**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Indonesia sebagai salah satu negara yang sedang berkembang, pada saat ini sedang giat-giatnya melakukan program pendidikan. Pendidikan yang sudah dilaksanakan Pemerintah Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan apa yang dikemukakan dalam Undang-undang Dasar 1945. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan.

Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan atau peningkatan serta mampu membentuk tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Sedangkan hasil belajar atau prestasi belajar adalah hasil dari usaha belajar yang telah dilakukan oleh siswa.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, salah satu usaha yang dapat kita lakukan ialah dengan memahami bagaimana anak didik kita belajar. Bagaimana informasi yang diperoleh dari lingkungan diproses dalam pikiran mereka sehingga menjadi milik mereka, kemudian mereka kembangkan? Demikian pula bagaimana seharusnya informasi itu disajikan agar dapat mereka cerna, dan dapat mereka ingat atau bertahan dalam pikiran mereka?

Belajar merupakan suatu proses yang komplek yang terjadi sepanjang hidup. Proses belajar juga merupakan proses interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu proses pembelajaran yang terjadi di sebuah sekolah secara formal tidak lain bertujuan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.[[1]](#footnote-1)

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan, ternasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menjadi motivasi belajar;
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
5. Melalui media hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.[[2]](#footnote-2)

Sistem pendidikan mengalami perkembangan dan pembaharuan seiring dengan perkembangan zaman. Demikian pula dalam bidang studi tertentu seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang diperoleh melalui pengembangan dan penelitian terhadap gejala-gejala alam yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah ilmu pengetahuan tentang kejadian-kejadian bersifat kebendaan, dan pada umumnya didasarkan atas hasil observasi, eksperimen dan induksi. Definisi lain menyatakan bahwa IPA ialah susunan teratur pengetahuan yang diperoleh manusia termasuk cara pengembangannya atau cara menguji kebenaran ilmu itu.[[3]](#footnote-3)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Mata pelajaran IPA diharapkan menekankan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Mata pelajaran IPA berhubungan dengan bagaimana memahami alam secara sistematis, juga merupakan wahana bagi peserta didik untuk memahami diri dan alam sekitar, serta bagaimana memperlakukan alam sekitar guna menjaga kelestariannya.

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran adaptif, yang bertujuan membekali peserta didik dasar pengetahuan tentang hukum-hukum kealaman serta makhluk hidup dan tidak hidup yang menjadi dasar sekaligus syarat kemampuan, yang berfungsi mengantarkan peserta didik guna mencapai kompetensi program keahliannya. Di samping itu mata pelajaran IPA mempersiapkan kemampuan peserta didik agar dapat mengembangkan program keahliannya pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Dalam rangka penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kepada peserta didik, guru dapat memanfaatkan segala sesuatu yang berguna dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang keberhasilannya dalam memberikan pelajaran kepada anak didiknya. Seorang guru tidak cukup hanya menguasai materi pelajaran, akan tetapi ia juga membutuhkan media sebagai alat bantu yang akan memudahkannnya dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Hal tersebut dikarenakan ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta dapat disederhanakan dengan bantuan media.[[4]](#footnote-4)

 Media sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru dalam menggunakan kata-kata atau kalimat. Pada intinya, alat bantu atau media pendidikan meliputi segala sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian tujuan pendidikan.[[5]](#footnote-5)

 Seorang guru harus pandai dan cermat dalam memperhatikan penggunaan alat peraga atau media. Adapun kriteria yang harus diperhatikan guru dalam memilih media yaitu memahami secara baik fungsi dari media pendidikan, dapat menggunakan alat peraga secara tepat dan efisien, dapat memelihara dan mengembangkan alat pengajaran sesuai dengan tujuan pengajaran, dapat memelihara dan menggunakan alat peraga yang diharapkan, dapat memanfaatkan alam sekitar sebagai media pengajaran.

 Penelitian di MIN 1 Teladan Palembang di latar belakangi oleh mata pelajaran IPA yang seharusnya merupakan pelajaran menyenangkan dan memberikan pengalaman asyik bagi siswa, karena siswa seharusnya lebih banyak melakukan pengalaman nyata mulai dari pengenalan alam dan benda di lingkungan sekitar hingga benda-benda yang dianggap asing. Namun, semua itu bisa terwujudkan jika proses pengajarannya melibatkan media ataupun alat peraga yang disesuaikan pada setiap materi yang diajarkan. Akan tetapi melalui proses observasi yang penulis lakukan pada awal Oktober 2013 di MIN 1 Teladan Palembang khususnya pada proses pengajaran mata pelajaran IPA di kelas IV, penggunaan media ataupun alat peraga pada materi yang seharusnya melibatkan media atau benda nyata agar lebih konkret lagi pengalaman yang siswa dapatkan, masih cukup jarang dilakukan oleh guru, dan terlihat rendahnya minat siswa untuk mempelajari materi struktur tubuh tumbuhan saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, penulis berpikir, akan sangat baik jika guru menjelaskan materi yang disampaikan melibatkan penggunaan media benda konkret yang disesuaikan pada setiap materi yang diajarkan. Siswa akan lebih antusias dengan materi yang disampaikan, karena media yang digunakan memberikan pengalaman nyata bagi mereka.

 Secara khusus untuk materi IPA, media pembelajaran yang dianggap sesuai adalah media benda konkret. Pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret sifatnya lebih mampu memberikan pengalaman riil kepada siswa karena siswa dapat melihat, merasakan dan meraba alat peraga yang digunakan guru. Pengalaman belajar yang lebih konkret akan lebih tepat bagi anak usia Sekolah Dasar/MI. Hal ini sejalan dengan pendapat Dale tentang kerucut pengalaman sebagaimana dikutip oleh Hamalik (1996) yang menjelaskan bahwa pengalaman berlangsung dari tingkat yang konkret naik menuju tingkat yang lebih abstrak. Alasan lain adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Suharta (2001) bahwa dalam pembelajaran IPA selama ini dunia nyata hanya dijadikan tempat mengaplikasikan konsep. Siswa banyak mengalami kesulitan belajar IPA di kelas. Akibatnya, siswa kurang menghayati atau memahami konsep-konsep IPA, dan siswa mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan IPA dalam kehidupan sehari-hari.[[6]](#footnote-6)

 Media konkret merupakan benda-benda yang memiiki bentuk sesuai dengan benda aslinya. Dan penggunaanya dalam penyampaian materi IPA oleh guru di kelas, menurut penulis akan sangat membantu dalam memperjelas materi yang akan disampaikan. Misalnya mengenai bagian tumbuhan: struktur bunga, bentuk akar tumbuhan, macam-macam bentuk daun dan sebagainya guru bisa memperlihatkan benda tersebut dengan membawanya langsung ke kelas dan mendemonstrasikannya kepada siswa.

Sehubungan dengan fenomena yang terjadi seperti penjabaran di atas, yang kemudian memacu rasa ingin tahu penulis untuk meneliti secara langsung keadaan dilapangan seperti apa, dan kemudian penulis menetapkan judul untuk penelitian ini sebagai judul skripsi yaitu “***Pengaruh Penggunaan Media Konkret pada Mata Pelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Teladan Palembang***”

1. **PERMASALAHAN**
2. **Identifikasi Masalah**

Dari beberapa hal yang telah melatar belakangi masalah penetapan penelitian ini, lalu kemudian penulis menemukan serta menentukan beberapa identifikasi masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Guru dalam proses belajar mengajar IPA masih sangat jarang menggunakan atau menghadirkan benda yang sifatnya konkret dan sesuai dengan aslinya di dalam kelas sebagai media pembelajaran.
2. Siswa terlihat pasif dan tidak antusias dalam belajar saat guru tidak menjelaskan materi dengan menggunakan media konkret atau nyata.
3. Siswa masih kurang menguasai konsep maupun praktek pembelajaran IPA secara konkret dalam kehidupan sehari-hari.
4. **Pembatasan Masalah**

Untuk memperjelas permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media konkret yang dipakai dalam proses pengajaran mata pelajaran IPA di MIN 1 Teladan Palembang. Media konkret yang dimaksud adalah media nyata yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa, yaitu benda asli berupa ragam bentuk daun tumbuhan.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang dilihat dari segi kognitif yang nantinya diharapkan siswa dapat memahami, menyenangi, serta melatih keterampilan pada mata pelajaran IPA kelas IV di MIN 1 Teladan Palembang.
3. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV.A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media konkret dalam proses penyampaian materi IPA, dan siswa kelas IV.B sebagai kelas kontrol tidak menggunakan media dalam penyampaian materi IPA, dan adapun madrasah yang akan di teliti ialah MIN 1 Teladan Palembang.
4. **Rumusan Masalah**

Adakah pengaruh penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Teladan Palembang?

1. **TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN**
2. Tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Teladan Palembang?

1. Kegunaan penelitian ini adalah:
2. Secara teoritis, penelitian ini berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang barkaitan tentang pengaruh penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa.
3. Secara praktis, ada tiga macam sumbangan pemikiran. *Pertama*, bagi guru informasi tentang pentingnya mengetahui serta memahami seberapa besar pengaruh penggunaan media yang digunakan saat mengajar terhadap hasil belajar siswa sehingga guru dapat lebih meningkatkan kemampuannya dalam memilih dan menentukan media yang cocok dengan materi serta kebutuhan pola pikir siswa sehingga bisa menciptakan keaktifan dan kreatifitas siswa. *Kedua,* bagi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar, lebih aktif dan kreatif dalam belajar, serta ikut berpartisifasi menyumbangkan pemikiran kepada guru dalam penggunaan media yang diinginkan. *Ketiga*, bagi penulis sendiri sebagai penambah wawasan tentang bagaimana pengaruh penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa.
4. **TINJAUAN KEPUSTAKAAN**

Tinjauan atau kajian yang dimaksud disini adalah mengkaji atau memeriksa daftar perpustakaan untuk mengetahui apakah permasalahan yang akan diteliti sudah ada mahasiswa yang meneliti atau membahasnya. Dengan ini penulis mencari dan mengkaji terlebih dahulu pada skripsi yang ada hubungannya dengan skripsi yang akan penulis teliti yaitu *“Pengaruh Penggunaan Media Konkret pada Mata Pelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Teladan”*. Ada beberapa karya berupa skripsi yang membahas tentang penggunaan media dalam pembelajaran IPA, diantaranya sebagai berikut:

Yahya Jaka Supriyatno, (2012). Dalam skripsinya yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Lanjan Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012”.* Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa penggunaan media Powerpoint berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Lanjan 02 Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang semester genap Tahun Pelajaran 2011/2012. Pembelajaran dengan menggunakan media Powerpoint ini diharapkan dapat digunakan oleh guru supaya membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Avi Suhartanto, (2012). Dalam skripsinya yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa kelas IV di SDN 1 Somogede Kecamatan Wadaslintang Kabupaten Wonosobo pada Semester II”.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran CD interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Saadah, (2012). Dalam skripsinya yang berjudul *“Penggunaan Media Gambar sebagai Sumber Belajar pada Mata Pelajaran IPA di MIN 1 Muara Enim”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar sebagai sumber belajar dalam mata pelajaran IPA di MIN 1 Muara Enim khusunya, dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam pentransferan materi kepada siswa, sehingga memudahkan siswa dalam menyerap informasi yang ada dalam materi tersebut dengan penyajian media gambar yang sesuai dan menarik.

Marhamah, (2012). Dalam skripsinya yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mata Pelajaran IPA terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV MI Mambaul Hidayah Suban Baru Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim”*. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga dalam mata pelajaran IPA memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Didit Setyo Bekti, (2012). Dalam skripsinya yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Powert Point terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ngebung Beran Tahun Ajaran 2011/2012”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint berpengaruh sangat positif terhadap prestasi belajar IPA.

Siti Patonah, (2012). *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Islamiyah Tirta Kencana pada Pembelajaran Matematika Melalui Metode Kelompok Belajar dengan Menggunakan Media Konkret“*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media benda konkret pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dari beberapa kajian diatas, memang hampir semuanya meneliti tentang pengaruh penggunaan media pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar atau pun prestasi belajar siswa, tetapi yang membedakan penelitian tersebut dengan judul skripsi yang akan penulis angkat ialah bentuk medianya itu sendiri, dimana media yang akan penulis angkat berupa media konkret (nyata) yang biasa di kenal dengan media benda asli, dengan pertimbangan bahwa untuk menunjukkan bentuk kekonkretan suatu benda akan lebih muda dipahami dan dicerna oleh pikiran serta ingatan siswa dalam proses pentransferan ilmu yang dilakukan oleh guru, yakni dengan cara menggunakan media benda nyata (media konkret) yang sesuai dengan aslinya.

1. **KERANGKA TEORI**
2. **Media Konkret**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”.[[7]](#footnote-7)

Rossi dan Breidle yang dikutip oleh Wina Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.[[8]](#footnote-8)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).[[9]](#footnote-9) Media merupakan segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan intruksional.[[10]](#footnote-10)

Pendapat lain merumuskan media dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanyalah meliputi media yang hanya dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, bagan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah.[[11]](#footnote-11)

Segala macam benda dapat digunakan sebagai alat peraga atau media dalam mengajar, jika benda-benda itu berfungsi untuk membantu siswa dalam belajar. Oleh karena itu dilihat dari sifatnya alat peraga atau media itu dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: [[12]](#footnote-12)

1. Alat peraga atau media benda asli (media konkret), maksudnya benda-benda yang digunakan untuk alat peraga itu benda yang sebenarnya.
2. Alat peraga dari benda-benda pengganti, yaitu berupa benda-benda tiruan dari benda aslinya.
3. Alat peraga yang terbuat dari benda-benda abstrak, seperti pita rekaman, tulisan, tulisan pada transparan digolongkan ke dalam alat peraga abstrak.

Selanjutnya, media konkret yang penulis maksudkan dapat disebut juga media tiga dimensi berupa benda yang sesuai dengan aslinya.

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 pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.[[13]](#footnote-13)

Adapun pengelompokkan media menurut *Gerlach*, adalah sebagai berikut:[[14]](#footnote-14)

1. Benda asli dan manusia
2. Gambar dan gambar yang disorotkan
3. Benda-benda yang didengar
4. Benda-benda cetakan
5. Benda-benda yang dipanaskan

Adapun pengelompokkan media menurut  *R. Murry Thomas*, yakni sebagai berikut:[[15]](#footnote-15)

1. Pengalaman dari benda asli (*reliefe experience*)
2. Pengalaman dari benda tiruan (gambar, film, model, sandiwara)
3. Pengalaman dari kata-kata (majalah, kaset, program radio, dsb)
4. **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu peran penting dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui berbagai kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut Djamarah, hasil belajar ialah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka/nilai.

Hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang diharapkan mencakup bidang-bidang: *pertama, aspek kognitif* yang meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan/ kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, *kedua, aspek afektif*, meliputi perubahan-perubahan dalam segi mental, perasaan dan kesadaran, *ketiga, aspek psikmotorik*, meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak mengajar. Jadi hasil belajar merupakan alat ukur dari kemampuan seseorang setelah mengalami suatu proses belajar. Atau hasil belajar dapat dikatakan sebagai produk akhir yang dihasilkan setelah mengalami suatu proses belajar mengajar yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata lainnya. Hasil belajar juga dapat disajikan sebagai parameter keberhasilan proses belajar mengajar yang menerapkan suatu metode atau pendekatan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut John M. Keller, hasil belajar yaitu sebagai keluaran dari suatu sistem pemerosesan dari berbagai masukan yang berupa suatu informasi dalam pembelajaran.[[16]](#footnote-16)

1. **Materi Pembelajaran**

Materi pelajaran yang peneliti lakukan adalah pada materi pelajaran IPA yang membahas tentang struktur/bagian tubuh tumbuhan yang merupakan salah satu materi pokok kelas IV semester I untuk SD/MI dalam kurikulum KTSP.

1. **Mata Pelajaran IPA**

Kata IPA merupakan singkatan kata-kata “Ilmu Pengetahuan Alam”. Kata-kata “Ilmu Pengetahuan Alam” merupakan terjemahan kata-kata Inggris “*natural science*”, secara singkat sering disebut “*science*”. *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam. *Science*  artinya ilmu pengetahuan.[[17]](#footnote-17) Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau science itu secara harfiah dapat diartikan sebagai ilmu tentang alam, atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Untuk anak-anak tingkat sekolah dasar pelajaran IPA tidak dipecah-pecah dalam berbagai disiplin seperti, Biologi, Fisika, Kimia, Astronomi, Geologi. Namun, IPA diberikan sebagai suatu kesatuan dan bukan dalam cabang-cabang seperti yang biasa diberikan di sekolah-sekolah yang tingkatannya lebih tinggi.

Alasan memberikan mata pelajaran IPA sebagai suatu kesatuan di SD/MI ialah, agar anak melihat adanya hubungan atau korelasi antara berbagai fakta yang dipelajarinya atau yang ditemukannya dalam pelajaran.

1. **VARIABEL PENELITIAN**

Kata “variabel” berasal dari bahasa Inggris *variable* dengan arti: “ubahan”, “faktor tak tetap”, atau “gejala yang dapat di ubah-ubah”.[[18]](#footnote-18)

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas atau *independent variable* (X) dan variabel akibat atau disebut variabel terikat atau *dependent variable* (Y). Dapat di gambarkan sebagai berikut:

Variabel Bebas Variabel Terikat

 **X**  **Y**

**HASIL**

**BELAJAR**

**PENGGUNAAN MEDIA KONKRET**

Keterangan:

 X : Penggunaan Media Konkret pada Mata Pelajaran IPA

Y : Hasil Belajar Siswa Kelas IV

1. **DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk menghindari kekeliruan penulisan terhadap variabel penelitian, maka penulis memandang perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media konkret. Media konkret yang dimaksud adalah media nyata yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa. Adapun media konkret yang ingin digunakan oleh penulis dalam penelitian ini lebih spesifik yaitu media benda asli, yakni benda-benda yang sebenarnya atau sesuai dengan aslinya, baik dalam keadaan hidup maupun dalam keadaan tidak hidup lagi. Misalnya pada materi struktur tumbuhan: baik itu akar, batang, daun dan bunga, seorang guru bisa menghadirkan media dengan menggunakan benda yang asli berupa akar, batang, daun dan bunga yang dipaparkan langsung saat proses mengajar di kelas (*indoor*) ataupun di luar kelas (*outdoor*).
2. Variabel terikat adalah hasil belajar, yaitu hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu. Menurut Sadiman, hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak mengajar. Sedangkan menurut Djamarah, hasil belajar ialah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka/nilai. Jadi, hasil belajar dalam konteks penelitian ini adalah perubahan tingkah laku atau ketercapaian anak dari segi kognitif setelah penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA kelas IV di MIN 1 Teladan Palembang.
3. **HIPOTESIS PENELITIAN**

Adapun hipotesa dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ha: Bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Palembang.

Ho: Bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Palembang.

1. **METODOLOGI PENELITIAN**
2. ***Jenis Penelitian***

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen (*experimental method*). Menurut Gay penelitan eksperimental adalah metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis yang menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat). Dalam studi eksperimental, peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengobservasi efek/pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat[[19]](#footnote-19)

Eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Dan tujuannya adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling berhubungaan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimental satu atau lebih kondisi perlakuan dan memperbandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan.[[20]](#footnote-20)

Penelitian eksperimen yang peneliti lakukan disini adalah untuk mencari adakah pengaruh penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 1 Teladan Palembang, penelitian yang melakukan perbandingan antara kelas eskperimen yakni kelas IV.A dengan menggunakan media konkret, dan kelas kontrol yakni kelas IV.B. tidak menggunakan media konkret dalam penyampaian materi.

1. ***Populasi dan Sampel***

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.[[21]](#footnote-21) Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi obyek penelitian.[[22]](#footnote-22)

Adapun populasi yang akan diselidiki dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 1 Teladan Palembang yang berjumlah 95 siswa yang terdiri dari kelas IV.A, IV.B, IV.C.

**Tabel 1.1**

**Jumlah Populasi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Jenis Kelamin** | **Jumlah** |
| **Laki-Laki** | **Perempuan** |
| 1 | IV.A | 17 | 15 | 32 |
| 2 | IV.B | 19 | 13 | 32 |
| 3 | IV.C | 15 | 16 | 31 |
| Jumlah | 51 | 44 | 95 |

 *Sumber: MIN 1 Teladan Palembang tahun 2014*

Adapun sampel disamaartikan dengan contoh yang berarti sub-unit populasi survei atau populasi survei itu sendiri, yang dipandang oleh peneliti mewakili populasi target. Menurut Hasan yang dikutip oleh Karliana, sampel juga diartikan sebagai bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi. Untuk menentukan beberapa sampel yang akan diambil, maka peneliti menggunakan teknik *random sampling* (sampel rambang).

*Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi, baik secara individual atau berkelompok diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.[[23]](#footnote-23)

Untuk memilih sampel dengan menggunakan teknik *random sampling*, peneliti melakukan dengan cara undian, sebagai berikut:

1. Membuat daftar yang berisi semua subyek, obyek, peristiwa atau kelompok yang akan diselidiki.
2. Memberi kode yang berupa angka-angka untuk semua yang akan diselidiki dalam nomor 1.
3. Menulis kode tersebut masing-masing pada selembar kertas kecil.
4. Menggulung setiap kertas kecil berkode tersebut.
5. Memasukkan gulungan-gulungan kertas tersebut dalam kaleng atau tempat sejenis.
6. Mengocok baik-baik kaleng tersebut.
7. Mengambil satu persatu gulungan tersebut sejumlah kebutuhan.

Maka, selanjutnya akan diperoleh hasil sebagai berikut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut

**Tabel 1.2**

**Jumlah Sampel**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Jenis Kelamin** | **Jumlah** | **Keterangan** |
| **Laki-Laki** | **Perempuan** |
| 1 | IV.A | 17 | 15 | 32 | Diajar dengan penggunaan media konkret |
| 2 | IV.B | 18 | 14 | 32 | Diajar dengan tidak menggunakan media konkret |

 Alasan mengapa subyek yang diambil adalah kelas IV karena peneliti merprediksikan siswa kelas IV penalaran dan pemahamannya sudah cukup matang, dengan harapan mereka bisa dengan mudah menangkap penjelasan serta instruksi dari guru dan melakukan kerjasama dengan baik, disamping itu juga materi yang dianggap cocok dengan penggunaan media konkret berupa struktur tumubuhan terdapat pada materi IPA kelas IV, pertimbangan lain karena siswa kelas IV sedang tidak terfokus pada ujian kelulusan seperti kelas VI.

1. ***Jenis dan Sumber Data***
2. Jenis Data

Penelitianini menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data-data hasil observasi atau pengukuran yang dinyatakan dalam angka-angka. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif berupa data yang menunjukkan angka atau jumlah seperti hasil *pre-test* dan *post-test* setelah proses pembelajaran IPA berlangsung.

1. Data Kualitatif

 Data kualitatif adalah data dari hasil serangkaian observasi atau pengukuran dimana tiap observasi atau pengukuran yang terdapat dalam sampel (populasi) tergolong dalam salah satu kelas yang satu sama lain terpisah dan yang kemungkinan tidak dapat dinyatakan dalam angka-angka. Data ini berkenaan dengan hasil observasi, dokumentasi dari pihak sekolah.

1. Sumber Data

Data penelitian ini bersumber dari data primer dan data sekunder, sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diambil langsung oleh peneliti melalui siswa secara langsung dengan memberikan tes berupa *multiple choice*, isian*,* dan observasi langsung ke lapangan.

1. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dijadikan penunjang dalam penelitian ini, seperti data yang diperoleh dari dokumentasi pihak sekolah serta literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. ***Teknik Pengumpulan Data***

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Tes

Tes digunakan untuk menguji tingkat hasil belajar siswa yaitu siswa mengetahui dan paham pada saat pembelajaran IPA. Dan peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan, baik pada kelas yang menggunakan media konkret dan kelas tidak menggunakan media konkret. Maka peneliti perlu mengadakan test langsung terhadap sampel yaitu kelompok IV.A (eksperimen) dan kelompok IV.B (kontrol).

Jumlah instrument test adalah 20 item tes yang digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) siswa sebelum diberikan perlakuan pada sub pokok bahasan struktur/bagian tubuh tumbuhan.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menghimpun data tentang latar belakang berdirinya sekolah jumlah guru/karyawan, keadaan siswa dan serta sarana prasarana di MIN 1 Teladan Palembang serta dokumentasi berupa foto-foto yang mendukung pelaksanaan dalam penelitian penulis.

1. ***Teknik Analisa Data***

Setelah data-data dikumpulkan, selanjutnya data dianalisa secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara membahas, menjabarkan, menguraikan dan mencari hubungan-hubungan masalah yang telah ditelaah kemudian ditarik kesimpulan secara deduktif.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistik tes “t” untuk dua sampel besar (N lebih besar dari 30), sedangkan ke dua sampel besar itu satu sama lain tidak mempunyai pertalian atau hubungan. Adapun rumus yang digunakan yaitu:[[24]](#footnote-24)

Uji Statistik dengan menggunakan rumus uji “t”

$t\_{0}= \frac{M\_{1}- M\_{2}}{SE\_{M\_{1}-M\_{2}}} $

Langkah perhitungannya adalah:

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

* + - * 1. Mencari Mean Variabel X (Variabel I), dengan rumus:

$$M\_{1}=M^{'}+i\left(\genfrac{}{}{0pt}{}{⅀fx'}{N\_{1}}\right) $$

* + - * 1. Mencari Mean Variabel Y (Variabel II), dengan rumus:

$$M\_{2}=M^{'}+i\left(\genfrac{}{}{0pt}{}{⅀fy'}{N\_{2}}\right)$$

* + - * 1. Mencari Deviasi Standar Variabel I dengan rumus:

$SD\_{1}=i \sqrt{\frac{⅀fx'^{2}}{N\_{1}}-\left(\genfrac{}{}{0pt}{}{⅀fx^{'}}{N\_{1}}\right)} $2

* + - * 1. Mencari Deviasi Standar Variabel II dengan rumus:

$SD\_{1}=i \sqrt{\frac{⅀fy'^{2}}{N\_{2}}-\left(\genfrac{}{}{0pt}{}{⅀fy^{'}}{N\_{2}}\right)} $2

* + - * 1. Mencari *Standar Error* Mean Variabel I dengan rumus:

$$SE\_{M\_{1}}= \frac{SD\_{1}}{\sqrt{N\_{1}- 1}}$$

* + - * 1. Mencari *Standar Error* Mean Variabel I dengan rumus:

$SE\_{M\_{2}}= \frac{SD\_{2}}{\sqrt{N\_{2}- 1}}$$SD\_{M\_{x}} atau SE\_{M\_{1}}= \frac{SD\_{1}}{\sqrt{N\_{1}- 1}}$

* + - * 1. Mencari *Standar Error* Perbedaan Mean Variabel I dan Mean Variabel II dengan rumus:

$$SE\_{M\_{1}- M\_{2}= \sqrt{SE\_{M\_{1}}^{2}+ SE\_{M\_{2}}^{2 }}}$$

* + - * 1. Mencari to dengan rumus:

$$t\_{0}= \frac{M\_{1}- M\_{2}}{SE\_{M\_{1}-M\_{2}}}$$

* + - * 1. Mencari interpretasi terhadap t0 dengan prosedur sebagai berikut:
1. Merumuskan Hipotesis alternatifnya (Ha): “ada (terdapat) perbedaan Mean yang signifikan antara Variabel X dan Variabel Y.”
2. Merumuskan Hipotesis nihilnya (Ho): “tidak ada (tidak terdapat) perbedaan Mean yang signifikan antara Variabel X dan Variabel Y.”
	* + - 1. Menguji kebenaran/kepalsuan kedua hipotesis tersebut di atas dengan membandingkan besarnya t hasil perhitungan (to) dan t yang tercantum pada Tabel Nilai “t”, dengan terlebih dahulu menetapkan *degree of freedom*nya atau derajat kebebasannya, dengan rumus:

df atau db = (N1 + N2 – 2)

1. **SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Untuk mempermudah mengetahui secara keseluruhan isi dari penelitian ini maka disusun suatu sistematika pembahasan sebagai berikut:

**Bab I**, berisikan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

**Bab II**, berisikan tentang landasan teori yang digunakan sebagai landasan berfikir dan menganalisis data yang berisikan pengertian, klasifikasi, manfaat, dan pemilihan media pembelajaran, pengertian media konkret, kelebihan dan kelemahan media konkret, materi struktur tubuh tumbuhan dan fungsinya dalam mata pelajaran IPA MI, pengertian hasil belajar, dan hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar.

**Bab III**, dalam bab ini menjelaskan gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi sejarah berdirinya, letak geografis, keadaan guru dan siswa, serta sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Teladan Palembang

**Bab IV**,adalah analisis data, dalam bab ini memaparkan penggunaan media konkret pada mata pelajaran IPA kelas IV yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Teladan Palembang

**Bab V**, penutup yang memuat kesimpulan, saran-saran dari penulis dan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang diperlukan.

1. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2009), hlm. 1. [↑](#footnote-ref-1)
2. Nana Sujana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran,* (Bandung: Penerbit Sinar Baru Argensindo, 2011), hlm. 2. [↑](#footnote-ref-2)
3. Hadiat, *Metodologi Ilmu Pengetahuan Alam*, (Bandung: Masa Baru, 1976), hlm. 12. [↑](#footnote-ref-3)
4. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 120. [↑](#footnote-ref-4)
5. Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 1. [↑](#footnote-ref-5)
6. <http://contoh-ptk-skripsi-tesis.blogspot.com/2011/05/ptk-sd-039-penggunaan-media-benda.html>, diakses pada 23 Oktober 2013, pkl 17.05 wib. [↑](#footnote-ref-6)
7. Musfikon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran,* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hlm. 26. [↑](#footnote-ref-7)
8. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 163. [↑](#footnote-ref-8)
9. Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 50. [↑](#footnote-ref-9)
10. Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 3. [↑](#footnote-ref-10)
11. Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 202. [↑](#footnote-ref-11)
12. Subari, *Supervisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 96 [↑](#footnote-ref-12)
13. Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010), hlm. 27. [↑](#footnote-ref-13)
14. *Ibid*, hlm. 55. [↑](#footnote-ref-14)
15. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-15)
16. Abdurrahmansyah, *Teori Pengembangan Kurikulum &Aplikasi (Telaah Kurikulum PAI di SLTP & SLTA),* (Palembang: Grafika Telindo Pers, 2009), hlm. 37-40. [↑](#footnote-ref-16)
17. Hadiat, *Op. Cit.,* hlm. 3. [↑](#footnote-ref-17)
18. Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 36. [↑](#footnote-ref-18)
19. Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif & Kuantitatif,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 63-64. [↑](#footnote-ref-19)
20. Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 88. [↑](#footnote-ref-20)
21. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 173. [↑](#footnote-ref-21)
22. Sudjana, *Metoda Statistika,* (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 5. [↑](#footnote-ref-22)
23. Sumadi Suryabrata, *Op. Cit.,* hlm. 36. [↑](#footnote-ref-23)
24. Anas Sudijono, *Op. Cit.,* hlm. 324- 326. [↑](#footnote-ref-24)