

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Istilah pembelajaran lebih tepat digunakan karena ia menggambarkan upaya untuk membangkitkan prakarsa belajar seseorang. Di samping itu, ungkapan pembelajaran memiliki makna yang lebih dalam untuk mengungkapkan hakikat desain pembelajaran dalam upaya membelajarkan anak didik.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu rekayasa yang diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh berkembang sesuai dengan maksud dan tujuan penciptaannya. Dalam konteks proses belajar di sekolah/madrasah, pembelajaran tidak dapat hanya terjadi dengan sendirinya, yakni peserta didik belajar berinteraksi dengan lingkungannya seperti yang terjadi dalam proses belajar di masyarakat (*social learning*). Proses pembelajaran harus di upayakan dan selalu terikat dengan tujuan (*goal based*). Oleh karenanya, segala kegiatan interaksi, metode, dan kondisi pembelajaran harus direncanakan dengan selalu mengacu pada tujuan pembelajaran yang dikehendaki.¹

¹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, cet. Ke-4, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 183-184

Setiap proses belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, materi, metode, dan alat/media, serta evaluasi. Unsur metode dan media merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk menghantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut kreatif menemukan dan menciptakan macam-macam media. Media yang efektif bermuatan bermacam pesan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.²

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. Kondisi ini juga yang memperlihatkan bahwa selama ini proses pembelajaran sains di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara

² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, cet. Ke-13, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 99

konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan /strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.

Pada akhirnya, keadaan semacam ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan hanya terpusat pada penyampaian materi dalam buku teks saja. Keadaan seperti ini juga mendorong siswa untuk berusaha menghafal pada setiap kali akan diadakan tes atau ulangan harian atau tes hasil belajar, baik ulangan tengah semester (UTS) maupun Ulangan Akhir Semester (UAS).³

Upaya pembaharuan proses pembelajaran merupakan tanggung jawab guru. Salah satu upaya pembaharuan tersebut adalah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA dengan mengaitkan antara pengembangan diri dengan proses pembelajaran di kelas melalui pembelajarn yang inovatif dan menyenangkan, yang mana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan ini tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, tehnik, dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada guru MI Quraniah 8 Palembang bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih kurang hal itu dikarenakan minimnya penggunaan media oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa mudah bosan dalam proses

³Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, cet.Ke-2, (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group,2014), hlm.165-167

pembelajaran dan dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA atau hanya sebatas kriteria ketuntasan minimal (KKM).⁴

Pada wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 Januari 2014 kepada ibu Maryuti selaku guru mata pelajaran IPA dan guru kelas di kelas IV bahwa keadaan siswa dalam mengikuti pelajaran IPA yaitu kurang aktif. Dimana kurang aktif siswa terlihat pada saat siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mereka lebih banyak diam. Selain itu kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran yaitu masih banyak siswa yang ribut di kelas, sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan.

Dari hasil wawancara tersebut, maka peneliti memutuskan memilih MI Quraniah 8 Palembang sebagai tempat penelitian dikarenakan melihat kondisi sekolah tersebut dimana penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas yaitu hanya menggunakan media tradisional seperti papan tulis, dan buku pelajaran, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, seperti sekolah pada umumnya di MI Quraniah 8 Palembang masih ada ditemukan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Secara umum pelajaran IPA di MI Quraniah 8 Palembang masih disampaikan secara konvensional dalam artian ceramah dan tanya jawab, peranan guru lebih dominan dan siswa hanya menerima saja materi pembelajaran.

⁴ Maryuti, Guru kelas IVA, MI Quraniah 8 Palembang *Wawancara*, 30 Januari 2014

Maka sebagai seorang guru tentu sadar bahwa kebosanan anak didik adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru itu tidak jelas, tidak ada fokus masalahnya. Hal ini tentu saja harus dicarikan jalan keluarnya. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu materi dengan baik, maka guru dapat menghadirkan media sebagai alat bantu pengajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi memaksimalkan jalan guru untuk mencapai tujuan pengajaran. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Oleh karena itu, pemilihan media dalam pembelajaran IPA haruslah sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini, peneliti memilih media sketsa sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran IPA dikarenakan media sketsa ini sangatlah berguna dalam menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan media sketsa dapat menghindari kegiatan guru yang hanya ceramah disetiap proses pembelajarannya, media sketsa juga dapat dibuat langsung oleh guru.

Dengan melihat kondisi yang ada di MI Quraniah 8 Palembang dapat memungkinkan jika memanfaatkan media pembelajaran diterapkan di madrasah. Dengan banyak memaksimalkan potensi siswa melalui penggunaan media pembelajaran maka siswa semakin aktif dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dalam kaitan pentingnya proses pembelajaran siswa terhadap hasil belajar siswa maka dalam menyusun skripsi ini penulis melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Sketsa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang”.

B. PERMASALAHAN

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV MI Quraniah 8 Palembang, dapat diketahui bahwa dalam kelas tersebut terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain:

- a. Pasifnya siswa dalam pembelajaran karena keaktifan masih didominasi oleh guru.
- b. Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPA masih tergolong rendah
- c. Aktivitas belajar IPA masih sangat kurang
- d. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran IPA, hanya terpaku pada buku teks dan peralatan seadanya.
- e. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah
- f. Dalam pembelajaran siswa sering ribut sehingga tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru

Dari beberapa permasalahan pembelajaran IPA tersebut di atas, penulis memilih permasalahan yang menyangkut rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dan minimnya penggunaan media dalam pembelajaran IPA.

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pemecahan masalah serta untuk lebih memfokuskan pembahasannya, maka peneliti memilih permasalahan yang menyangkut rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dan minimnya penggunaan media dalam pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi beberapa permasalahan yang akan diteliti yaitu:

- a. Media yang digunakan adalah sketsa
- b. Hal yang akan ditingkatkan adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA
- c. Materi yang dibahas dalam pembelajaran IPA kelas IV yaitu tentang daur hidup hewan

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media sketsa dan sesudah menggunakan media sketsa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang?

- b. Apakah penggunaan media sketsa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang?

C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

1. Tujuan penelitian:

- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media sketsa pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Quraniah 8 Palembang
- b. Untuk mengetahui penggunaan media sketsa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di MI Quraniah 8 Palembang

2. Kegunaan penelitian:

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi, menambah, serta mengembangkan khazanah pengetahuan.
- b. Secara praktis

1) Bagi Guru

Memudahkan bagi guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang tepat bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan diketahuinya media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka penggunaannya dapat dikembangkan lebih lanjut.

2) Bagi Siswa

Membantu memudahkan siswa untuk memahami serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

3) Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi sekolah dalam melakukan peningkatan dan perbaikan pada mata pelajaran IPA dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat.

D. TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Penelitian ini bertujuan untuk upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media sketsa pada mata pelajaran IPA kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang. Setelah penulis mengadakan penelitian secara teratur, ada beberapa karya berupa skripsi yang membahas tentang media pembelajaran dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut:

Rieka Oktavia (2013) dalam skripsinya "*Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Aqidah Akhlak di Sekolah Dasar Negeri 253 Palembang*".

Penelitian ini dengan latar belakang karena keingintahuan penulis mengenai perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *talking stick* terhadap hasil belajar siswa pada materi aqidah akhlak di sekolah dasar negeri 253 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini adalah penelitian deskriptif, kuantitatif, dimana hasil penelitian disajikan dalam bentuk angka dan diperjelas dengan narasi deskriptif. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Dengan penganalisan menggunakan rumus statistik, yaitu rumus tes “t” untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *talking stick*.

Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut, pertama hasil belajar siswa di sekolah dasar negeri 253 Palembang sebelum diterapkan model pembelajaran *talking stick* yaitu berada pada kategori sedang (antara 31,74-54,78), kedua hasil belajar siswa di sekolah dasar negeri 253 Palembang setelah diterapkan model pembelajaran *talking stick* yaitu berada pada kategori sedang (antara 66,52-78,58) ketiga hipotesa alternatif diterima atau disetujui dengan perincian t, lebih besar dari tt, baik pada taraf signifikan 1% maupun pada taraf signifikan 5%, dengan perincian $2,06 < 14,92 > 2,79$.⁵

Persamaan penelitian di atas dengan peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa. Perbedaanya adalah penelitian di atas meneliti tentang model pembelajaran *talking stick* pada materi akidah akhlak di sekolah dasar, sedangkan peneliti meneliti tentang media sketsa, pada mata pelajaran IPA kelas IV MI.

⁵Rieka Oktavia, “Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Akidah Akhlak di Sekolah Dasar Negeri 253 Palembang”. Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam, (Palembang: Perpustakaan IAIN Raden Fatah 1996), hlm. 69, t.d.

Witri Gustriani (2013) dalam skripsinya "*Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII Semester 2 pada Materi Bangun Datar di SMP Adabiyah Palembang*".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada materi luas bangun datar. Metode dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan rancangan penelitian *None Quivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini terdiri dari 157 siswa dan jumlah yang dijadikan sampel adalah 79 siswa dari siswa kelas VII SMP Adabiyah Palembang tahun ajaran 2012-2013. Penelitian ini mengambil dua kelas sebagai sampel yaitu kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan ular tangga dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan tes, sebelum melakukan penelitian, instrumen tes diuji coba terlebih dahulu dan diuji kevalidan dan reliabilitas soal tes. Berdasarkan hasil penelitian dari uji normalitas dan homogenitas dari kedua kelompok diperoleh bahwa kelompok tersebut normal dan homogen sehingga untuk pengujian hipotesis dapat digunakan uji-t. Dari hasil perhitungan kedua kelompok diperlukan t hitung sebesar 9,18, sedangkan t tabel pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = 77 yaitu sebesar 1,990 maka dapat dikatakan bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu mengajar dengan menggunakan media permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa

kelas VII semester 2 pada materi luas bangun datar di SMP Adabiyah Palembang.⁶

Persamaan penelitian di atas dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh sebuah media terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu penelitian di atas meneliti tentang media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP, sedangkan peneliti meneliti tentang media sketsa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI.

Roisa Isna Khikmawati (2012) dalam skripsinya "*Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Multimedia Pembelajaran Siswa kelas V SD Negeri Kembangsongo Tahun ajaran 2011/2012*".

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan multimedia pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Kembangsongo tahun ajaran 2011/2012.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada tanggal 22 Maret sampai 03 April 2012. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Kembangsongo tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 30 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan teknik kolaborasi. Setiap siklus dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pengumpulan data menggunakan teknik

⁶ Witri Gustiani, "*Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII Semester 2 pada Materi Bangun Datar di SMP Adabiyah Palembang*". Skripsi Sarjana Tadris Matematika, (Palembang: Perpustakaan IAIN Raden Fatah, 2013), hlm.8, t.d.

observasi dan teknik tes, dan sebagai alat pengumpul data adalah lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data berupa deskriptif statistik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan pada aspek kognitif dibuktikan dengan hasil tes siswa pada pra tindakan yang meningkat sebanyak 14% pada siklus I, dimana multimedia diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran setelah siswa melakukan percobaan. Pada siklus II pemberian tindakan multimedia pembelajaran diberikan pada awal kegiatan pembelajaran sebelum siswa melakukan percobaan, sehingga hasil tes meningkat sebanyak 20%. Pada aspek afektif, peningkatan dibuktikan dengan jumlah skor siklus I ke siklus II yang meningkat sebanyak 15%, dimana skor tersebut berada pada kategori sangat baik. Sedangkan pada aspek psikomotor jumlah skor meningkat dari siklus I ke siklus II juga sebanyak 15%, dimana skor tersebut berada pada kategori sangat baik.⁷

Persamaan penelitian di atas dengan peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian penggunaan media terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Perbedaannya adalah penelitian di atas meneliti tentang penggunaan multimedia pembelajaran siswa SD, sedangkan peneliti meneliti tentang penggunaan media sketsa untuk siswa kelas IV MI.

⁷Roisa Isna Khikmawat. 2011. "*Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Multimedia Pembelajaran Siswa kelas V SD Negeri Kembangsono Tahun ajaran 2011/2012*". Skripsi, (Online) <http://eprints.uny.ac.id/9914/4/cover%20-08108241076.pdf>, 29 April 2014. 15:18.

Noviana Sari (2012) dalam skripsinya yang berjudul “*Upaya meningkatkan proses dan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran quantum teaching pada siswa kelas V SD Negeri 3 Pingit Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung*”.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA masih rendah belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada siswa kelas V SDN 3 Pingit Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Desain penelitian menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam bentuk spiral. Lokasi (*setting*) pada penelitian ini adalah kelas V SDN 3 Pingit, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa. Objek penelitian ini berupa hasil belajar IPA. Alat pengumpulan data berupa tes hasil belajar IPA, lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPA siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang proses pelaksanaan *Quantum Teaching*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Indikator keberhasilan 80% siswa mencapai KKM ≥ 65 . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada proses pembelajaran IPA dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Pingit, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung. Berdasarkan hasil tes yang

diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA yang cukup signifikan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 38,46%, yakni dari 34,61% menjadi 73,07% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 42,31%, yakni dari 46,15% menjadi 88,46%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II bila diakumulasikan menjadi 80,77%.⁸

Persamaan penelitian di atas dengan peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Perbedaannya adalah penelitian di atas meneliti tentang model pembelajaran *quantum teaching* di sekolah dasar, sedangkan peneliti meneliti tentang penggunaan media sketsa di madrasah ibtidaiyah.

Sukarlin (2012) dalam skripsi nya yang berjudul “*Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Realita pada siswa kelas VI SD Negeri Ngurensiti 02 Wedarijaksa Pati semester 1 tahun 2011/2012*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media realita dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA semester 1 dengan kompetensi dasar mendeskripsikan hubungan antara ciri-ciri khusus yang dimiliki tumbuhan. Hasil ini nampak pada pra siklus skor rata-rata sebesar 67,85, pada siklus I naik menjadi 71 dan naik lagi menjadi 71,45 pada siklus ke II. Ketuntasan dari 25% naik 45% dan naik lagi menjadi 100% pada siklus ke II.

⁸Noviana Sari. 2012. “*Upaya Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Pingit Kecamatan Pringsuratkabupatentemanggung*”. Skripsi, (Online) <http://eprints.uny.ac.id/9763/4/COVER08108241097.pdf>, 29 April 2014. 14:19.

Skor minimal dari 63,65 dan naik menjadi 74. Skor maksimal dari 74 ke 85 dan 100 pada siklus II.

Saran tindak lanjut bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti media realita. Disarankan siswa belajar lebih banyak menggunakan belajar secara berkelompok, berdiskusi bersama teman-temannya mengenai materi yang harus dipelajari.

Sesuai dengan temuan bahwa media realita dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka kepada guru atau pendidik sebaiknya menggunakan media realita dalam pembelajaran IPA.⁹

Persamaan penelitian di atas dengan peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian penggunaan media terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Perbedaannya adalah penelitian di atas meneliti tentang penggunaan media realita di sekolah dasar, sedangkan peneliti meneliti tentang penggunaan media sketsa di madrasah ibtidaiyah.

Kajian di atas, memang hampir semuanya meneliti tentang penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar. Tetapi yang membedakan penelitian tersebut dengan judul skripsi yang penulis angkat

⁹Sukarlin. 2011. "*Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Realita pada siswa kelas VI SD Negeri Ngurensiti 02 Wedarijaksa Pati semester 1 tahun 2011/2012*". Skripsi. (Online). http://repository.library.uksw.edu/bitstream/handle/123456789/674/T1_262010644_Judul.pdf?sequence=1, 29 April 2014.

adalah penggunaan media sketsa terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

E. KERANGKA TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁰

Maka dapat dikatakan bahwa kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan materi yang disampaikan guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

¹⁰ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, cet. Ke-16, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 6-7

b. Media Sketsa

Media sketsa termasuk media visual, yang mana berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Sketsa adalah coretan kasar/ sederhana yang merupakan outline yang memperlihatkan profil suatu objek tertentu tanpa memperlihatkan rinciannya.¹¹

Dalam penggunaannya sketsa atau gambar garis dapat dibuat langsung oleh guru pada papan tulis ketika berada di kelas, gambar juga dapat dipersiapkan lebih dahulu pada lembaran karton atau kertas yang sesuai.

Selanjutnya dalam membuat sketsa atau gambar garis ciri utama objek, aksi, atau situasi yang ingin dilukiskan harus tetap ada. Misalnya sketsa dari daur hidup kupu-kupu. Lalu setelah sketsa selesai dibuat, guru memberikan penjelasan terhadap sketsa yang dibuat, kondisikan sketsa dapat dilihat dengan jelas oleh siswa. Guru juga harus dapat menjaga urutan dari sketsa yang dibuat karena dalam hal ini materi yang disampaikan berkaitan dengan urutan daur hidup makhluk hidup.

¹¹ Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, cet. Ke- 1, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), hlm. 78

Dalam penerapannya, sketsa biasanya merupakan gambaran singkat tanpa bagian-bagian kecil yang mengemukakan gagasan tertentu. Namun pada umumnya, sketsa merupakan rencana kasar yang umumnya menggunakan garis.¹²

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Sketsa

Adapun langkah-langkah penggunaan media sketsa dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar
- 3) Guru mempersiapkan sketsa-sketsa sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 4) Guru menunjukkan/memperlihatkan sketsa-sketsa yang berkaitan dengan materi yang diajarkan
- 5) Meminta siswa untuk mengamati sketsa-sketsa yang ada
- 6) Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai sketsa yang diamati
- 7) Dari tanya jawab itu guru mulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 8) Kesimpulan/ rangkuman

¹² Cecep Kuntandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, cet. Ke- 1, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 42

2. Hasil Belajar

Nawawi dalam K.Brahim menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. ¹³

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.¹⁴

Benyamin Bloom membagi klasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada 6 aspek yakni, gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan,

¹³ Ahmad Susanto, *Op.cit.*, hlm.5

¹⁴ Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 38

gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif serta gerakan interpretatif.¹⁵

3. Pembelajaran IPA

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini para guru, khususnya mengajar Sains di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajara. Siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapatkan kesulitan dalam memahami konsep sains.

Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. Dari ketiga komponen IPA ini, Sutrisno (2007) menambahkan bahwa IPA juga sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi. Akan tetapi, penambahan ini bersifat pengembangan dari ketiga komponen di atas, yaitu pengembangan prosedur dari proses, sedangkan teknologi dari aplikasi konsep dan prinsip-prinsip IPA sebagai produk. Sikap dalam pembelajaran Ipa yang dimaksud ialah sikap ilmiah.¹⁶

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), hlm. 22-23

¹⁶ *Ibid.*, hlm.167

Dari uraian hakikat IPA diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sains merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses mana yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu pembelajaran IPA disekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP,2006) dimaksudkan untuk:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.¹⁷

c. Materi mata pelajaran

Pada penelitian skripsi ini, saya mengambil bab dalam pembelajaran IPA Kelas IV tentang “Daur Hidup Hewan”. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, yaitu:

¹⁷ *Ibid.*,hlm.171-172

SK :Memahami daur hidup beragam jenis makhluk hidup

KD:Mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan sekitar,misalnya kecoa, nyamuk, kupu-kupu, kucing.

Daur hidup adalah seluruh tahap perubahan yang dialami makhluk hidup selama hidupnya.Tahap perubahan bentuk yang sangat berbeda yang dialami hewan sejak menetas sampai menjadi hewan dewasa disebut metamorfosis. Ada dua jenis metamorfosis yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Dalam daur hidupnya, hewan ada yang ,mengalami metamorfosis dan ada yang tidak. Hewan yang tidak mengalami metamorfosis contohnya ayam, kucing dan kangguru.

Metamorfosis sempurna terjadi pada kupu-kupu, lalat, nyamuk, dan katak. Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada kecoak, dan belalang.

Daur hidup kupu-kupu : telur – ulat – kepompong– kupu-kupu

Daur hidup nyamuk : telur – jentik-jentik – pupa – nyamuk

Daur hidup lalat : telur – belatung – pupa – lalat

Daur hidup kecoak : telur – kecoak muda – kecoak

Daur hidup katak :telur – kecebong – katakmuda – katak dewasa

Daur hidup belalang : telur – nimfa – belalang dewasa

d. Media Sketsa dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata

pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. Kondisi ini juga yang memperlihatkan bahwa selama ini proses pembelajaran sains di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan /strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.

Pada akhirnya, keadaan semacam ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan hanya terpusat pada penyampaian materi dalam buku teks saja, yang mendorong siswa untuk berusaha menghafal pada setiap kali akan diadakan tes atau ulangan harian atau tes hasil belajar, baik ulangan tengah semester (UTS) maupun Ulangan Akhir Semester (UAS). Sehingga anggapan sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah terbukti.

Secara umum pelajaran IPA masih disampaikan secara konvensional dalam artian ceramah dan tanya jawab, peranan guru lebih dominan dan siswa hanya menerima saja materi pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar sebaiknya siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya, yaitu dibutuhkannya suatu perantara yang bisa menggambarkan hal-hal yang abstrak kedalam bentuk yang kongkret agar dapat ditangkap oleh siswa.

Penggunaan media sketsa dinilai mampu membantu siswa dalam menangkap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru. Disamping itu sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindari verbalisme dalam artian ceramah pada penyampaian materi tidak begitu dominan, media sketsa juga membantu siswa dalam memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan mempertimbangkan manfaat yang cukup efektif dari media sketsa dapat diartikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang selama ini dianggap sulit.

F. VARIABEL PENELITIAN DAN DEFINISI OPERASIONAL

1. Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.¹⁸

Penelitian ini mengarahkan pada dua variabel yaitu variabel pengaruh (X) dan variabel terpengaruh (Y), yaitu:

- a. Variabel (X) pada penelitian ini yaitu penggunaan media sketsa

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet. Ke-17, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 60

b. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah skor atau nilai akhir yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas IV materi daur hidup hewan dengan menggunakan media sketsa. Dengan mengetahui skor atau nilai siswa maka dapat mengetahui penggunaan media sketsa dapat atau tidak meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui nilai yang didapat siswa, peneliti menggunakan tes dengan memberikan soal berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal. Soal ini diberikan pada saat *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah) penggunaan media sketsa.

c. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum Indonesia pada jenjang SD/MI, yang mana IPA merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan lingkungan sekitar.

G. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data

yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik).¹⁹ Hipotesis yang dikemukakan oleh penulis dalam penelitian ini, yaitu:

Ha: Penggunaan media sketsa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang pada materi daur hidup makhluk hidup.

Ho: Penggunaan media sketsa tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang pada materi daur hidup makhluk hidup.

H. METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis dan Desain Penelitian

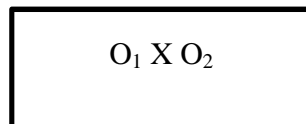
Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Dimana pengertian penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dilaporkan dalam bentuk penelitian.²⁰ Jadi pengertian deskriptif kuantitatif adalah penelitian untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal-hal tertentu dalam bentuk angka.

Adapun penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian *pre-experimental designs* bentuk *one-group pretest-posttest design*.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2013), hlm.159-160.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.3.

Dalam desain ini hanya ada satu sampel yaitu kelas yang menjadi kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa ada kelas control (kelas pembandingan), yaitu kelas eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Keterangan:

O₁ = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

O₁ merupakan Pretest yang diberikan kepada siswa sebelum mereka mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media sketsa. Sedangkan O₂ merupakan Posttest yang diberikan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media sketsa.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis data

1) Data Kualitatif

Data kualitatif adalah penelitian yang mementingkan kedalaman data.

Untuk mengumpulkan data kualitatif ini peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antara variabel. Yang dimaksud data kuantitatif disini adalah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media sketsa di MI Quraniah 8 Palembang. Untuk mendapatkan data kuantitatif ini peneliti menggunakan test untuk mendapatkan nilai.

b. Sumber data

Sumber data atau informasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

- 1) Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini sumber data primernya yaitu hasil tes siswa kelas IVA Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang sebagai sampel penelitian. Dalam mengumpulkan sumber data primer peneliti menggunakan tes sebagai teknik pengumpul data.
- 2) Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data sekunder dari penelitian ini meliputi arsip atau dokumentasi, dan lembaran wawancara serta observasi.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²¹ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Quraniah 8 Palembang tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 51 orang siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1.	IV.A	11	15	26
2.	IV.B	12	13	25
Jumlah seluruh populasi		23	28	51

(Sumber: Data siswa MI Quraniah 8 Palembang)

b. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.²² Penentuan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *sampling purposive* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

²¹ Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm. 80

²²*Ibid.*, hlm. 81

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA MI Quraniah 8 Palembang tahun ajaran 2014/2015, yang mana siswa nya berjumlah 26 orang siswa. 15 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Alasan peneliti hanya memilih satu kelas sebagai sampel karena dalam penelitiannya peneliti hanya ada kelas eksperimen tanpa ada kelas control (kelas pembandingan). Selain itu alasan peneliti memilih kelas IVA sebagai sampel karena hasil belajar IPA di kelas ini lebih rendah dibandingkan kelas IVB, dalam proses pembelajaran siswa-siswa kelas IVA sering ribut dibandingkan dengan kelas IVB.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun tehnik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Wawancara adalah tehnik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dari sumbernya.²³

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap guru MI Quraniah 8 Palembang dengan cara bertanya secara langsung untuk mengetahui keadaan guru, keadaan siswa, kondisi sarana dan prasarana, letak geografis dan identitas Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang.

²³*Ibid.*, hlm. 137

b. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, laporan, artefak, dan foto.²⁴ Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang sejarah sekolah MI Quraniah 8 Palembang, keadaan guru, siswa dan tenaga administrasi MI Quraniah 8 Palembang, keadaan sarana dan prasarana, serta foto-foto pada saat penelitian.

c. Observasi

Observasi merupakan tehnik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti.²⁵ Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat akan mengobservasi lokasi sebelum melakukan penelitian dan pada saat mengobservasi siswa dan aktivitas guru untuk melihat penggunaan media yang digunakan oleh peneliti.

d. Tes

Tes adalah instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi

²⁴Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 141

²⁵Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 86

pembelajaran. Sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki dua kriteria, yaitu kriteria validitas dan reliabilitas.²⁶

Tes disini ditujukan untuk siswa kelas IVA di MI Quraniah 8 Palembang untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan penggunaan sketsa. Di dalam tes ini peneliti menggunakan Tes Objektif Pilihan Ganda (*Multiple Choice Test*) dengan jumlah 20 butir soal. Sebelum tes dilakukan, maka terlebih dahulu peneliti melakukan validitas item dan reabilitas item sebagai berikut:

1) Validitas Item

Uji validitas soal pilihan ganda (*Multiple Choice Test*) atau tes obyektif dapat dihitung dengan menggunakan rumus:²⁷

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SD_t} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefesien korelasi point biserial

Mp = Skor rata-rata hitung jawaban benar

Mt = Skor rata-rata dari skor soal

SD_t = Deviasi standar dari skor total

p = Proposi jawaban betul

²⁶ *Ibid.*, hlm. 99

²⁷ Fajri ismai, *Op.*,cit, hlm. 238.

q = Proporsi jawaban salah

Kriteria : Apabila $r_{pbi} > r_{tabel}$, maka butir soal valid.

2) Reliabilitas Item

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban tetap atau konsisten untuk diujikan kepada siswa yang akan diteliti. Untuk mengetahui reliabilitas soal tes maka digunakan rumus K-R 20 yaitu sebagai berikut:²⁸

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2_t - \sum p_i q_i}{s^2_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas

n : Banyaknya butir item

1 : Bilangan konstan

S^2_t : Varian total

p_i : Proporsi siswa menjawab betul

q_i : Proporsi siswa menjawab salah

$\sum p_i q_i$:Jumlah hasil perkalian

²⁸ *Ibid.*, hlm. 271

5. Teknik Analisis Data

a. Teknik Analisis Observasi

Data yang didapat melalui lembar observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata frekuensi dari masing-masing kegiatan kemudian dipresentasikan dengan rumus:²⁹

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari dan diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimal ideal yang ditentukan

100 : Bilangan Tetap

b. Teknik Analisis Tes

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah penggunaan media sketsa dalam pembelajaran.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik *test "t"*. Teknik *test "t"* digunakan untuk mengetahui kebenaran dari hipotesis penelitian.

Penggunaan rumus test –t dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar yang didapat siswa sebelum menggunakan media sketsa dan

²⁹ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, cet. Ke-18, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.102

sesudah menggunakan media sketsa. Adapun rumus yang digunakan untuk dua sampel kecil (N kurang dari 30) yaitu:

Rumus test “t”³⁰

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Dengan langkah perhitungannya sebagai berikut

- 1) Mencari D (*difference*= perbedaan) antara skor variabel X dan skor variabel Y, maka $D=X-Y$
- 2) Menjumlahkan D, sehingga diperoleh $\sum D$
- 3) Mencari *Mean of Difference*, dengan rumus : $M_D = \frac{\sum D}{N}$
- 4) Mengkuadratkan D: setelah itu lalu dijumlahkan sehingga di peroleh: $\sum D^2$
- 5) Mencari *Deviasi Standar dari Difference* (SD_D), dengan rumus:

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

- 6) Mencari standar error dari Mean difference , yaitu : SE_{M_D} , dengan rumus :

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

³⁰Anas Sudijono, *Statistik Pendidikan*, cet. Ke-24, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2012), hlm. 305-307

- 7) Mencari t_0 dengan menggunakan rumus, $t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$
- 8) Memberikan interpretasi terhadap t_0
- 9) Melakukan perbandingan antara t_0 dengan t_t , dengan patokan sebagai berikut:
 - a. Jika t_0 lebih besar atau sama dengan t_t , maka hipotesis nihil ditolak; sebaliknya hipotesis alternatif diterima atau disetujui.
 - b. Jika t_0 lebih kecil dari pada t_t maka hipotesis nihil diterima atau disetujui; sebaliknya hipotesis alternatif ditolak.
- 10) Menarik kesimpulan hasil penelitian.

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Dalam penyusunan ini penulis memakai sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I, merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, permasalahan (identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah), tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, variabel, dan definisi operasional, hipotesis, serta metodologi penelitian.

BAB II, merupakan landasan teori yang berisikan pengertian media, pengertian media sketsa, kegunaan media sketsa pengertian hasil belajar, macam-macam hasil belajar, pengertian pembelajaran IPA.

BAB III, berisikan gambaran umum MI Quraniah 8 Palembang, yang meliputi tentang gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi letak geografis, sejarah, dan lain-lain.

BAB IV, pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan, yang akan menjawab dari permasalahan-permasalahan yang ada dalam penelitian.

BAB V, merupakan penutup, yang berisikan kesimpulan dan saran serta daftar pustaka, dan lampiran-lampiran lain yang diperlukan.