q.S. Al-‘Alaq (96) : 1-5

hanya sekedar membaca, dan biasanya di SD Negeri di desa-desa, guru masih pasif menggunakan media, hingga itu membuat peserta didik kurang mengerti dan paham sehingga hanya sedikit peserta didik yang mengerti dan paham. Hal ini berdampak pada nilai dari Peserta didik kurang dari KKM, hanya sedikit yang bisa mencapai KKM yaitu 75.<sup>13</sup>

Penulis berharap dengan menggunakan media dapat menaikkan tingkat pemahaman dan kertertarikan terhadap mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media tiga dimensi pada mata pelajaran IPA kelas V tentang materi pernapasan pada manusia, peserta didik dapat melihat bagaimana paru-paru berkerja ketika manusia bernapas, tidak hanya sekedar tau dari buku tapi melainkan melihat langsung proses nya dengan menggunakan media tiga dimensi yang berupa alat peraga paru-paru manusia.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti adalah:

1. Media yang digunakan guru dalam menjelaskan materi yang kurang kreatif dan menyenangkan.

---

<sup>13</sup>Observasi Awal, SD Negeri 52 Seluma, Tahun 2019

2. Kurangnya minat peserta didik akan mata pelajaran IPA.
3. Nilai siswa pada mata pelajaran IPA kurang dari KKM.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti adalah:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media tiga dimensi yang berbentuk seperti paru-paru manusia, yang didalamnya mengandung unsur visual tiga dimensi, dan memungkinkan ada unsur gerak interaktif agar materi yang disampaikan menjadi lebih menarik.
2. Pembelajaran IPA fokus pada materi siswa kelas V berupa sistem pernapasan pada manusia.
3. Hasil belajar fokus pada ranah kognitif dan keaktifan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 52 Seluma?
2. Apakah terdapat pengaruh media tiga dimensi terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 52 Seluma?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan,

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 52 Seluma.

2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media tiga dimensi terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 52 Seluma.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat berguna terutama bagi pihak pengelola pendidikan dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar demi peningkatan kualitas pendidikan yang lebih baik dimasa yang akan datang.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berguna terutama bagi diri penulis untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan dan dapat pula menjadi bahan masukan bagi calon guru.
3. Sebagai bahan acuan untuk memperbaiki dan memahami suatu sistem pendidikan sehingga pendidikan dalam proses metodologi serta hasil belajar siswa dapat tercapai dan guna dalam menghasilkan siswa-siswi yang kreatif dengan pola pikir intelektual dan berakhlakul karimah.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin "medium" yang secara harfiah 'berarti tengah' atau 'pengantar'. Dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima.

Geerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Sedangkan Atwi Suparman (1997) mendefinisikan, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.<sup>14</sup>

Lebih lanjut Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat

---

<sup>14</sup>Rosma Hartini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bengkulu: 2019), h. 65

digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah.

Sejalan dengan pandangan itu, guru-gurupun dianggap sebagai media penyajian, di samping radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa.<sup>15</sup> Salah satunya, media diartikan sebagai sarana berkomunikasi dan sumber informasi. Pengertian ini mencakup semua hal yang memuat informasi di antara suatu sumber dan si penerima seperti televisi, video, diagram, bahan cetak, aplikasi, internet, dan sejenisnya. Media dapat disebut sebagai 'media pembelajaran' (instructional media) ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran<sup>16</sup>

#### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan (perangkat keras atau hardware) dan pesan yang dibawanya (software). Software adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa. Sedangkan hardware adalah sarana atau alat yang digunakan untuk

---

<sup>15</sup>Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2, (2010), h. 3

<sup>16</sup>Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), h. 2

menyampaikan pesan tersebut.<sup>17</sup> Menurut Hamdani media pembelajaran terbagi atas media audio, media visual, media audiovisual, orang (people), bahan (materials), alat (device), dan latar (setting).<sup>18</sup>

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.<sup>19</sup>

Selain itu, menurut Azhar Arsyhad jenis media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan ciri fisik, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi (2D), media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja;
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal;

---

<sup>17</sup>Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 66

<sup>18</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 244

<sup>19</sup>Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Biru Algesido, 2013), h. 3

- 3) Media pandang diam, media yang menggunakan proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/ statis) pada layar;
- 4) Media pandang gerak, media menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar.<sup>20</sup>

**c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- 1) Media disesuaikan dengan rencana pembelajaran;
- 2) Sesuai dengan sasaran pembelajaran yaitu perkembangan siswa yang menggunakan media tersebut;
- 3) Tingkat keterbacaan media secara teknis harus jelas dalam gambar, huruf, dan pengaturan warna;
- 4) Situasi dan kondisi yaitu tempat yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran;
- 5) Objektivitas yaitu pemilihan media di dasari oleh beberapa pendapat baik dari teman sejawat maupun dari siswa.<sup>21</sup>

Sedangkan menurut Sudjana dan rivai kriteria pemilihan media yaitu:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan;

---

<sup>20</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok : Raja Grafindo Persada, 2015), h. 47

<sup>21</sup>Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran Di SD...*, h. 376

- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang bersifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa;
- 3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar;
- 4) Ketrampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut;
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung;
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, hal tersebut bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.<sup>22</sup>

Dari penjelasan para ahli penulis menyimpulkan kriteria media pembelajaran haruslah sesuai dengan rencana pembelajaran, sesuai dengan sasaran, sesuai dengan keadaan, media secara teknis harus jelas, ketersediaan waktu.

---

<sup>22</sup>Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran,...*, h. 4

## 2. Media Tiga Dimensi (3D)

### a. Pengertian Tiga Dimensi

Menurut Hamdani media tiga dimensi, yaitu media yang menggambarkan benda yang sesungguhnya dalam bentuk tertentu atau tiga dimensi. Misalnya, model (forgo), sardimen, faksidermi, market atau miniatur dan bahan lain dari alam.<sup>23</sup>

Media tiga dimensi yaitu media yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga media tersebut mempunyai volume (berbentuk isi). Sedangkan pemanfaatan media tersebut tidak perlu menggunakan proyektor tetapi dapat langsung dilihat. Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan ransangan indra penglihatan pendengaran, perabaan, percakapan maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hiraki belajar.<sup>24</sup>

Media tiga dimensi merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai benda tiruan yang mewakili hasilnya benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawah langsung dikelas, atau peserta

---

<sup>23</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*,..., h. 261

<sup>24</sup>Restu Wibawa, *Pengaruh Pembelajaran Practice Rehearsal Pada Mata Kuliah Media Tiga Dimensi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Di Jurusan Teknologi Pendidikan*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.2, Nomor. 1, (2017), h.18

didik dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya dimana benda asli itu berada.<sup>25</sup>

Media tiga dimensi adalah media yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dari suatu objek yang diperlihatkan secara mini sesuai dengan tema objeknya dengan bentuk miniatur yang dapat dipindahkan atau digerakkan. Penelitian ini mengembangkan media tiga dimensi pada pembelajaran IPA yang digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar. Setiap media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan, begitupun dengan media tiga dimensi. Adapun kelebihan dan kekurangan media tiga dimensi sebagai berikut:

- 1) Kelebihan media tiga dimensi
  - a) Memberikan pengalaman secara langsung.
  - b) Penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme.
  - c) Dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
- 2) Kelemahan media tiga dimensi
  - a) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar.
  - b) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Sri Rida Handayani, *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Melalui Media Tiga Dimensi*, Jurnal Pigur, Vol. 01, Nomor 01, (2018), h. 100



Gambar 2.1 Media Tiga Dimensi Lingkungan Hidup<sup>27</sup>

### b. Langkah-langkah Mempergunakan Media dalam Mengajar

Ada enam langkah yang bisa ditumpuh guru dalam yang menggunakan media yakni:

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
- 2) Persiapan guru dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
- 3) Persiapan kelas, anak didik dan kelas dipersiapkan sebelum pelajaran dengan media dilakukan.
- 4) Langkah penyajian pembelajaran dan pemanfaatan media, media diperankan guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran.
- 5) Langkah kegiatan belajar siswa, pemanfaatan media oleh siswa sendiri dengan mempraktekkannya.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai sekaligus dapat dinilai sejauh mana

---

<sup>26</sup>Yuliananingsih, *Penerapan Media Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Di Min 1 Dompu*, El-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, Volume 3 Nomor 2, (2019), h. 128

<sup>27</sup><http://generasimudaaid.com/index.php/news/read/488/peta-tiga-dimensi-permudah-pelajaran-bahasa-inggris>, diakses pada 2 Juli 2021



penggunaan media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

### **3. Hasil Belajar**

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

Menurut Susanto hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (konsep kognitif), ketrampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif).<sup>28</sup> Sedangkan Rifai'i dan Anni menyatakan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.<sup>29</sup>

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Menurut Sudijarto hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Karananya hasil belajar siswa mencakup tiga aspek, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik.<sup>30</sup> Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam arti luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya.

---

<sup>28</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenademia Group, 2015), h. 5

<sup>29</sup>Achmad rifa'i dan Catharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Unnes Press, 2012), h. 69

<sup>30</sup>Nyanyuk Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014) , h. 189

Setiap perilaku ada yang tampak atau dapat diamati, dan ada pula yang tidak diamati.<sup>31</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah sebuah perubahan perilaku yang dicapai siswa dalam mengikuti suatu program pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik. Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar, namun demikian hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya.

Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensori-motorik yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamika-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

Dalam kaitannya dengan hasil belajar tersebut, Bloom membagi kedalam tiga kawasan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Rana kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Ranah afektif berkenaan dengan tujuan-

---

<sup>31</sup>Rosma Hartiny, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Sleman Yogyakarta: Teras Komplek POLRI Gowok, 2010), h. 31

tujuan yang berkenaan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan motorik dan manipulasi bahan atau objek.

Hasil belajar dalam ranah kognitif menurut Bloom ini secara rinci mencakup kemampuan mengingat dan memecahkan masalah berdasarkan apa yang telah dipelajari peserta didik. Dalam hal ini mencakup keterampilan intelektual yang merupakan salah satu tugas dan kegiatan pendidikan yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar ranah kognitif menekankan pada perasaan, emosi, apresiasi, pertimbangan, dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap suatu nilai. Perolehan hasil belajar pada kawasan psikomotorik menekankan pada keterampilan motorik dan manipulasi bahan, maka peserta didikan memperoleh pengetahuan antara lain dalam hal imitasi, manipulasi, artikulasi, dan adaptasi. Ranah kognitif taxonomi Bloom dibagi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Sementara itu Rosmaszowski berpendapat hasil belajar menekankan hasil belajar pada dua aspek yaitu pengetahuan dan keterampilan.<sup>32</sup>

#### **b. Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek

---

<sup>32</sup>Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras Komplek POLRI Gowok, 2005), h. 33

psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom dalam Ahmad Susanto diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahkan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang di alami, atau yang ia rasakan berubah hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Menurut Dorothy J. Skell dalam Ahmad Susanto, konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau sesuatu pengertian. Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Orang yang telah memiliki konsep.

Berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep atau citra mental tentang sesuatu. Sesuatu tersebut dapat berupa objek konkret ataupun gagasan yang abstrak. Dalam hubungannya dengan studi sosial, konsep didefinisikan oleh James G. Womack dalam Ahmad Susanto

sebagai kata atau ungkapan yang berhubungan dengan sesuatu yang menonjol, sifat yang melekat. Pemahaman dan penggunaan konsep yang tepat bergantung pada penguasaan sifat yang melekat tadi, pengertian umum kata yang bersangkutan. Konsep memiliki pengertian Denotatif dan Konotatif. Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk, evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester maupun ulangan umum.<sup>33</sup>

## 2) Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan materi, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih. Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah dasar tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

---

<sup>33</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, h. 9

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan. Indrawati dalam Ahmad Susanto merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (Falsifikasi). Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, dan teori.

### 3) Sikap

Menurut Iange dalam Ahmad, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang di munculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang di tunjukkannya.

Selanjutnya, Azwar mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, konatif. Komponen kognitif

merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang di miliki seseorang. Dalam hubungan dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka dominan yang sangat berperan adalah domain kognitif.<sup>34</sup>

**c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor lain, yaitu:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang terdiri dari faktor psikologi dan psikologi.
  - a) Faktor psikologi meliputi faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik seseorang.
  - b) Faktor psikologi meliputi kecerdasan siswa, motivasi, minat dan sikap.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.
  - a) Faktor lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial adalah sekolah (guru dan teman-teman sekelas) lingkungan sosial

---

<sup>34</sup>Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, h. 11

masyarakat (kondisi lingkungan tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa), lingkungan sosial keluarga (lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar).

- b) Faktor lingkungan non sosial meliputi lingkungan alamiah (kondisi udara segar, sejuk, dan tenang dapat mempengaruhi aktivitas belajar), faktor instrumental di gedung sekolah, alat-alat belajar, kurikulum dan peraturan sekolah), faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa hendaknya metode harus disesuaikan dengan perkembangan anak).<sup>35</sup>

#### **4. Keaktifan Siswa**

##### **a. Pengertian Keaktifan Siswa**

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang didalamnya berisi aktivitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan

---

<sup>35</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 54



berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Macam aktifitas siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama adalah aktifitas fisik dan yang kedua adalah aktifitas psikis.<sup>36</sup>

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan prosomal penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi, dan fisik. Siswa merupakan manusia belajar yang aktif dan selalu ingin tahu. Daya keaktifan yang dimiliki anak secara kodrati itu dapat berkembang kearah yang positif saat lingkungannya memberikan ruang yang baik untuk perkembangan keaktifan itu.<sup>37</sup>

Aktifitas fisik adalah gerakan yang dilakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas. Siswa sedang melakukan aktifitas psikis jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Pentingnya keaktifan siswa dalam pembelajaran menurut Mulyasa, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam

---

<sup>36</sup>Nugroho Wibowo, *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa*, Jurnal Electronics, Informatics, And Vocational Education (ELINVO), Volume 1, Nomor 2, (2016), h. 130

<sup>37</sup>Ramla Dkk, *Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Ilmiah Solusi, Vol. 1, No. 3, (2014), h. 69

proses pembelajaran. Oemar Hamalik, menyatakan bahwa dalam proses pendidikan di sekolah, tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama setiap siswa adalah belajar. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Menurut Sardiman belajar mengacu pada kegiatan siswa dan mengajar mengacu pada kegiatan guru. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Nana Sudjana menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya;
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah;
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya;
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah;
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru;

- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya;
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis;
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.<sup>38</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (*mental activities*).

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan**

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa guru dapat berperan dengan merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa menurut Moh. Uzer Usman adalah:

---

<sup>38</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosda, 2010), h. 61

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
- 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran,
- 7) Memberikan umpan balik (feedback).
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan

siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar.

Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhankebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu membuat pembelajaran menjadi menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>39</sup>

## **5. Pembelajaran IPA**

### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari Bahasa Inggris 'science'. Kata 'science' sendiri berasal dari Bahasa Latin 'scientia' yang berarti saya tahu. 'scientia' terdiri dari social sciences (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan natural sciences (Ilmu Pengetahuan

---

<sup>39</sup>Nugroho Wibowo, *Upaya Peningkatan Keaktifan...*, h. 130-131

Alam). Namun, dalam perkembangannya sciences sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja, walaupun pengertian ini kurang pas dan betentangan dengan etimologi. Untuk itu dalam hal ini kita tetap menggunakan istilah IPA untuk menunjuk pada pengertian sains yang kapranya yang berarti natural science.

**b. Hakikat**

Pada hakikatnya IPA dibangun atas produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur, sebagai proses di artikan sebagai semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk di artikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang ajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran atau dissiminasi pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksud kan adalah metodologi atau cara yang di pakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim di sebut metode ilmiah (scientific method). Selain sebagai proses dan produk, Daud Joesoef, pernah menganjurkan agar IPA di jadikan sebagai suatu "kebudayaan" atau suatu kelompok atau institusi sosial dengan tradisi nilai, aspirasi, maupun inspirasi.

Sementara itu, menurut Laksmi Prihantoro dkk mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep, dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang digunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberikan kemudahan bagi kehidupan.

Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu Biologi, Fisika dan Kimia. Fisika merupakan salah satu cabang dari IPA, dan merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah, observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. dapat memberikan kemudahan bagi kehidupan.<sup>40</sup>

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan terdahulu beberapa karya ilmiah yang terkait dengan Media pembelajaran Tiga Dimensi, ada beberapa karya ilmiah yang di dalam skripsinya mengangkat judul yang sama, namun bertitik fokus yang berbeda diantaranya:

1. Penelitian terdahulu dari Ahmad Zubaidi dan Reky Lidyawati dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk

---

<sup>40</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 137

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo”. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan judul peneliti yaitu tujuan yang sama-sama untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media tiga dimensi jika diterapkan pada mata pelajaran tertentu, sama-sama menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi dan tes, dan subjek yang digunakan adalah siswa kelas V.

Sedangkan perbedaannya adalah mata pelajaran yang berbeda, metode pengumpulan penelitian terdahulu juga menggunakan wawancara, sedangkan peneliti tidak menggunakan wawancara, analisis data yang juga berbeda dimana penelitian terdahulu menggunakan deskriptif kualitatif dan peneliti menggunakan asosiatif kuantitatif, penelitian terdahulu hanya berfokus pada hasil belajar sedangkan peneliti juga memasukan keaktifan siswa.<sup>41</sup>

2. Penelitian terdahulu dari Intan Alieffia Pratiwi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Cilucuk 1 Dan 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung” persamaan dari penelitian terdahulu dengan judul peneliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, desain penelitian yang sama-sama menggunakan quaaai eksperimen, pengambilan data yang juga sama-sama menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan tes. Tes yang digunakan sama-

---

<sup>41</sup>Ahmad dan Reky, *Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo*, Jurnal IKA:Ikatan Alumni PGSD UNAES Vol. 1, Nomor 1, (2013), h. 1-16



sama berupa pre-test dan post-test. Populasi yang digunakan sama-sama kelas V. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu desain penelitian yang digunakan berbeda yaitu penelitian terdahulu menggunakan *nonequivalent control group*.<sup>42</sup>

### C. Kerangka Berpikir

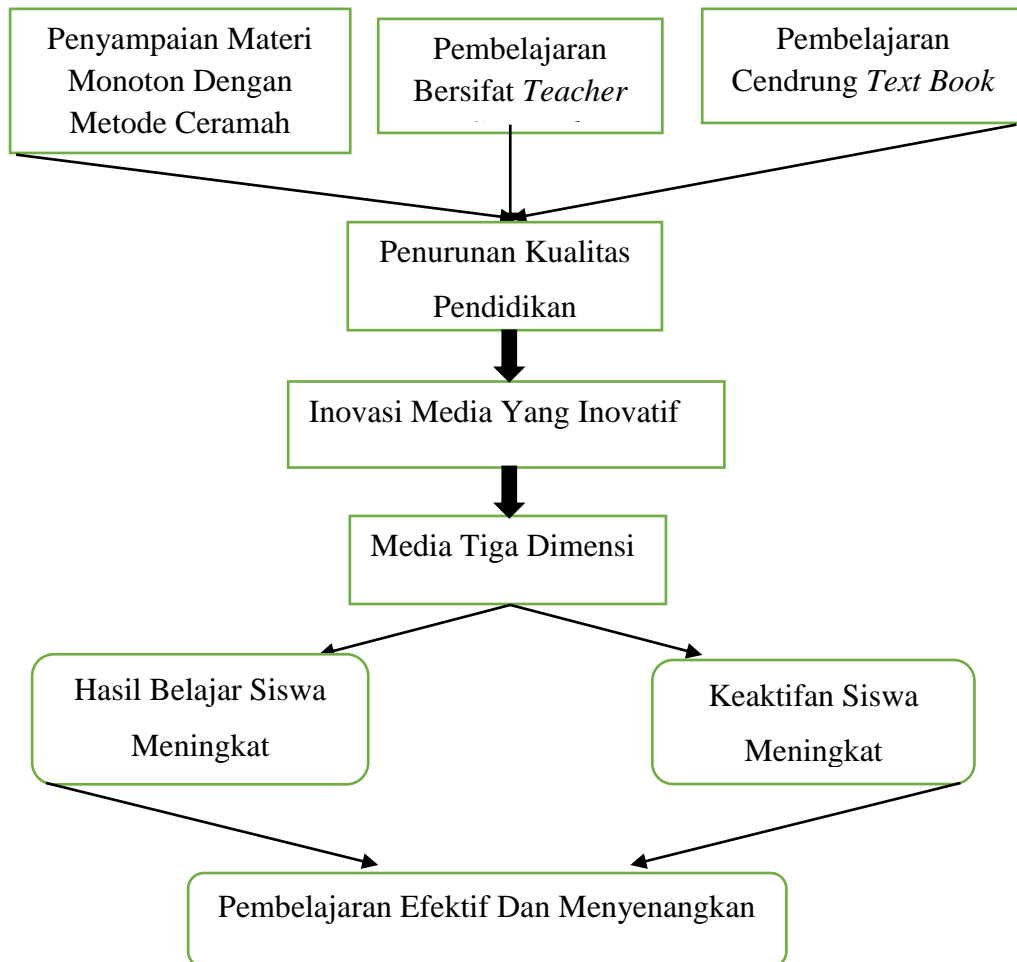
Berdasarkan observasi terhadap siswa kelas V SD N 52 Selama nampak bahwa pembelajaran IPA berlangsung kurang efektif. Hal tersebut ditandai dengan banyak siswa yang nilainya masih dibawah KKM, hal ini bisa disebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif dan menerima apa adanya materi yang diberikan oleh guru, tidak ada siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru. Ketika diberi kesempatan bertanya, tidak ada satu siswa pun yang bertanya. Namun ketika guru mengajukan pertanyaan, beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pembelajaran berlangsung secara *teacher centered* yang menempatkan guru sebagai subjek pembelajaran. Pembelajaran disampaikan guru dengan teori seperti di buku tanpa memberi sesuatu yang konkrit. Dengan hal tersebut siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, karena guru mendominasi dalam pembelajaran. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara verbal melalui metode konvensional yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Hal tersebut menjadikan minat dan

---

<sup>42</sup> Intan Alieffia Pratiwi dengan judul, *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Cilucuk 1 Dan 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung, FKIP UNPAS*, 2019.

hasil pembelajaran IPA cenderung rendah. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis hubungan (*asosiatif*), hipotesis asosiatif adalah suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara 2 variabel atau lebih. Hipotesis nol, yang menunjukkan tidak adanya hubungan (nol=tidak ada hubungan antara penggunaan media tiga dimensi dengan hasil belajar dan

keaktifan siswa). Hipotesis alternatifnya menunjukkan ada hubungan (tidak sama dengan nol, mungkin lebih besar atau lebih kecil dari nol).

1. Ho: "Tidak adanya Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma".

Ha: "Adanya Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma".

2. Ho: "Tidak adanya Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma".

Ha: "Adanya Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma".

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif dapat diartikan metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivim, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian data yang bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>43</sup>

Dengan menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimental, Quasi Eksperimental*, Merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi Eksperimental Design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.<sup>44</sup> Dan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design, one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan berulah memberikan tes akhir (*posttest*).

Adapun pola desain pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Keterangan:

---

<sup>43</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R Dan D Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksra, 2013), h. 10-11

<sup>44</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,...*, h. 14

$O_1$  : Hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V sebelum diterapkan media tiga dimensi pada pelajaran IPA.

X : Penerapan media tiga dimensi pada pelajaran IPA.

$O_2$  : Hasil belajar dan keaktifan siswa setelah diterapkan media tiga dimensi pada pelajaran IPA.<sup>45</sup>

Pada penelitian ini, peneliti menjelaskan dan menguji hubungan antara variable independen Media Tiga Dimensi terhadap variable dependen hasil belajar dan keaktifan. Adapun objek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas V SD Negeri 52 Seluma.

## **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 52 Seluma, sekolah ini dipilih berdasarkan pada alasan karena lokasinya terletak di daerah pedesaan menjadikan kurangnya dukungan terhadap fasilitas pembelajaran baik sarana dan prasarana. Dan banyak guru yang belum banyak yang menerapkan menggunakan Media dalam belajar.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 26 April 2021 sampai 8 Juni 2021.

---

<sup>45</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h.124

## C. Populasi Dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SDN 52 Seluma yang seluruhnya berjumlah 20 orang.

### 2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dianggap sebagai sumber data yang paling penting untuk mendukung penelitian. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penetapan sampel yang mana seluruh jumlah dari populasi digunakan semua sebagai sampel.<sup>47</sup>

Teknik pengambilan sampel ini digunakan karena jumlah populasi yang kecil yaitu 20 orang, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 52 Seluma.

---

<sup>46</sup>Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2016), h. 61

<sup>47</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*,..., h. 124-125

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk mendapatkan data penelitian, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

### **1. Observasi**

Observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan dan dicatat secara sistematis, dan dapat dikontrol keadaannya (reliabilitasnya) dan kesahihannya (validitasnya). Observasi merupakan proses yang kompleks, yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. Dalam menggunakan teknik observasi yang terpenting ialah mengandalkan pengamatan dan ingatan si peneliti.

### **2. Tes**

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>48</sup> Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Tiga Dimensi Dengan Alat Peraga Berbentuk Paru-

---

<sup>48</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...*, h. 127

Paru Manusia terhadap hasil belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.

### **3. Angket atau Kuesioner**

Angket atau Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan di ukur dengan mengetahui apa yang diharapkan dari responden. Kemudian, agar jawaban responden dapat diukur, maka jawaban tersebut diberi skor. Pemberian skor pada jawaban responden ini peneliti menggunakan *skala likert*. Skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial.<sup>49</sup>

### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.

---

<sup>49</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 93



## E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan angket keaktifan siswa.

### 1. Kisi-kisi Soal

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Soal**

<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator</b>	<b>Banyak Butir Soal</b>
Sistem pernafasan manusia	a. Siswa mampu mengidentifikasi alat-alat pernafasan pada manusia	a. mengidentifikasi alat-alat pernafasan pada manusia	10
	b. Siswa mampu Menjelaskan kegunaan alat-alat pernafasan pada manusia	b. Menjelaskan kegunaan alat-alat pernafasan pada manusia	15
Jumlah			25

### 2. Kisi-Kisi Angket Keaktifan Siswa

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Angket Keaktifan Siswa**

<b>Variable</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub indikator</b>	<b>Item soal</b>	
			<b>No item</b>	<b>Jumlah</b>
Variabel bebas (keaktifan belajar)	1. keaktifan melihat	a. memperhatikan penjelasan guru.	1	1
	2. keaktifan berbicara	a. bertanya kepada guru terikat materi pelajaran. b. menyatakan pendapat terikat materi .	3,4,8,17,18,19	6
	3. keaktifan mendengarkan	a. mendengarkan ketika guru menjelaskan b. mendengarkan pendapat teman	5,7	2

Variable	Indikator	Sub indikator	Item soal	
			No item	Jumlah
	4. keaktifan menulis	a. menulis materi yang disampaikan guru	6,9,20	3
	5. keaktifan menggambar	a. Mengambar grafik yang disampaikan guru	10	1
	6. keaktifan motorik	a. melaksanakan tugas yang di berikan guru	2,11	2
	7. keaktifan mental	a. memecahkan soal yang diberikan guru	12	1
	8. keaktifan emosional	a. semangat dalam belajar	13,14,15,16	4

### 3. Uji Coba Instrumen

#### a. Uji Validitas Soal

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu soal perlu adanya uji coba (*try out*) suatu soal validitas suatu item, untuk itu soal terlebih dahulu diuji cobakan kepada 20 orang siswa diluar sampel yakni diujikan di kelas V SD Negeri 47 Seluma. Pelaksanaan uji validitas soal dilakukan kepada 20 siswa sebagai responden yang terdiri dari 25 item soal. Adapun hasil uji validitas instrumen penelitian dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Pengujian validitas soal nomor 1**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	0	13	0	169	0
2	0	15	0	225	0
3	1	12	1	144	12
4	1	25	1	625	25

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
5	1	14	1	196	14
6	0	8	0	64	0
7	1	23	1	529	23
8	1	21	1	441	21
9	1	11	1	121	11
10	1	24	1	576	24
11	1	22	1	484	22
12	0	9	0	81	0
13	0	11	0	121	0
14	1	17	1	289	17
15	1	22	1	484	22
16	1	15	1	225	15
17	1	22	1	484	22
18	1	8	1	64	8
19	0	9	0	81	0
20	0	14	0	196	0
$\Sigma$	13	315	13	5599	236

Berdasarkan tabel diatas dapat dicari validitas soal sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{N \cdot \Sigma XY - (\Sigma X) \cdot (\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{20 \times 236 - (13) (315)}{\sqrt{\{20 \times 13 - (13)^2\} \{20 \times 5.599 - (315)^2\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{4.720 - 4.095}{\sqrt{(260 - 169) (111.980 - 99.225)}}$$

$$r_{hitung} = \frac{625}{\sqrt{91 \times 12.755}}$$

$$r_{hitung} = \frac{625}{\sqrt{1.160.705}}$$

$$r_{hitung} = \frac{625}{1.077,4}$$

$$r_{hitung} = 0,5801$$

Dengan tabel nilai “r” Products momen, ternyata df dari 20 responden adalah sebesar 18 (20-2), pada taraf signifikan 5% sebesar 0,468 sehingga hitung rxy 0,5801 ternyata lebih besar dari r tabel, baik dari taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%. Maka item soal nomor 1 dinyatakan valid. Untuk menguji item angket nomor 2 dan selanjutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti item nomor 1. Adapun uji validitas soal secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Item Soal**

No	r Hitung	r Tabel	Kesimpulan
1	0,5801	0,468	<b>Valid</b>
2	0,565	0,468	<b>Valid</b>
3	0,5801	0,468	<b>Valid</b>
4	0,562	0,468	<b>Valid</b>
5	0,512	0,468	<b>Valid</b>
6	0,062	0,468	<b>Tidak Valid</b>
7	-0,036	0,468	<b>Tidak Valid</b>
8	0,5507	0,468	<b>Valid</b>
9	0,5507	0,468	<b>Valid</b>
10	0,394	0,468	<b>Tidak Valid</b>
11	0,814	0,468	<b>Valid</b>
12	0,567	0,468	<b>Valid</b>
13	0,565	0,468	<b>Valid</b>
14	0,553	0,468	<b>Valid</b>

No	r Hitung	r Tabel	Kesimpulan
15	0,3099	0,468	<b>Tidak Valid</b>
16	0,567	0,468	<b>Valid</b>
17	0,567	0,468	<b>Valid</b>
18	0,565	0,468	<b>Valid</b>
19	0,253	0,468	<b>Tidak Valid</b>
20	0,493	0,468	<b>Valid</b>
21	0,567	0,468	<b>Valid</b>
22	0,509	0,468	<b>Valid</b>
23	0,493	0,468	<b>Valid</b>
24	0,578	0,468	<b>Valid</b>
25	0,493	0,468	<b>Valid</b>

Hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa dari 25 butir terdapat 5 butir soal yang tidak valid atau gugur yaitu nomor 6, 7, 10, 15, dan 19. Dan sisanya berjumlah 20 soal dan butir-butir inilah yang digunakan selanjutnya untuk analisis data selanjutnya.

### 1) Uji Validitas Angket Keaktifan Siswa

Validitas menunjukan tingkat keandalan atau kesahian suatu alat ukur. Pengukuran validitas lembar observasi dilakukan dengan mengkorelasikan skor item masing-masing nomor dengan total skor item, dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*.<sup>50</sup>

$$r_{hitung} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

<sup>50</sup>Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian, ...,* h. 356

Keterangan:

$r_{hitung}$  : Koefisien Korelasi

$\sum X$  : Jumlah Skor Item

$\sum Y$  : Jumlah Skor Total

N : Jumlah Responden

Pada penelitian ini, angket diujikan terlebih dahulu kepada 20 responden dengan jumlah angket 20 butir. Adapun hasil uji validitas instrumen penelitian dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Pengujian Validitas Angket Soal Nomor 1**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	4	63	16	3969	252
2	1	29	1	841	29
3	4	73	16	5329	292
4	4	63	16	3969	252
5	4	64	16	4096	256
6	4	60	16	3600	240
7	4	57	16	3249	228
8	2	39	4	1521	78
9	4	53	16	2809	212
10	4	49	16	2401	196
11	2	61	4	3721	122
12	4	68	16	4624	272
13	4	61	16	3721	244
14	3	55	9	3025	165
15	4	53	16	2809	212
16	4	67	16	4489	268
17	4	53	16	2809	212
18	4	37	16	1369	148
19	4	68	16	4624	272
20	4	61	16	3721	244

<b>Jumlah</b>	<b>72</b>	<b>1134</b>	<b>274</b>	<b>66696</b>	<b>4194</b>
---------------	-----------	-------------	------------	--------------	-------------

Berdasarkan tabel diatas dapat dicari validitas angket sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{20 \times 4 - (72) (1.134)}{\sqrt{\{20 \times 274 - (72)^2\} \{20 \times 66.696 - (1.134)^2\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{83.880 - 81.648}{\sqrt{\{5.480 - 5.184\} \{1.333.920 - 1.285.956\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{2.232}{\sqrt{296 \times 47.964}}$$

$$r_{hitung} = \frac{2.232}{\sqrt{14.197.344}}$$

$$r_{hitung} = \frac{2.232}{\sqrt{3.767,94}}$$

$$r_{hitung} = 0,592$$

Dengan tabel nilai “r” Products momen, ternyata df dari 20 responden adalah sebesar 18 (20-2), pada taraf signifikan 5% sebesar 0,468 sehingga hitung rxy 0,592 ternyata lebih besar dari r tabel, baik dari taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%. Maka item soal nomor 1 dinyatakan valid. Untuk menguji item angket nomor 2 dan selanjutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti item nomor 1. Adapun uji validitas angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Angket Keaktifan Siswa**

No	r Hitung	r Tabel	Kesimpulan
1	0,592	0,468	<b>Valid</b>
2	0,529	0,468	<b>Valid</b>
3	0,494	0,468	<b>Valid</b>
4	0,6802	0,468	<b>Valid</b>
5	0,4902	0,468	<b>Valid</b>
6	0,412	0,468	<b>Tidak Valid</b>
7	0,627	0,468	<b>Valid</b>
8	0,346	0,468	<b>Valid</b>
9	0,563	0,468	<b>Valid</b>
10	0,5197	0,468	<b>Tidak Valid</b>
11	0,579	0,468	<b>Valid</b>
12	0,651	0,468	<b>Valid</b>
13	0,488	0,468	<b>Valid</b>
14	0,473	0,468	<b>Valid</b>
15	0,436	0,468	<b>Tidak Valid</b>
16	0,5697	0,468	<b>Valid</b>
17	0,497	0,468	<b>Valid</b>
18	0,437	0,468	<b>Tidak Valid</b>
19	0,409	0,468	<b>Tidak Valid</b>
20	0,7904	0,468	<b>Valid</b>

Dari hasil uji validitas angket keaktifan siswa menunjukkan bahwa dari 20 pertanyaan soal angket terdapat 5 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 6, 10, 15, 18, dan 19. Sehingga soal yang dapat digunakan berjumlah 15 soal.

**a. Uji Reabilitas**

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali



atau lebih terhadap gejala yang sama dengan penggunaan alat pengukuran yang sama pula.<sup>51</sup>

### 1) Reabilitas soal

Untuk mereabilitas mengetahui reliabilitas soal, peneliti menggunakan pendekatan *single test-singel trial* dengan menggunakan *Formula Spearman-Brown Model Gasal Genap*. Untuk mencari (menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara X (item soal yang bernomor ganjil) dengan Y (item soal bernomor genap) yaitu  $r_{xy}$  dan  $r_{hh}$  atau  $r \frac{11}{22}$ .<sup>52</sup>

Rumus:<sup>53</sup>

$$r \frac{11}{22} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r \frac{11}{22}$  : korelasi X dan Y

$\sum x$  : jumlah skor item bernomor ganjil (X)

$\sum y$  : jumlah skor item bernomor ganap (Y)

$\sum xy$  : perkalian antara x dan y

$\sum X^2$  : jumlah kuadrat total X

$\sum y^2$  : jumlah kuadrat total Y

Selanjutnya mencari (menghitung) koefisien reabilitas tes ( $r_{tt}$  atau  $r_{11}$ ) dengan menggunakan rumus

<sup>51</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...*, h.130

<sup>52</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan...*, h. 219

<sup>53</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan...*, h. 219

$$r_{11} = \frac{2 r_{22}^{11}}{1 + r_{22}^{11}}$$

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan tes hasil belajar siswa pada bidang study ilmu pengetahuan alam yang diikuti 20 siswa SD Negeri 47 seluma, menyajikan 10 butir item soal bentuk obyektif, dengan ketentuan bahwa untuk setiap jawaban benar diberikan skor 1, sedangkan untuk setiap jawaban salah diberikan skor 0.

1. Menjumlahkan skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor ganjil hasilnya adalah sebagaimana dapat dilihat pada table 3.7 berikut ini:

**Tabel 3.7**  
**Skor Hasil Belajar Pada Item Soal Bernomor Ganjil (X)**

No	Skor Item Soal Ganjil													Jumlah
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
2	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	6
3	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	7
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
5	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	7
6	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	5
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
9	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	6
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
12	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3
13	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5
14	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	9
15	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11
16	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	8
17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11

<b>18</b>	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	6
<b>19</b>	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	4
<b>20</b>	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	6

2. Menjumlahkan skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor genap hasilnya adalah sebagaimana dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini:

**Tabel 3.8**  
**Skor-Skor Hasil Belajar Pada Item Soal Bernomor Genap (Y)**

No	Skor Item Soal Genap												Jumlah
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	
<b>1</b>	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	5
<b>2</b>	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	9
<b>3</b>	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	5
<b>4</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
<b>5</b>	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	7
<b>6</b>	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	3
<b>7</b>	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
<b>8</b>	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
<b>9</b>	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5
<b>10</b>	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
<b>11</b>	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
<b>12</b>	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	6
<b>13</b>	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	6
<b>14</b>	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
<b>15</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
<b>16</b>	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7
<b>17</b>	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
<b>18</b>	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2
<b>19</b>	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	5
<b>20</b>	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8

3. Mencari (menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara variable X (item bernomor ganjil) dengan

variable Y (item bernomor genap) yaitu  $r_{xy}$  atau  $r_{\frac{11}{22}}$ . Hasil

hasil penghitungannya dapat dilihat pada tabel 3.9:

**Tabel 3.9**  
**Perhitungan Untuk Memperoleh  $r_{xy}$  atau  $r_{\frac{11}{22}}$**

NO	Skor Item		XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
	Ganjil (X)	Genap (Y)			
1	8	5	40	64	25
2	6	9	54	36	81
3	7	5	35	49	25
4	13	12	156	169	144
5	7	7	49	49	49
6	5	3	15	25	9
7	12	11	132	144	121
8	11	10	110	121	100
9	6	5	30	36	25
10	13	11	143	169	121
11	12	10	120	144	100
12	3	6	18	9	36
13	5	6	30	25	36
14	9	8	72	81	64
15	11	11	121	121	121
16	8	7	56	64	49
17	11	11	121	121	121
18	6	2	12	36	4
19	4	5	20	16	25
20	6	8	48	36	64
<b>N=20</b>	<b>163</b>	<b>152</b>	<b>1382</b>	<b>1515</b>	<b>1320</b>

Dari perhitungan diatas dapat di ketahui N=20, X=163, Y= 152, X<sup>2</sup>= 1415, Y<sup>2</sup>= 1320, XY= 1382. Selanjutnya dapat di substitusikan ke dalam rumus:

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{20 \times 1.382 - (163) \times (152)}{\sqrt{\{20 \times 1.415 - (163)^2\} \{20 \times 1.320 - (152)^2\}}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{27.640 - 24.776}{\sqrt{\{28.300 - 26.569\} \{26.400 - 23.104\}}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{2.864}{\sqrt{1.731 \times 3.296}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{2.864}{\sqrt{5.705.376}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{2.864}{2.388,6}$$

$$= 1,1990 = 2,0$$

Selanjutnya mencari (menghitung) koefisien reliabilitas tes ( $r_{tt}$  atau  $r_{11}$ ) dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

$$r_{11} = \frac{2 \times 2,0}{1 + 2,0}$$

$$= \frac{4}{3}$$

$$= 1,333$$

Perhitungan reliabilitas soal dilakukan dengan cara mengkomunikasikan koefisien reliabilitas hitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas. Berikut ini adalah tabel Koefisien Alfa yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat reliabilitas suatu soal:

**Tabel 3.10**  
**Koefisien Alfa**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
>0,90	Sangat Tinggi
0,80 – 0,90	Tinggi
0,70 – 0,80	Sedang
0,60 – 0,70	Rendah
<0,60	Sangat Rendah

Adapun nilai kritik untuk reliabilitas soal adalah 0,70, artinya apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar atau sama dengan 0,70 ( $r_t \geq 0,70$ ), Maka soal tersebut dapat dikatakan reliabel. Berdasarkan perhitungan reliabilitas di atas, maka diperoleh koefisien reliabilitas tes ( $r_{11}$ ) sebesar 1, 333. Koefisien reliabilitas tes 1, 333 ternyata lebih besar dari 0,70. Dengan demikian maka tes hasil belajar bidang study Ilmu Pengetahuan Alam tersebut dapat dinyatakan sebagai hasil belajar yang sangat tinggi tingkat reliabel nya.

## 2) Reabilitas Angket Keaktifan Siswa

Untuk mereabilitas mengetahui reliabilitas soal, peneliti menggunakan pendekatan *single test-singel trial* dengan menggunakan *Formula Spearman-Brown Model Gasal Genap*. Untuk mencar (menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara X (item soal yang bernomor ganjil) dengan Y (item soal bernomor genap) yaitu  $r_{xy}$  dan  $r_{hh}$  atau  $r \frac{11}{22}$ .<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup>Anas Sudijono, *Pengantar evaluasi Pendidikan...*, h. 219

Rumus:

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{\frac{11}{22}}$  : Korelasi X dan Y

$\sum x$  : Jumlah skor item bernomor ganjil (X)

$\sum y$  : Jumlah skor item bernomor ganap (Y)

$\sum xy$  : Perkalian antara x dan y

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat total X

$\sum y^2$  : Jumlah kuadrat total Y

Selanjutnya mencari (menghitung) koefisien reabilitas tes ( $r_{tt}$  atau  $r_{11}$ ) dengan menggunakan rumus:

$$r_{11} = \frac{2 r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

1. Menjumlahkan skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor ganjil hasilnya adalah sebagaimana dapat dilihat pada table 3.11 berikut ini

**Tabel 3.11**  
**Skor Angket Keaktifan Siswa Pada Item Soal Bernomor Ganjil (X)**

NO	Skor Angket Item Ganjil										Jumlah
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	
1	4	2	3	4	4	2	2	4	4	4	33
2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	16
3	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	36
4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	37
5	4	4	3	4	1	3	4	2	4	2	31
6	4	2	2	4	1	4	3	2	2	4	28

NO	Skor Angket Item Ganjil										Jumlah
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	
7	4	4	2	2	2	3	3	3	3	1	27
8	2	2	1	1	1	1	4	1	4	4	21
9	4	1	1	4	3	2	3	4	4	1	27
10	4	3	3	2	3	1	2	3	3	2	26
11	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	26
12	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	38
13	4	2	3	2	2	2	3	4	4	4	30
14	3	4	1	3	2	4	2	4	4	4	31
15	4	1	2	3	1	1	4	3	3	2	24
16	4	4	4	2	3	4	3	1	4	4	33
17	4	3	1	2	1	2	3	4	4	1	25
18	4	2	3	1	1	1	1	1	1	2	17
19	4	2	2	4	4	4	4	3	3	4	34
20	4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	35

2. Menjumlahkan skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor genap hasilnya adalah sebagaimana dapat dilihat pada table 3.12 berikut ini:

**Tabel 3.12**

**Skor Angket Keaktifan Siswa Pada Item Soal Bernomor Genap (Y)**

NO	Skor Angket Item Genap										Jumlah
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	
1	3	3	3	4	2	2	4	2	4	3	30
2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	13
3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	37
4	3	3	1	3	4	3	2	2	2	3	26
5	3	2	4	4	2	2	4	4	4	4	33
6	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	32
7	3	3	4	4	1	2	4	4	2	3	30
8	3	2	1	4	1	1	1	2	1	2	18
9	3	3	2	2	4	1	2	4	2	3	26
10	3	1	1	4	2	1	3	3	3	2	23
11	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	35
12	3	3	4	3	4	2	2	4	2	3	30



NO	Skor Angket Item Genap										Jumlah
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	
13	3	4	1	4	4	4	1	2	4	4	31
14	3	3	2	1	4	1	1	4	2	3	24
15	3	4	1	2	4	1	4	2	4	4	29
16	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	34
17	2	3	2	2	3	2	4	3	4	3	28
18	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	20
19	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	34
20	3	3	4	1	4	1	4	2	1	3	26

3. Mencari (menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara variable X (item bernomor ganjil) dengan variable Y (item bernomor genap) yaitu  $r_{xy}$  atau  $r \frac{11}{22}$ . Hasil hasil penghitungannya dapat dilihat pada tabel 3.13:

**Tabel 3.13**  
Perhitungan Untuk Memperoleh  $r_{xy}$  atau  $r \frac{11}{22}$

NO	Skor Item		XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
	Ganjil (X)	Genap (Y)			
1	33	30	990	1089	900
2	16	13	208	256	169
3	36	37	1332	1296	1369
4	37	26	962	1369	676
5	31	33	1023	961	1089
6	28	32	896	784	1024
7	27	30	810	729	900
8	21	18	378	441	324
9	27	26	702	729	676
10	26	23	598	676	529
11	26	35	910	676	1225
12	38	30	1140	1444	900
13	30	31	930	900	961
14	31	24	744	961	576

NO	Skor Item		XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
	Ganjil (X)	Genap (Y)			
15	24	29	696	576	841
16	33	34	1122	1089	1156
17	25	28	700	625	784
18	17	20	340	289	400
19	34	34	1156	1156	1156
20	35	26	910	1225	676
<b>N=20</b>	<b>575</b>	<b>559</b>	<b>16547</b>	<b>17271</b>	<b>16331</b>

Dari perhitungan diatas dapat di ketahui N= 20, X= 575, Y= 559, XY= 16.547, X<sup>2</sup>= 17.271, Y<sup>2</sup>= 16. 331, Selanjutnya dapat di substitusikan ke dalam rumus:<sup>55</sup>

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{20 \times 16.547 - (575)(559)}{\sqrt{\{20 \times 17.271 - (575)^2\} \{20 \times 16.331 - (559)^2\}}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{330.940 - 321.425}{\sqrt{\{345.420 - 330.625\} \{326.620 - 312.481\}}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{9.515}{\sqrt{14.795 \times 14.139}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{9.515}{\sqrt{209.186.505}}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = \frac{9.515}{14.463,3}$$

$$r_{\frac{11}{22}} = 0,658$$

Selanjutnya mencari (menghitung) koefisien reliabilitas tes ( $r_{tt}$  atau  $r_{11}$ ) dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

<sup>55</sup>Anas Sudijono, *Pengantar evaluasi Pendidikan...*, h. 219

$$r_{11} = \frac{2 r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

$$r_{11} = \frac{2 \times 0,658}{1 + 0,658}$$

$$r_{11} = \frac{1,316}{1,658}$$

$$r_{11} = 0,794$$

Perhitungan reliabilitas soal dilakukan dengan cara mengkomunikasikan koefisien reliabilitas hitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas.

**Tabel 3.14**  
**Koefisien Alfa**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
00-0,199	Sangat rendah
0,20– 0,399	Rendah
0,40– 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80-1,000	Sangat Tinggi

Kemudian setelah nilai reliabilitas diperoleh yaitu dengan nilai 0,794 sesuai dengan tabel pedoman interpretasi maka tergolong reliabel. Dengan begitu, angket ini layak digunakan sebagai instrument penelitian.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Menurut Sugiyono, analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan

data yang sudah dikumpulkan dengan apa adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>56</sup>

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan untuk menyusun analisis ini, yaitu:

**a. Menentukan nilai mean (rata-rata)**

$$X = \frac{\sum F.X}{N}$$

Keterangan:

X : Rata-rata

F.X : jumlah frekuensi dikali dengan jumlah nilai pretest/posttes

N : jumlah sampel penelitian

**b. Menentukan persentase (%) nilai rata-rata**

$$P = \frac{\sum F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : jumlah frekuensi yang dicari persentasenya

N : jumlah sampel penelitian

**2. Analisis Inferensial**

Dalam penggunaan statistik inferensial ini, peneliti menggunakan teknik statistik uji t, dengan langkah sebagai berikut:

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

---

<sup>56</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet. 26, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 147

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan nilai pre-test dan post-test

d : Deviasi masing-masing subjek

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

N : Jumlah sampel penelitian

Adapun langkah-langkah dalam pengajuan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**a. Mencari nilai Md, dengan menggunakan rumus:**

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

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan nilai pre-test dan post-test

$\sum d$  : Jumlah nilai pre-test dan post-test

N : Jumlah sampel penelitian

**b. Mencari nilai  $\sum X^2d$ , dengan menggunakan rumus:**

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

Keterangan:

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

$\sum d^2$  : Jumlah kuadrat selisih nilai pre-test dan post-test

N : Jumlah sampel penelitian

**c. Menghitung nilai  $t_{hitung}$ , dengan menggunakan rumus:**

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

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan nilai pre-test dan post-test

d : Deviasi masing-masing subjek

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

N : Jumlah sampel penelitian

**d. Menentukan kriteria yang signifikan, dengan menggunakan kaidah pengujian:**

- a) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.
  - b) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Yang artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.
- e. Menentukan nilai  $t_{tabel}$ , dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d = N-1$ .**
- f. Membuat kesimpulan apakah terdapat pengaruh yang efektif penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.**



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah**

Sekolah Dasar Negeri 52 Seluma beralamat di Jalan Bengkulu-Manna Km 111, Desa Ketapang Baru, Kecamatan Semidang Alas Maras, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu. SDN 52 Seluma didirikan pada tahun 1975 di atas tanah seluas 1500 M<sup>2</sup> dengan luas bangunan 192 M<sup>2</sup> yang merupakan bangunan milik Pemerintah Daerah (Pemda). SDN 52 Seluma saat ini sudah terakreditasi B, dengan jumlah keseluruhan 161 siswa, dimana siswa perempuan berjumlah 65, dan siswa laki-laki berjumlah 96, sedangkan jumlah guru sebanyak 10 orang.<sup>57</sup>

##### **2. Visi dan Misi SDN 52 Seluma**

###### **a. Visi**

Visi merupakan impian atau harapan, cita-cita yang ingin dicapai oleh warga sekolah. Visi sekolah dijadikan sebagai cita-cita bersama bagi warga sekolah dan segenap pihak yang berkepentingan di masa yang akan datang. Visi juga dapat dijadikan sebagai inspirasi, motivasi, serta kekuatan bagi warga sekolah dan segenap pihak yang berkepentingan. Adapun visi SD Negeri 52 Seluma adalah, sebagai berikut:

---

<sup>57</sup>Data TU SDN 52 Seluma Tahun 2020/2021



“Membangun sumber daya alam manusia yang unggul, cerdas dan Mampu berkompetisi secara global yang dilandasi keimanan dan Ketaqwaan yang kuat”.<sup>58</sup>

**b. Misi**

Misi sekolah adalah upaya serta tindakan yang dilakukan oleh seluruh warga sekolah guna mewujudkan visi sekolah. Adapun misi dari SDN 52 Seluma, adalah sebagai berikut:<sup>59</sup>

- a. Meningkatkan disiplin dan tanggung jawab guru dan staf sekolah dengan mengedepankan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, efektif dan inovatif.
- b. Meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang akademik dan non akademik.
- c. Meningkatkan kompetensi guru dan staf sekolah.
- d. Meningkatkan mutu pembelajaran dan evaluasi.
- e. Meningkatkan mutu pembelajaran agama dan budi pekerti.

**3. Tujuan SDN 52 Seluma**

Adapun tujuan dari SDN 52 Seluma, adalah sebagai berikut:<sup>60</sup>

- a. Membentuk siswa beriman dan bertaqwa.
- b. Mengembangkan proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

---

<sup>58</sup>Data TU SDN 52 Seluma Tahun 2020/2021

<sup>59</sup>Data TU SDN 52 Seluma Tahun 2020/2021

<sup>60</sup>Data TU SDN 52 Seluma Tahun 2020/2021

- c. Mencapai lulusan yang beriman, bertaqwa, cerdas, kreatif, kritis, komunikatif, terampil mandiri serta mampu mengembangkan iptek dan seni.
- d. Melaksanakan pendidikan yang bermutu.
- e. Mengembangkan manajemen yang transparan, akuntabel, partisipatif.
- f. Meningkatkan pencapaian kompetensi siswa yang mampu bersaing.
- g. Menumbuhkan sikap kooperatif, disiplin, tertib, tangguh terampil dan cakap.
- h. Menumbuhkan persepsi apresiasi dan kreasi seni serta keolahragaan.

#### **4. Sarana dan Prasana SDN 52 Seluma**

Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. Dan prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses.<sup>61</sup> Berikut ini adalah sarana dan prasarana yang terdapat di SDN 52 Seluma:<sup>62</sup>

- a. Ruang kelas : 9 ruang
- b. Ruang kepala sekolah / Guru : 1 ruang
- c. Toilet siswa : 2 ruang
- d. Toilet guru : 1 ruang

---

<sup>61</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia

<sup>62</sup>Data TU SDN 52 Seluma Tahun 2020/2021

- e. Gudang : 1 ruang
- f. Perpustakaan : 1 ruang
- g. Akses internet : Telkomsel Flash
- h. Sumber listrik : PLN Daya 900

## **B. Penyajian Data Hasil Penelitian**

Pada sub bab ini akan disajikan hasil penelitian berupa tes dan lembar observasi. Pada penelitian ini menggunakan dua jenis tes yaitu pre-test dan post-tes, dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Adapun hasil analisis nya akan dijelaskan di bawah ini.

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan subjek penelitian hasil belajar serta keaktifan siswa, baik sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diterapkannya media tiga dimensi pada pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.

#### **a. Hasil belajar**

##### **1. Hasil belajar sebelum (pre-test) diterapkan media tiga dimensi**

Pretest dilakukan sebelum dilakukannya penelitian pengaruh media tiga dimensi. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dari hasil analisis deskriptif terhadap skor hasil belajar siswa dapat sebelum menggunakan media tiga dimensi, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Perolehan Nilai Pre-test siswa Kelas V**

<b>NO</b>	<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
<b>1</b>	30	2	60
<b>2</b>	35	1	35
<b>3</b>	40	3	120
<b>4</b>	45	2	90
<b>5</b>	50	3	150
<b>6</b>	55	2	110
<b>7</b>	60	2	120
<b>8</b>	65	1	65
<b>9</b>	70	2	140
<b>10</b>	75	1	75
<b>11</b>	80	1	80
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>1045</b>

Dari tabel diatas, dapat diketahui jumlah nilai F.X adalah 1.045 dengan jumlah sampel 20, maka nilai rata-ratanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum F.X}{N} = \frac{1.045}{20} = 52,25 \text{ dibulatkan menjadi } 52$$

Standar deviasi = 15.

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, bawah dengan memasukan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 1 \cdot \text{SD ke atas} \\ &= 52 + 1.15 \\ &= 67 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1 \cdot \text{SD sampai } M + 1 \cdot \text{SD} \\ &= 52 - 1.15 \text{ sampai } 50 + 1.15 \end{aligned}$$

= 37 sampai 67

Rendah =  $M - 1 \cdot SD$  ke bawah

=  $52 - 1.17$

= 37

Berikut ini adalah tabel perolehan nilai dari hasil pretes siswa dalam bentuk kategori tinggi, sedang, dan rendah:

**Tabel 4.2**  
**Frekuensi Skor *Pretest* Siswa Kelas V**

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	>67	Tinggi	4	20%
2	37 – 67	Sedang	13	65%
3	< 37	Rendah	3	15%
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

(sumber : hasil analisis penelitian)

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas V, terdapat: 4 siswa di kelompok tinggi dengan persentase 20%, 13 siswa di kelompok sedang dengan persentase 65%, dan 3 siswa di kelompok rendah dengan persentase 15%. Selain itu, dilihat dari jumlah persentase yang ada, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA sebelum menggunakan media tiga dimensi tergolong rendah, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar (Pre-test)**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
<75	Tidak tuntas	18	90%

>75	Tuntas	2	10%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

## 2. Hasil belajar sesudah (post-test) diterapkan media tiga dimensi

Post-test dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Perolehan Nilai Post-test Siswa Kelas V**

NO	X	F	F.X
1	60	1	60
2	65	3	195
3	70	1	70
4	75	1	75
5	80	2	160
6	85	4	340
7	90	3	270
8	100	5	500
<b>N=20</b>		<b>20</b>	<b>1670</b>

Dari tabel di atas, dapat diketahui jumlah nilai F.X adalah 1.670 dengan jumlah sampel 20, maka nilai rata-ratanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum F.X}{N} = \frac{1.670}{20} = 83,5 \text{ dibulatkan menjadi } 84$$

Standar deviasi = 13,3 = 13.

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, bawah dengan memasukan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 1 \cdot SD \text{ ke atas} \\ &= 84 + 1.13 \\ &= 97 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1 \cdot SD \text{ sampai } M + 1 \cdot SD \\ &= 84 - 1.13 \text{ sampai } 84 + 1.13 \\ &= 71 \text{ sampai } 97 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= M - 1 \cdot SD \text{ ke bawah} \\ &= 84 - 1.13 \\ &= 71 \end{aligned}$$

Berikut ini adalah tabel perolehan nilai dari hasil pretes siswa dalam bentuk kategori tinggi, sedang, dan rendah:

**Tabel 4.5**  
**Frekuensi Skor *Post-test* Siswa Kelas V**

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	>97	Tinggi	5	25%
2	71 – 97	Sedang	10	50%
3	<71	Rendah	5	25%
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

(sumber : hasil analisa penelitian)

Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas V, terdapat 5 siswa berada di kelompok tinggi dengan persentase 25%, 10 siswa berada di kelompok sedang dengan persentase 50%, dan 5 siswa berada di kelompok rendah

dengan persentase 25%. Selain itu, dilihat dari jumlah persentase yang ada, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA sesudah menggunakan media tiga dimensi tergolong tinggi, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar (Post-test)**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
<75	Tidak tuntas	5	25%
>75	Tuntas	15	75%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

**b. Keaktifan Siswa**

Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa di SD Negeri 52 Selama kelas V yang berjumlah 18 siswa. Angket tersebut disebar pada tersebut di sebar pada tanggal 19 mei 2021 sebanyak 15 pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Untuk alternatif A diberi skor 4
2. Untuk alternatif B diberi skor 3
3. Untuk alternatif C diberi skor 2
4. Untuk alternatif D diberi skor 1



**1) Skor angket sebelum (Pre-test) menggunakan media tiga dimensi**

Skor ini diperoleh sebelum menggunakan media tiga dimensi. Berikut ini adalah tabel perolehan nilai angket keaktifan siswa sebelum menggunakan media tiga dimensi:

**Tabel 4.7**  
**Skor Pre-test Angket Keaktifan Siswa**

No	X	F	F.X
1	33	1	66
2	36	2	34
3	37	2	70
4	38	1	38
5	42	1	40
6	46	3	126
7	47	2	46
8	50	1	94
9	51	3	96
10	52	2	50
11	53	1	153
12	54	1	53
<b>N=20</b>		<b>20</b>	<b>905</b>

Dari tabel di atas, dapat diketahui jumlah nilai F.X adalah 905 dengan jumlah sampel 20, maka nilai rata-ratanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum F.X}{N} = \frac{905}{20} = 45,25 \text{ dibulatkan menjadi } 45$$

Standar deviasi = 7.

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, bawah dengan memasukan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 1 \cdot SD \text{ ke atas} \\ &= 45 + 1.7 \\ &= 52 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1 \cdot SD \text{ sampai } M + 1 \cdot SD \\ &= 45 - 1.7 \text{ sampai } 45 + 1.7 \\ &= 38 \text{ sampai } 52 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= M - 1 \cdot SD \text{ ke bawah} \\ &= 45 - 1.7 \\ &= 38 \end{aligned}$$

Berikut ini adalah tabel perolehan nilai dari skor angket keaktifan siswa sebelum menggunakan media tiga dimensi dalam bentuk kategori tinggi, sedang, dan rendah:

**Tabel 4.8**  
**Frekuensi Skor Pre-test Angket Keaktifan Siswa Kelas V**

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	>52	Tinggi	2	10%
2	38 – 52	Sedang	13	65%
3	<38	Rendah	5	25%
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

(sumber : Hasil analisa penelitian)

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas V, terdapat 2 siswa yang berada di kelompok tinggi dengan persentase 10%, 13 siswa berada di kelompok sedang dengan persentase 65%, dan 5 siswa berada di kelompok rendah dengan persentase 25%.

## 2) Skor angket setelah (Post-test) menggunakan media

Skor angket ini diperoleh setelah dilakukannya penelitian pengaruh media tiga dimensi. Berikut ini adalah tabel perolehan nilai angket keaktifan siswa sesudah (post-test) menggunakan media tiga dimensi:

**Tabel 4.9**  
**Skor Post-test Angket Keaktifan Siswa**

No	X	F	F.X
1	53	1	53
2	54	3	162
3	55	3	165
4	56	3	168
5	58	2	116
6	59	3	177
7	60	5	300
<b>N=20</b>		<b>20</b>	<b>1.141</b>

Dari tabel di atas, dapat diketahui jumlah nilai F.X adalah 1.141 dengan jumlah sampel 20, maka nilai rata-ratanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum F.X}{N} = \frac{1.141}{20} = 57$$

Standar deviasi = 2

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, bawah dengan memasukan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 1 \cdot \text{SD ke atas} \\ &= 57 + 1.2 \\ &= 59 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1 \cdot SD \text{ sampai } M + 1 \cdot SD \\ &= 57 - 1.2 \text{ sampai } 57 + 1.2 \\ &= 55 \text{ sampai } 59 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= M - 1 \cdot SD \text{ ke bawah} \\ &= 57 - 1.2 \\ &= 55 \end{aligned}$$

Berikut ini adalah tabel perolehan nilai dari skor angket keaktifan siswa sesudah menggunakan media tiga dimensi dalam bentuk kategori tinggi, sedang, dan rendah:

**Tabel 4.10**  
**Frekuensi Skor Post-test Angket Keaktifan Siswa Kelas V**

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	>59	Tinggi	5	25%
2	55 – 59	Sedang	11	55%
3	<55	Rendah	4	20%
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

(sumber: Hasil analisa penelitian)

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas V, terdapat 5 siswa yang berada di kelompok tinggi dengan jumlah persentase 25%, 11 siswa berada di kelompok sedang dengan jumlah persentase 55%, dan 4 siswa berada di kelompok rendah dengan jumlah persentase 20%.

### C. Uji Hipotesis

Berdasarkan hipotesis penelitian yaitu pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji t.

#### 1. Uji hipotesis hasil belajar

**Tabel 4.11**  
**Analisis Skor Pre-test dan Post-test Hasil Belajar**

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	d	d <sup>2</sup>
1	80	100	20	400
2	35	65	30	900
3	70	90	20	400
4	40	85	45	2025
5	30	100	70	4900
6	45	80	35	1225
7	40	90	50	2500
8	50	100	50	2500
9	65	60	5	25
10	45	85	40	1600
11	30	100	70	4900
12	55	75	20	400
13	60	85	25	625
14	50	65	15	225
15	60	80	20	400
16	70	70	0	0
17	75	85	10	100
18	55	90	35	1225
19	50	65	15	225
20	40	100	60	3600
<b>Jumlah</b>	<b>1045</b>	<b>1670</b>	<b>635</b>	<b>28175</b>

Keterangan:

X1 : Jumlah skor pre-test

X2 : Jumlah skor post-test

d : Selisih antara X1 dan X2

d<sup>2</sup> : Hasil kuadrat selisih antara X1 dan X2

Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis variabel X (hasil belajar), sebagai berikut:

a. Mencari nilai “Md”, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{635}{20} = 31,75$$

b. Mencari nilai  $\sum X^2d$ , dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 28.175 - \frac{(635)^2}{20} = 28.175 - \frac{403.225}{20} = 28.175 - 20.161 \\ &= 8.014\end{aligned}$$

c. Menghitung nilai  $t_{hitung}$ , dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{31,75}{\sqrt{\frac{8.014}{20(20-1)}}} = \frac{31,75}{\sqrt{\frac{8.014}{380}}} = \frac{31,75}{\sqrt{21,09}} = \frac{31,75}{4,59} = 6,917\end{aligned}$$

Sebelum dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$ , terlebih dahulu menentukan nilai df atau db =  $N - 1 = 20 - 1 = 19$ . Berdasarkan perhitungan di atas apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan

nilai df 19 dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 1,729. Dengan nilai  $t_{\text{hitung}} = 6,917$  dan nilai  $t_{\text{tabel}} = 1,729$  maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yang berarti  $H_0$  dalam penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.

## 2. Uji hipotesis keaktifan siswa

**Tabel 4.12**  
**Analisis Skor Angket Pre-test dan Post-test Keaktifan Siswa**

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	d	d <sup>2</sup>
1	37	55	18	324
2	46	53	7	49
3	52	54	2	4
4	52	55	3	9
5	53	59	6	36
6	47	56	9	81
7	51	60	9	81
8	37	59	22	484
9	50	60	10	100
10	36	54	18	324
11	51	56	5	25
12	54	56	2	4
13	46	54	8	64
14	38	60	22	484
15	47	58	11	121
16	51	58	7	49
17	36	55	19	361
18	33	60	27	729
19	46	59	13	169
20	42	60	18	324
<b>Jumlah</b>	<b>905</b>	<b>1141</b>	<b>236</b>	<b>3822</b>

Keterangan:

X1 : Jumlah skor pre-test

X2 : Jumlah skor post-test

d : Selisih antara X1 dan X2

d<sup>2</sup> : Hasil kuadrat selisih antara X1 dan X2

Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis variabel Y (keaktifan siswa), sebagai berikut:

- a. Mencari nilai “Md”, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{236}{20} = 11,8$$

- b. Mencari nilai  $\sum X^2d$ , dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 3.822 - \frac{(236)^2}{20} = 3.822 - \frac{55.696}{20} = 3.822 - 2.785 \\ &= 1.037\end{aligned}$$

- c. Menghitung nilai  $t_{hitung}$ , dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{11,8}{\sqrt{\frac{1.037}{20(20-1)}}} = \frac{11,8}{\sqrt{\frac{1.037}{380}}} = \frac{11,8}{\sqrt{2,73}} = \frac{11,8}{1,65} = 7,152\end{aligned}$$

Sebelum dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$ , terlebih dahulu menentukan nilai df atau db =  $N - 1 = 20 - 1 = 19$ . Berdasarkan perhitungan di atas apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan



nilai df 19 dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,729. Dengan nilai  $t_{hitung} = 7,152$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,729$  maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  dalam penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media tiga dimensi terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **1. Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA SDN 52 Seluma**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diketahui terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa, penelitian ini dilaksanakan di kelas V dengan cara memberikan pre-test dan post-test. Pemberian pretes diberikan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, pretes diberikan pada pertemuan pertama dalam bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal dengan 4 alternatif jawaban.

Penelitian ini dilakukan secara tatap muka sebanyak 4 kali, dimana pertemuan pertama adalah sesi perkenalan sekaligus dengan memberikan soal pre-test dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media tiga dimensi. Pada pertemuan kedua dan ketiga peneliti melakukan kegiatan mengajar di kelas dengan

menggunakan media tiga dimensi, setelah dua kali pertemuan kemudian peneliti memberikan soal post-tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media tiga dimensi. Adapun soal pre-test dan post-tes yang diberikan memiliki tingkatan yang sama, namun dengan bentuk yang berbeda.

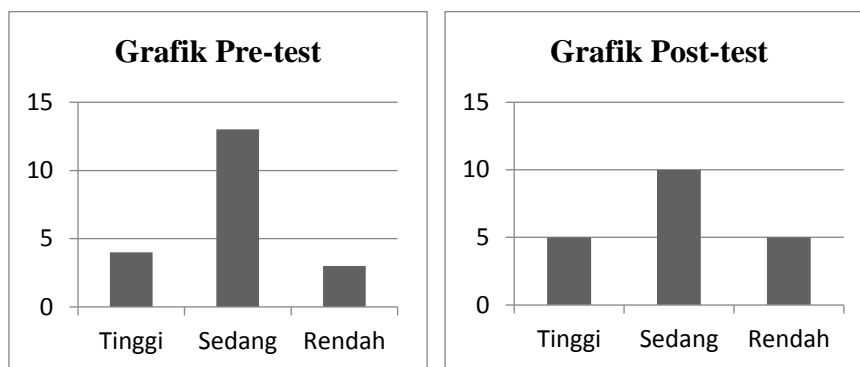
Pada penelitian ini juga sesudah diberikan kepada siswa, soal pre-test dan post-tes dilakukan tes uji tingkat validitas dan reliabilitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah soal tersebut telah memenuhi kriteria atau belum. Berdasarkan hasil perhitungan normalitas, dari 25 soal pretes yang dibagikan terdapat 5 soal yang tidak valid sehingga menyisakan 20 soal yang dapat digunakan sebagai soal post-test.

Berdasarkan hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar dari 20 siswa yaitu 52,25 dibulatkan menjadi 52, dengan kategori tinggi 20%, sedang 65%, dan rendah 15%. Dari hasil persentase tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V sebelum diterapkannya media tiga dimensi pada pelajaran IPA tergolong sedang dengan persentase 65%.

Selanjutnya nilai rata-rata post-test hasil belajar dari 20 siswa yaitu 83,5 dibulatkan menjadi 84, dengan kategori tinggi 25%, sedang 50%, dan rendah 25%. Dilihat dari persentase tersebut dapat diketahui bahwa setelah diterapkannya media tiga dimensi memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan sebelum diterapkannya media tiga dimensi.

Berdasarkan perhitungan di atas apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{\text{tabel}}$  dengan nilai  $df$  19 dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 1,729. Dengan nilai  $t_{\text{hitung}} = 6,917$  dan nilai  $t_{\text{tabel}} = 1,729$  maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yang berarti  $H_0$  dalam penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan media tiga dimensi dan setelah menggunakan media tiga dimensi. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai hasil belajar siswa, yang disajikan dalam grafik di bawah ini:



Grafik 4.1: Skor Pre-test dan Post-test Hasil Belajar

Dari grafik di atas, dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara perolehan nilai pre-tes dan post-tes. Pada grafik pre-test, dengan ketentuan nilai KKM 75 diketahui dari 20 siswa terdapat 18 siswa dinyatakan tidak lulus KKM dengan jumlah nilai 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, dan 70, serta 2 siswa dinyatakan lulus KKM dengan nilai 75 dan

80. Selanjutnya pada grafik post-test diketahui dari 20 siswa terdapat 15 siswa dinyatakan lulus KKM dengan nilai 75, 80, 85, 90 dan 100, serta 5 siswa lainnya dinyatakan tidak lulus KKM dengan nilai 60, 65 dan 70.

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Efinda Sari dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik*, menyatakan bahwa dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* kita dapat melihat nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Hal tersebut terjadi karena adanya perlakuan dengan menggunakan media tiga dimensi dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada saat penelitian. Sehingga terdapat peningkatan kemampuan belajar siswa kelas V. Sehingga dengan menggunakan media tiga dimensi, pada pelajaran IPA akan lebih mempermudah siswa untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru. Selain itu setelah menggunakan media tiga dimensi, tingkat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.<sup>63</sup>

## **2. Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPA SDN 52 Seluma**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diketahui terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap keaktifan siswa, penelitian ini dilaksanakan di kelas V dengan cara

---

<sup>63</sup>Efinda Sari, *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3, No. 2, (2019), h. 154

memberikan pre-test dan post-test. Pemberian pre-test diberikan dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, pretes diberikan pada pertemuan pertama dalam bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 15 soal angket dengan 4 alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, dan 4. Selanjutnya, angket post-test diberikan dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, post-test diberikan pada pertemuan terakhir dalam bentuk soal pilihan ganda berjumlah 15 soal dengan 4 alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, dan 4.

Penelitian ini peneliti lakukan secara tatap muka sebanyak 4 kali, dimana pertemuan pertama adalah sesi perkenalan sekaligus dengan memberikan soal pretes dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media tiga dimensi. Pada pertemuan kedua dan ketiga peneliti melakukan kegiatan mengajar di kelas dengan menggunakan media tiga dimensi, setelah dua kali pertemuan kemudian peneliti memberikan soal post-tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media tiga dimensi. Adapun soal pretes dan post-tes yang diberikan memiliki tingkatan yang sama, namun dengan bentuk yang berbeda.

Pada penelitian ini juga setelah diberikan kepada siswa, soal pretes dan post-test dilakukan tes uji tingkat validitas dan reliabilitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah soal tersebut telah memenuhi kriteria atau belum. Berdasarkan hasil perhitungan normalitas, dari 20

soal pretes yang dibagikan terdapat 5 soal yang tidak valid sehingga menyisakan 15 soal yang dapat digunakan sebagai soal post-tes.

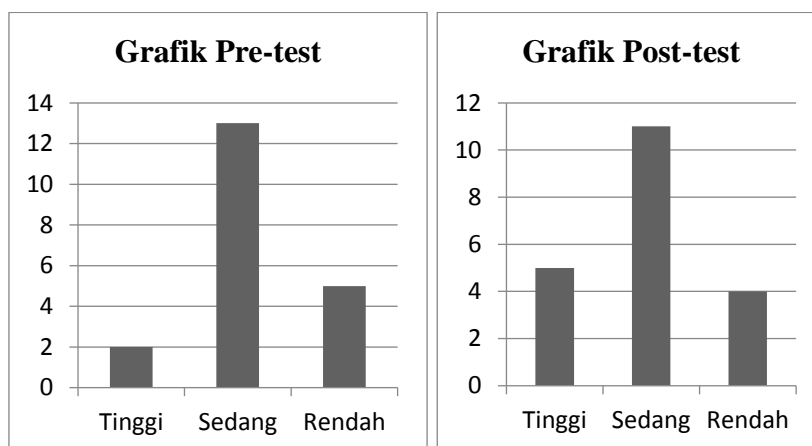
Berdasarkan angket pre-test diperoleh nilai rata-rata keaktifan dari 20 siswa yaitu 45,25 dibulatkan menjadi 45, dengan kategori tinggi 10%, sedang 65%, dan rendah 25%. Dari hasil persentase tersebut, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa kelas V sebelum diterapkannya media tiga dimensi pada pelajaran IPA tergolong sedang dengan persentase 65%.

Selanjutnya nilai rata-rata angket post-test keaktifan dari 20 siswa yaitu 57, dengan kategori tinggi 25%, sedang 55%, dan rendah 20%. Dilihat dari persentase tersebut dapat diketahui bahwa keaktifan siswa setelah diterapkannya media tiga dimensi memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan sebelum diterapkannya media tiga dimensi.

Berdasarkan perhitungan di atas apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan nilai  $df$  19 dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,729. Dengan nilai  $t_{hitung} = 7,152$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,729$  maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  dalam penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media tiga dimensi terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan terdapat perbedaan keaktifan siswa sebelum menggunakan media tiga dimensi

dan setelah menggunakan media tiga dimensi. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai hasil belajar siswa, tingkat pemahaman siswa, serta keaktifan siswa, yang disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.2: Skor Pre-test dan Post-test Keaktifan Siswa

Dari grafik di atas, dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test, dimana pada grafik pre-test dari 20 siswa terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 53 dan 54 dengan kategori tinggi, 13 siswa memperoleh nilai mulai 38, 42, 46, 47, 50, 51, dan 52 dengan kategori sedang, dan 5 siswa lainnya mendapat nilai 33, 36, dan 37 dengan kategori rendah. Selanjutnya, pada grafik post-test diketahui terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai 60 dengan kategori tinggi, 11 siswa memperoleh nilai 55, 56, 58 dan 59 dengan kategori sedang, dan 4 siswa memperoleh nilai 53 dan 54 dengan kategori rendah.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Feni Veronica dengan judul, “Pengaruh Media 3 Dimensi Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan SDN 77 Rejang Lebong”, Pre-test dan Post-test dilakukan untuk

mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar dan keaktifan siswa secara signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media Tiga Dimensi. Dengan menggunakan media tiga dimensi, khususnya pada pelajaran IPA siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar, karena media tiga dimensi lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan metode lainnya.<sup>64</sup>

Dari hasil penelitian serta penghitungan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tiga dimensi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa, karena media tiga dimensi dapat meningkatkan minat belajar siswa, siswa lebih mudah untuk mengeksplorasi apa yang mereka ingin tahu, sehingga secara otomatis siswa akan menjadi lebih aktif dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

---

<sup>64</sup>Feni Veronica, *Pengaruh Media 3 Dimensi Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan SDN 77 Rejang Lebong*, (Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri, Curup: 2019), h. 64 dan 66



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan nilai  $df$  19 dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,729. Dengan nilai  $t_{hitung} = 6,917$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,729$  maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  dalam penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.
2. Berdasarkan perhitungan di atas apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan nilai  $df$  19 dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,729. Dengan nilai  $t_{hitung} = 7,152$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,729$  maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  dalam penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media tiga dimensi terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Kepada guru, disarankan agar lebih inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, seperti dengan mengganti metode ceramah yang terkesan membosankan dengan menggunakan media tiga dimensi. Hal ini agar lebih menarik perhatian dan minat siswa terhadap satu mata pelajaran khususnya mata pelajaran IPA.
2. Siswa-siswi sekolah dasar agar lebih aktif baik ketika belajar di sekolah maupun ketika belajar online, sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan disetiap mata pelajaran.
3. Untuk penelitian lanjutan, dapat menggunakan metode kualitatif untuk menemukan penemuan baru yang berkaitan dengan penggunaan media tiga dimensi, hasil belajar, dan keaktifan siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggabungkan metode penelitian yang terdapat pada skripsi ini dengan metode lainnya, atau dapat pula menambah atau mengganti variabel penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Dan Reky. 2013. *Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo*. Jurnal Ikatan Alumni PGSD UNAES, Vol. 1, Nomor 1.
- Andika Dkk. 2018. *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran PBL*, Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1.
- Herawan, Andi. 2013. *Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V SDN 1 Jepang Kudus*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anitah,Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran Di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi,. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*, Depok : Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Pustaka Setia.
- Handayani, Sri Rida. 2018. *Peningkatan Prestasi Belajar Ips Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Melalui Media Tiga Dimensi*, Jurnal Pigur, Vol.01, Nomor. 01.
- Hartini, Rosma. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Bengkulu.
- Hartiny, Rosma. 2010. *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Sleman Yogyakarta: Teras Komplek Polri Gowok.
- Hartiny, Rosma. 2005. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras Komplek Polri Gowok.
- <http://generasimudaaid.com/index.php/news/read/488/peta-tiga-dimensi-permudah-pelajaran-bahasa-inggris>, diakses pada 2 Juli 2021.

- Pratiwi, Intan Alieffia. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Cilucuk 1 Dan 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung*, FKIP UNPAS.
- Khodijah, Nyanyuk. 2014. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa Dkk. 2016. *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2.
- Ningsih, Yuliana. 2019. *Penerapan Media Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Di Min 1 Dompu*, El-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, Volume 3 Nomor 2.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8. Nomor 1.
- Nurhasanah, Siti dan A. Sobandi. 2016. *Minat Belajar Sebagai Diterminan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1 No. 1.
- Q.S. Al-‘Alaq (96): 1-5.
- Ramlah Dkk. 2014. *Pengaruh Gaya Belajar Dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Ilmiah Solusi, Vol.1, No.3.
- Rifa’i, Achmad. dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*, Semarang: UNNESPRESS.
- Sari, Efinda. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3, No. 2.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana ,Nana Dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Biru Algesido.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosda.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D Praktiknya*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2007. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Tiara Wacana,
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistik dalam Penelitian Edisi Revisi*. Jakarta: Change Publication.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenademia Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Veronica, Feni. 2019. *Pengaruh Media 3 Dimensi Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan SDN 77 Rejang Lebong*, Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri, Curup.
- Wibawa, Restu. 2017. *Pengaruh Pembelajaran Practice Rehearsal Pada Mata Kuliah Media Tiga Dimensi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Di Jurusan Teknologi Pendidikan*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 2, Nomor 1.
- Wibowo, Nugroho. 2016. *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa*, Jurnal Electronics, Informatics, And Vocational Education (Elinvo), Volume 1, Nomor 2.
- Yolanda, dan Annisa. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa*, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. 10, No. 1.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

**1. PROSES BELAJAR SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA TIGA DIMENSI**











## 2. PROSES BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA TIGA DIMENSI







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor 8494 /An.11/F.II/PP.009/11/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

- |         |                            |
|---------|----------------------------|
| 1. Nama | : Deni Febrini, M.Pd       |
| NIP     | : 197502042000032001       |
| Tugas   | : Pembimbing I             |
| 2. Nama | : Erik Perdana Putra, M.Pd |
| NIDN    | : 2017108802               |
| Tugas   | : Pembimbing II            |

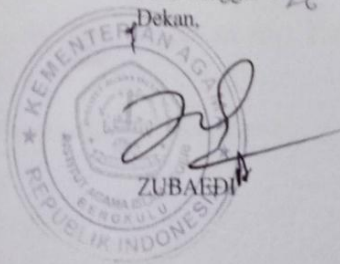
Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang tertera dibawah ini :

- |                |   |
|----------------|---|
| Nama Mahasiswa | : Sindi Rolita  |
| NIM            | : 1711240071  |
| Judul Skripsi  | : Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi dan Aktivitas terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 52 Seluma |
| Program Studi  | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah   |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada Tanggal : 26 November 2020

Dekan,



Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip 4



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU -

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 2030 / In.11/F.II/TL.00/04/2021

26 April 2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,  
Kepala SDN 52 Seluma  
Di -  
Kabupaten Seluma

*Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "***Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma***"

Nama : Sindi Rolita  
NIM : 1711240071  
Prodi : PGMI  
Tempat Penelitian : SDN 52 Seluma  
Waktu Penelitian : 26 April s/d 8 Juni 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*



Dekan,

Zubaedi

70



FEMERINTAH KABUPATEN SELUMA  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SD NEGERI 139 SELUMA



Alamat : Jl. Lintas Barat Sumatera Desa Ketapang Baru Kec. SAM Kab. Seluma

SURAT KETERANGAN

Surat

Perihal

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

Dl

Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN 52 Seluma, Menerangkan bahwa

Mahasiswa :

Nama : Sindi Rolita  
NIM : 1711240071  
Semester : VIII (Delapan)  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Mahasiswa diatas diizinkan untuk melakukan penelitian kepada guru dan siswa SD Negeri 52 Seluma, Kecamatan Semidang Alas Maras, Kabupaten Seluma. Dengan judul penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 52 Seluma.**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



April 2021

Kepala Sekolah

**SUGANTO, S. Pd**  
NIP. 196404141986011001





KABUPATEN SELUMA  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 52 SELUMA  
NPSN 10701593 AKREDITASI B



Alamat : Jl. Lintas Bengkulu-Maras Desa Ketapang Baru Kecamatan SAM Kabupaten Seluma provinsi Bengkulu

SURAT KETERANGAN  
No 1771/A/SDN52/VI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 52 Seluma Ketapang Baru Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu menerangkan bahwa :

Nama : SINDI ROLITA  
NIM : 1711240071  
Prodi : PGMI  
Tempat penelitian : SD Negeri 52 Seluma  
Waktu Penelitian : 26 April s/d 8 Juni 2021

Menerangkan bahwa nama tersebut di atas telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 52 Seluma, guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD Negeri 52 Seluma*".

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketapang Baru, 8 Juni 2021  
Kepala Sekolah

**SUGIANTO, S.Pd**  
NIP. 196404141986011001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

Sind. I. Rofiq ..... Pembimbing I/II : Dani Fabrini, M.Pd...  
 1711240071 ..... Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Tiga  
 Tarbiyah ..... Dimensi Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa  
 PGM1 ..... Pada mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 8252 Selan

Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
15/1/2021	Proposal	- Perbaiki rumusan masalah	f.
17/1/2021		- cover - salasi - margin	f.
18/1/2021	PropoSal	- Penulisan bahasa asing ditata miring - Penulisan di rufikan	f.
19/1/2021	PropoSal	- Perbaiki Kutipan	f.
22/1/2021	PropoSal	Acc and dikemmark	f.



M. Ag, M. Pd  
 1903081996031005

Bengkulu, 9-2-2021

Pembimbing I/II  
 Dani Fabrini, M.Pd.  
 NIP. 197502012000032001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon (0736) 51276-51171-51172-53679 Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

.....  
 SIKRI, KATTA  
 IPK20071  
 Tarbiyah  
 PGM1  
 Pembimbing II :  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan  
 Media Tiga Dimensi terhadap hasil belajar  
 dan keaktifan pada mata pelajaran IPA

Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
Jan, 11/20 /2	penulisan proposal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tambahkan variabel keaktifan</li> <li>- Latar belakang di perjelas</li> <li>- Margin dan penulisan lain sesuaikan pedoman</li> <li>- Kerangka berpikir sempurna.</li> </ul>	2/
Jan, 4/21 /1	penulisan proposal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perkuat latar belakang dg penelitian terdahulu</li> <li>- penulisan sempurna sesuai pedoman</li> <li>- perbaiki lagi kerangka berpikir</li> <li>- Rumusan masalah sudah sesuai variabel penelitian</li> <li>- BAB III sesuaikan pedoman</li> </ul>	3/



.....  
 M.Ag, M.Pd  
 06903081996031005

Bengkulu, .....  
 Pembimbing I  
 Erik Perdana Putra, M.Pd  
 NIP. ....

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

Sinat Rofiqah  
 1711216071  
 Tarbiyah  
 PGM1

Pembimbing I(II)  
 Judul Skripsi Pengaruh Penggunaan Media TIGA  
 Dimensi Terhadap hasil Belajar dan Keaktifan Siswa  
 Pada mata Pelajaran IPA kelas V SDN 52 Saluma.

Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I(II)	Paraf Pembimbing
19/1/2021 Penulisan proposal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rumusan masalah &amp; hipotesis diperbaiki</li> <li>- Kisi &amp; instrumen masukkan</li> <li>- Perjelas teknik uji coba instrumen &amp; teknik analisis data</li> <li>- Sempurnakan BAB II</li> <li>- Penulisan DP sesuaikan pedoman.</li> </ul>	
25/1/21 Penulisan proposal	<p>ACC lanjut pems. I</p> <hr/> <p>Perbaiki koreksi terakhir.</p>	

KEMENTERIAN AGAMA  
 Bengkulu  
 M. A. G. M Pd  
 500130966031605

Bengkulu, 25 Januari 2021  
 Pembimbing I(II)  
 ERK Perdana Putra, M.Pd  
 NIP.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

STANDAR KEMENTERIAN AGAMA  
 2019/2021  
 Tarbiyah  
 PGM I  
 Pembimbing I/II : Dani Fabbini, M.Pd.  
 Judul Skripsi : Pengaruh Rangsangan media  
 Iga Demensi Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan  
 Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri  
 52 Salama

Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
12-09-21	Perbaiki tabel hasil pengamatan Reaksi X dan Y dengan tali O <sub>2</sub> dan O <sub>2</sub> instrumen Penelitian Rumus Quasi' Eksperimen untuk membandingkan O <sub>2</sub> X O <sub>2</sub> - dapat diantarkan tali Quasi' eksperimen	Skripsi disempurnakan	f
13-09-21		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki</li> <li>- buang yang tidak penting</li> <li>- Uat contoh</li> <li>- Parafitron Quasi' eksperimen</li> </ul>	f
10-10-20	Skripsi	Acc untuk diujikan	f

Bengkulu, ..... September 2021

Pembimbing I/II

Dani Fabbini, M.Pd.  
 NIP. 197502042000032001

Dani Fabbini, M.Pd.  
 NIP. 197502042000032001



KEMENTERIAN AGAMA RI  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

Nama Mahasiswa  
 NIM  
 Jurusan  
 Program Studi

Sindi Rolita  
 1711210071  
 Tarbiyah  
 Pgsi

Pembimbing I/II  
 Judul Skripsi

: ERIK Perdana Putra, M.Pd  
 : Pengaruh penggunaan media  
 tiga dimensi terhadap hasil  
 belajar dan keaktifan pada siswa pada  
 mata pelajaran IPA kelas V  
 SD Negeri SZ Sarumpa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 10/8 <sup>21</sup>	BAB IV-V	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lengkapi grafik hasil penelitian</li> <li>- Hasi uji hipotesis masukkan dlm pembahasan</li> <li>- Perkuat hasil pembahasan dg artikel jurnal/buku</li> <li>- Pembuatan grafik sesuai dg standar KKM</li> <li>- format penulisan cek bn sesuai pedoman</li> <li>- kesimpulan merupakan jawaban dari R.M.</li> </ul>	3/1
2.	Kamis, 13/8 <sup>21</sup>	BAB IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pembahasan sertakan teori penguat berupa artikel/informasi buku</li> <li>- format dapus &amp; footnote cek pedoman.</li> </ul>	3/1



ERIK PERDANA PUTRA, M.Pd  
 NIP 19860903881996031005

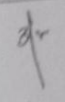
Bengkulu, 10- Agustus 2021  
 Pembimbing I/II

ERIK Perdana Putra, M.Pd  
 NIP 2017108802

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website www.iainbengkulu.ac.id

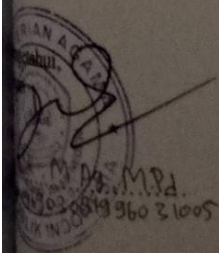
IPK Kelas I ..... Pembimbing I/II : ERIK PARDANA PUTRA M.Pd  
 : 1911240071 ..... Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan media Lingo dengan  
 Tarbiyah ..... terhadap hasil belajar dan kemandirian siswa pada mata pelajaran  
 Pcm ..... IPA kelas V SD Negeri 52 Salama .....

Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
16-8-21	BAB IV - V	<u>ACC</u> lanjut Pemb. I * koreksi perbaikan dahulu !!!	

Bengkulu, 16 - Agustus 2021

Pembimbing I/II

ERIK PARDANA PUTRA M.Pd  
 NIP. 2017108802





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

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp (0736) 52276, 52272 Fax (0736) 52276 Bengkulu

DAFTAR HADIR  
 UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
 MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI :

NO	NAMA MAHASISWA/ NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1	Sindi Ruffa	Pengaruh Pengumpulan data Egret dimensi terhadap hasil belajar dan keaktifan pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 02 Sumatra	1. Dani Febhri, M.Pd 2. Eriq Perdana Ruffa, M.Pd	

NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1	Eriq Perdana Ruffa, M.Pd		

SARAN SARAN

1	PENYEMINAR 1: 1. Pilih salah satu variabel atau Parulisah. 2. Jelaskan variabel x, dan y. 3. Hilangkan bodynote 4. teknik Pengumpulan data
2	PENYEMINAR 2: 1. Rapikan Parulisah 2. Ikuti semua perbaikan saat Seminar

AUDIEN

NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
-	-	-	-

Tembusan :

1. Dosen penyeminan I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

BENGKULU, 22 April 2021  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris  
  
 Dr. Zubacdi, M.Ag., M.Pd  
 NIP. 196903081996031005







KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

**PERUBAHAN JUDUL**

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II,  
bahwa proposal yang ditulis oleh:

Nama : Sindi Rolita

NIM : 1711240071

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Proposal yang Berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi  
Dan Aktivitas Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 52 Seluma."  
Disarankan untuk diganti.

Kemudian direvisi dengan judul baru "Pengaruh Penggunaan Media  
Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata  
Pelajaran Ipa Kelas V SD Negeri 52 Seluma."

Bengkulu, Febuari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

**Deni Febrini, M.Pd**  
NIP. 197502042000032001

**Erik Perdana Purta, M.Pd**  
NIDN. 2017108802

**Mengetahui,**  
Ketua Prodi PGMI

**Dra. Aam Amaliyah, M.Pd**  
NIP.196911222000032002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD N 52 Seluma  
Kelas / Semester : 5 / 1  
Tema : Udara Bersih Bagi Kesehatan (Tema 2)  
Sub Tema : Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih (Sub Tema 1)  
Materi Pokok : IPA  
Materi : 2  
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	3.2.1 Menuliskan organ-organ pernapasan pada manusia dan fungsinya
4.2	Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	4.2.1 Membuat bagan cara kerja organ pernapasan Manusia

### C. TUJUAN

1. Dengan menggali informasi dari media paru-paru, siswa mampu menuliskan organ-organ pernapasan pada manusia dan fungsinya
2. Dengan melihat cara kerja organ pernapasan manusia, siswa mampu membuat bagan cara kerja organ pernapasan manusia.
3. Dengan menyimak penjelasan dan mencermati cara kerja Paru-paru,

### D. PENDIDIKAN PENGUATAN KARAKTER (PPK)

1. Religius
2. Kedisiplinan
3. Nasionalisme
4. Kejujuran

### E. MATERI

1. IPA : Cara kerja organ pernapasan manusia.

### F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Scientific  
Strategi : Cooperative Learning  
Teknik : Example Non Example  
Metode : Observasi, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

## G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Pedoman Guru Tema 2 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 2 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

### 2. Media Belajar

- Media tiga dimensi paru-paru

## H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li><li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).</li><li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li><li>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</li></ol>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:<ul style="list-style-type: none"><li>• Apa yang tergambar pada sampul buku.</li><li>• Apa judul buku</li><li>• Kira-kira ini menceritakan tentang apa</li><li>• Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini</li></ul></li><li>6. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication-4C)</li><li>7. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya (4C-Collaboration Sainifik - Menanya)</li><li>8. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru (4C-Comunication)</li><li>9. Siswa menyanyikan yel-yel kelas sebelum memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar.</li></ol>	

	<p>A. Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyimak penjelasan guru tentang system pernapasan pada manusia. (Saintific-mengamati)</li> <li>Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan oleh guru. (Saintifik-menanya dan 4C-Comunication)</li> <li>Kegiatan ini merupakan apersepsi untuk kegiatan berikutnya, yaitu pemahaman materi tentang pernapasan manusia.</li> <li>Setelah siswa memahami sistem pernapasan manusia, siswa dapat melihat lagi apakah pendapatnya tepat atau tidak.</li> </ul> <p>Hasil yang Diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sikap berani menyatakan pendapat.</li> <li><input type="checkbox"/> Keterampilan siswa dalam menyampaikan pendapat baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.</li> </ul> <p>B. Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Seluruh siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Tiap-tiap kelompok terdiri atas 4-5 anak.</li> <li>Setiap kelompok menggali informasi tentang organorgan pernapasan manusia.</li> <li>Dengan bimbingan guru, setiap kelompok menuliskan kata-kata penting yang ada dalam bacaan.</li> </ul> <p>Hasil yang Diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sikap kecermatan dan ketelitian siswa dalam menggali informasi dari teks bacaan dan penjelasan guru, mengenai organ pernapasan ada manusia dan fungsinya.</li> </ul>	45 menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Hasil yang Diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sikap percaya diri siswa ketika menyanyi dan ketika memainkan alat musik mengikuti teks lagu.</li> <li><input type="checkbox"/> Pengetahuan siswa tentang lagu bertangga nada mayor.</li> <li><input type="checkbox"/> Keterampilan siswa dalam menyanyikan dan memainkan alat musik mengikuti teks lagu bertangga nada mayor.</li> </ul>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan ulasan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru dan menjawab kuis yang diberikan guru</li> <li>2. Siswa mengerjakan evaluasi untuk diambil penilaian</li> <li>3. Siswa menyerahkan evaluasi yang telah dikerjakan</li> <li>4. Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik</li> <li>5. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang telah kamu pelajari hari ini?</li> <li>• Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?</li> <li>• Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? (Mengkomunikasikan)</li> </ul> </li> <li>6. Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan mengajak siswa untuk selalu berhemat energi (religiusitas)</li> <li>7. Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran. (religiusitas)</li> </ol>	15 menit

## 1. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

Ketapang baru , April 2021

Wali kelas

Peneliti

Yudi S.Pd  
Nip:

Sindi Rolita  
NIM:1711240071

Mengetahui  
kepala Sekolah SD N 52 Seluma

Sugianto, S.Pd  
NIP. 196404141986011001

SD NEGERI 52 SELUMA

NAMA :

KELAS :

TANGGAL :

MAPEL :

1. Manusia bernafas dengan menghirup?
  - a. Oksigen
  - b. Nitrogen
  - c. Karbondioksida
  - d. Hidrogen
2. Apa nama organ yang ditunjuk?



- a. Trakea
  - b. Bronkus
  - c. Laring
  - d. Bronkus primer
3. Gangguan pernapasan dengan ciri-ciri sakit kepala, demam, dan hidung tersumbat disebut?

- a. Bronkitis
  - b. Flu
  - c. Asma
  - d. Tonsilitis
4. Asma merupakan salahsatu gangguan pernapasan dengan ciri-ciri sebagai berikut?
- a. Batuk berdahak, demam, dan sesak nafas
  - b. Membesarnya tonsil dan menimbulkan rasa sakit
  - c. Dada terasa sesak, batuk, napas terasa berat
  - d. Sakit kepalah, demam, dan hidung tersumbat
5. Berikut yang bukan termasuk alat pernapasan manusia?
- a. Trakea
  - b. Bronkus
  - c. Kerongkongan
  - d. Alveolus
6. Alur pernapasan pada manusia yang tepat adalah?
- a. Hidung - kerongkongan - bronkus - paru-paru
  - b. Hidung - tenggorokan - bronkus - paru-paru
  - c. Hidung - kerongkongan - bronkus - bronliolus - paru-paru
  - d. Hidung - tenggorokan - bronkus - bronliolus - paru-paru
7. Pneumonia adalah peradangan paa bronkiolus dan alveolus yang disebabkan oleh?



- a. Infeksi bakteri *streptococcus pneumoniae*, virus, atau jamur
  - b. Virus dan bakteri
  - c. Virus
  - d. Debu dan udara dingin
8. Apa fungsi dari trakea?
- a. Sebagai kotak suara
  - b. Sebagai jalur udara dari leher ke bagian dada
  - c. Sebagai jalur udara dari trakea menuju paru-paru
  - d. Sebagai penyaring debu, spora jamur, dan zat asing udara
9. Penyakit pernapasan yang disebabkan infeksi atau peradangan saluran bronkus yang biasanya disebabkan oleh virus disebut?
- a. Tonsillitis
  - b. Pneumonia
  - c. Asma
  - d. Bronkitis
10. Dalam sistem pernapasan, pertukaran udara bersih dan kotor terjadi di?
- a. Alveolus
  - b. Trakea
  - c. Paru-paru
  - d. Bronkus
11. Berikut ini yang bukan merupakan factor yang mempengaruhi pernapasan adalah?

- a. Umur
- b. Jenis kelamin
- c. Suhu lingkungan
- d. Aktivitas tubuh

12. Berikut ini merupakan upaya dalam menjaga kesehatan sistem pernapasan manusia adalah?

- a. Bertukar masker bekas
- b. Berolahraga di malam hari
- c. Duduk di daerah banyak asap
- d. Tidak merokok

13. Fungsi proses pernapasan bagi tubuh adalah sebagai berikut, *kecuali* ?

- a. Memasukan oksigen
- b. Menghasilkan energy untuk oksidasi makanan
- c. Merawat alat pencernaan darah
- d. Mengeluarkan sisa oksidasi

14. Diafragma merupakan sekat yang membatasi?

- a. Rongga dada dan rongga perut
- b. Paru-paru dan jantung
- c. Paru-paru dan rongga perut
- d. Trekea dan laring

15. Meskipun kalian menghembuskan napas sekuat-kuatnya, udara didalam paru-paru masih tetap ada . volume udara tersebut dinamakan?

- a. Udara komplementer
  - b. Kapasitas vital
  - c. Kapasitas total
  - d. Udara residu
16. Pada percabangan antar kerongkongan dengan tenggorokan terdapat epiglotis, yang berfungsi sebagai?
- a. Kutub utara
  - b. Pengatur suara agar nyaring
  - c. Kutub penutup rongga hidung
  - d. Penyaring kotoran yang masuk
17. Udarang yang masuk melewati hidung akan bersi karena?
- a. Udara yang masuk bukan udara busuk
  - b. Udara yang masuk lewat organ yang normal
  - c. Udara bereaksi dulu dengan lendir hidung
  - d. Udara disaring oleh rambut dan selaput lender hidung
18. Udara yang didapatkan saat kita menghembuskan napas sekuat-kuatnya disebut?
- a. Komplementer
  - b. Tidal
  - c. Suplementer
  - d. Residu

14. Adanya virus yang menimbulkan radang selaput mukosa saluran pernapasan menimbulkan penyakit?

- a. Tuberculosis
- b. Faringitis
- c. Apnea tidur
- d. Influenza

20. Gejala asfiksia disebabkan oleh?

- a. Kelebihan oksigen
- b. Kekurangan oksigen
- c. Kelebihan karbondioksida
- d. Kekurangan karbondioksida

10	Saya akan meminta maaf kepada guru apabila saya melakukan kesalahan.				
11	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
12	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
13	Datang tepat waktu ketika jam pelajaran akan dimulai.				
14	Saya berani menyampaikan materi persentasi kelompok di depan kelas.				
15	Menyiapkan perlengkapan sebelum mulai belajar.				

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sindi Rolita

Nim : 1711240071

Program Studi : PGMI

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD Negeri 52 Seluma.

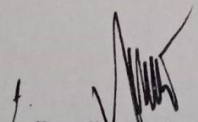
Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program. [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) dengan ID: 1715987640. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 26 % dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

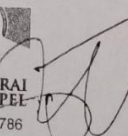

Bengkulu, 06 Desember 2021

### Mengetahui

Ketua Tim Verifikasi

  
Dr. Ali Akbarjono, M.Pd  
NIP. 197509252001121004

Yang Menyatakan

  
  
Sindi Rolita  
NIM. 1711240071

sindi cek 2

ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id <small>Internet Source</small>	9%
2	repository.radenintan.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
3	www.scribd.com <small>Internet Source</small>	1%
4	lib.unnes.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
5	e-theses.iaincurup.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
6	eprints.uny.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
7	digilibadmin.unismuh.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
8	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia <small>Student Paper</small>	1%
9	Submitted to UIN Raden Intan Lampung <small>Student Paper</small>	1%

2-12-2021  
Pengelola Prodi P6m1  
Wahid  
Wahid

10	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
11	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
12	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
13	123dok.com Internet Source	<1 %
14	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
15	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
17	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
18	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
19	ejournal.iaimbima.ac.id Internet Source	<1 %
20	id.123dok.com Internet Source	<1 %
21	rifaisahaja.blogspot.com Internet Source	<1 %



22	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
23	es.scribd.com Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
25	bdkpalembang.kemenag.go.id Internet Source	<1 %
26	docplayer.info Internet Source	<1 %
27	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
28	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
29	publikasi.dinus.ac.id Internet Source	<1 %
30	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
31	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	<1 %
32	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %

- |    |  |      |
|----|--|------|
| 33 | zombiedoc.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 34 | eprints.umsida.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 35 | www.repository.uinjkt.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 36 | Submitted to Universitas Pelita Harapan<br>Student Paper   | <1 % |
| 37 | Yunita Prastica, Muhammad Thamrin Hidayat,<br>Syamsul Ghufron, Akhwani Akhwani.<br>"Pengaruh Penggunaan Media Video<br>Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada<br>Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah<br>Dasar", Jurnal Basicedu, 2021<br>Publication | <1 % |
| 38 | repository.usd.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 39 | eprints.ums.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 40 | fr.scribd.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 41 | www.researchgate.net<br>Internet Source  | <1 % |
| 42 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya The<br>State University of Surabaya   | <1 % |

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 43 | pbxpo.com<br>Internet Source  | <1 % |
| 44 | Submitted to Universitas Negeri Makassar<br>Student Paper   | <1 % |
| 45 | docobook.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 46 | Okti Desta tri Maharani, Firosalia Kristin.<br>"Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS<br>Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe<br>Make A Match", WACANA AKADEMIKA:<br>Majalah Ilmiah Kependidikan, 2017<br>Publication | <1 % |
| 47 | journal.uny.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 48 | repository.ar-raniry.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 49 | herihasbullah.blogspot.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 50 | repository.uinjambi.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 51 | Submitted to Perry High School<br>Student Paper   | <1 % |
| 52 | eprints.upgris.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |

53 Asep Candra Hidayat. "PEMASARAN PARIWISATA KOTA BOGOR MELALUI MEDIA PROMOSI WEBSITE", Majalah Ilmiah Bijak, 2017  
Publication <1%

54 Daluti Delimanugari. "Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar MI/ SD di Gunung Kidul Jogjakarta", FONDATIA, 2018  
Publication <1%

55 Jumira Warlizasusi. "Reformasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Mutu Pendidikan di Kabupaten Rejang Lebong", Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan, 2017  
Publication <1%

56 [repo.iain-tulungagung.ac.id](http://repo.iain-tulungagung.ac.id)  
Internet Source <1%

57 [repository.urecol.org](http://repository.urecol.org)  
Internet Source <1%

58 [adoc.pub](http://adoc.pub)  
Internet Source <1%

59 [digilib.uin-suka.ac.id](http://digilib.uin-suka.ac.id)  
Internet Source <1%

60 [kuliahtantan.blogspot.com](http://kuliahtantan.blogspot.com)  
Internet Source <1%

[mahasiswa.mipastkipllg.com](http://mahasiswa.mipastkipllg.com)

Internet Source

62

repository.upi.edu

Internet Source

<1%

<1%

63

Diana Sumiati, Amrul Bahar, Dewi Handayani.  
"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
AUDITORY, INTELLECTUALY DAN REPETITION  
(AIR) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN KARTU ARISAN UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS X MIA 1 SMAN 8 KOTA  
BENGKULU", Alotrop, 2019

Publication

<1%

64

Inda Puspita Sari. "Hubungan Antara  
Pengetahuan Kebahasaan dengan  
Kemampuan Menulis Naskah Drama  
Berdasarkan Pengalaman Pribadi Siswa Kelas  
11 SMA Negeri 1 Lubuklinggau", Jurnal Kajian  
Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP), 2017

Publication

<1%

65

Yopi Wulandhari. "HUBUNGAN MOTIVASI  
BELAJAR MAHASISWA TERHADAP HASIL  
BELAJAR PADA MASA PANDEMI COVID-19  
TAHUN 2020", JOMIS (Journal of Midwifery  
Science), 2021

Publication

<1%

66

garuda.ristekbrin.go.id

Internet Source

- |    |  |      |
|----|--|------|
| 67 | repository.unib.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 68 | Sapto Budi Aji, Nani Mediatati. "Penerapan Problem Base Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021<br>Publication                                    | <1 % |
| 69 | Tarmujiyanto Tarmujiyanto. "Kompetensi Kepribadian Widyaiswara dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Peserta Diklat Prajabatan CPNS K1/K2", Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara, 2021<br>Publication | <1 % |
| 70 | digilib.unimed.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 71 | downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 72 | journal.unismuh.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 73 | journal.upy.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 74 | jurnal.untan.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 75 | mafiadoc.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 76 | moam.info<br>Internet Source  | <1 % |
| 77 | repository.uinjkt.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 78 | text-id.123dok.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 79 | Selly Effa Weranti. "Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo", JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education), 2017<br>Publication   | <1 % |
| 80 | etheses.uinmataram.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 81 | Riski Ramadhan, La Ode Kaimudin, La Ili. "PERBEDAAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS V SDN 52 KENDARI", Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar, 2020<br>Publication | <1 % |

82 Rois Hidayah Darajat, Zukhaira Zukhaira. "The Development of Lauhul Qilab (Flip Chart) Media for the Introduction of Arabic Vocabularies to Students at Kindergarten/RA/Pengembangan Media Lauhul Qilab (Flip Chart) untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Anak TK/RA", Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, 2021  
Publication <1 %

83 anzdoc.com <1 %  
Internet Source

84 idoc.pub <1 %  
Internet Source

85 repository.uksw.edu <1 %  
Internet Source

86 Siti Aminah. "Peranan Orangtua Dalam Mengantisipasi Kemerosotan Akhlak pada Anak Remaja", Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, 2021  
Publication <1 %

87 share.pdfonline.com <1 %  
Internet Source

Exclude quotes

Exclude bibliography On

Exclude matches

Off