

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPASISWA  
DI SDNEGERI GUGUS KOLOPAKING**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Singgih Heriyanto  
NIM 07108248228

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING” yang disusun oleh Singgih Heriyanto, NIM 07108248228 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

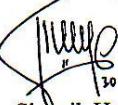


### **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

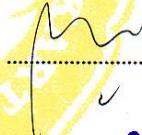
Yogyakarta, Juni 2014  
Yang menyatakan,



Singgih Heriyanto  
NIM 07108248228

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING" yang disusun oleh Singgih Heriyanto, NIM 07108248228 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudiyono, M. Si.	Ketua Penguji		23-06-2014
Woro Sri Hastuti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		23-06-2014
Vinta Angela Tiarani, M. Ed.	Penguji Utama		23-06-2014

24 JUN 2014  
Yogyakarta, .....  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JAKARTA  
NIP 19600902 198702 1 00  
Dr. Haryanto, M. Pd. 

## **MOTTO**

Sesungguhnya dibalik kesulitan itu ada kemudahan

(Q.S. Al-Insyirah:6)

Sejuta merpati pun tidak akan bisa terbang kalau tidak mau belajar terbang

(Kata Bijak)

Maju terus tanpa ada kata menyerah

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur kepada Allah *Subhanahu wa Ta'alaa*, ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ibuku Rumini dan Bapakku Yuliyanto tercinta atas kasih sayang, dukungan, nasehat serta do'anya yang selalu diberikan kepadaku tanpa lelah.
2. Almamaterku.
3. Adiktersayang yang telah memberikanku motivasi dan semangat.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA  
DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING**

Oleh  
Singgih Heriyanto  
NIM 07108248228

**ABSTRAK**

Salah satu mata pelajaran yang terdapat ditingkat sekolah dasar kelas IV adalah IPA. Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV adalah padatnya materi pelajaran IPA semester I yang harus dipelajari, sehingga siswa kurang mampu untuk mengingat atau menghafalkan semua materi yang ada. Upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat memahami materi pelajaran yaitu menggunakan alat peraga atau yang sering disebut dengan media. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa di SD gugus kolopaking.

Jumlah sekolah yang yang diteliti ada 5SD dengan jumlah responden 116 siswa yaitu seluruh siswa kelas IV. Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif dengan pendekatan kuantitatif dan tergolong penelitian *Ex post facto*. Penelitian menggunakan populasi yang berjumlah 116 siswa dari total anggota populasi yaitu siswa Kelas IV SD N Gugus Kolopaking. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah ( X ) penggunaan media benda konkret, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah ( Y ) hasil belajar IPA siswa kelas IV. Metode pengumpulan data menggunakan angket tertutup dengan skala *likert* dan dokumen hasil belajar IPA siswa. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, regresi sederhana, uji T, dan koefisien determinasi yang digunakan untuk menguji hipotesis.

Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV semester I. Hal ini ditunjukan dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $9,012 > 1,658$ ) atau  $sig (0,000 < 0,05)$ , dan dengan nilai kontribusi 41,6%. Hal ini ditunjukan dengan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,416.

Kata kunci : *media benda konkret, hasil belajar siswa.*

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbil’alamin, Puji syukur dipanjangkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah member hidayah dan karunia sehingga penyusunan skripsi karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di SD Negeri Gugus Kolopaking” yang menjadi tugas akhir perjuangan penulis sebagai mahasiswa ini dapat terselesaikan.

Pelaksanaan penyelesaian skripsi ini dapat berjalan lancar tak lepas dari bantuan berbagai pihak, berupa dorongan motivasi, bimbingan, dan pengarahan penulisan skripsi, untuk itu perkenankanlah atas tersusunnya skripsi ini, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan jenjang pendidikan strata 1 di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dan memberi kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Sugito, MA. selaku Wakil Dekan I FIP UNY yang telah memberikan izin penelitian.
4. Ibu Hidayati, M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.

5. Bapak Sudiyono, M. Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberi motivasi, dan membagi ilmunya secara tulus dan penuh kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Kepala Sekolah SD Negeri Gugus Kolopaking yang tidak dapat penulis sebutkan nama nya satu per satu yang berkenan mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
7. Bapak Ibu Guru, staf Tata Usaha, beserta siswa SD Negeri Gugus Kolopaking yang turut serta memberikan informasi dan bantuan dalam memperlancar proses penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Rumini dan Bapak Yuliyanto selaku orang tua penulis yang telah memberikan motivasi dan bekerja keras mencukupi segala kebutuhan penulis untuk menyelesaikan skripsi dan studi ini.
9. Adik, teman, dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan dengan ikhlas tersebut mendapat imbalan dari Allah SWT, skripsi ini dapat bermanfaat bagi sesama, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya tulis skripsi ini.

Yogyakarta, Juni 2014  
Penulis



Singgih Heriyanto.

## DAFTAR ISI

	hal
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam.....	8
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam .....	8
2. Manfaat dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam.....	9
B. Memahami Anak Usia SD .....	11

C.	Media Pembelajaran .....	13
1.	Pengertian Media .....	13
2.	PerandanFungsi Media .....	16
a)	Peran Media.....	16
b)	Fungsi Media .....	17
3.	Penggunaan Media .....	18
4.	Media Konkret.....	19
5.	Penggunaan Media Benda Konkret .....	20
6.	Manfaat Media Konkret.....	21
7.	KeunggulandanKelemahan Media .....	24
a)	Keungulan Media .....	24
b)	Kelemahan Media.....	24
D.	Belajar HasilBelajar.....	24
1.	PengertianBelajar.....	24
2.	PengertianHasilBelajar .....	30
E.	KerangkaBerfikir .....	32
1.	Penggunaan Media Benda Konkret .....	32
2.	Penggunaan Media Benda KonkretTerhadapHasilBelajar .....	33
3.	Pola Penggunaan Media .....	36
4.	Keunggulan Media Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar.....	37
5.	Pemilihan Media Dan Penggunaan Media Yang Baik .....	38
F.	HipotesisPenelitian .....	39

## BAB IIIMETODE PENELITIAN

A.	Desain Penelitian .....	41
B.	Tempat Dan Waktu Penelitian.....	41
C.	Populasi Penelitian.....	42
D.	Variabel Penelitian.....	43
E.	ParadigmaPenelitian .....	43
F.	Devinisi Operasional Variabel.....	44
G.	TeknikPengumpulan Data Dan Instrumen .....	52

H.	Uji Instrumen Penelitian .....	55
I.	Teknik Analisis Data .....	58
J.	Pengujian Hipotesis .....	65
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Deskripsi Data.....	67
1.	Analisis Deskriptif .....	68
2.	Anaalysis Deskriptif Nilai Siswa .....	72
B.	Pengujian Prasarat Analisis.....	76
1.	Uji Normalitas .....	76
2.	Uji Linearitas.....	77
C.	Uji Hipotesis .....	78
1.	Regresi Linier Sederhana .....	78
2.	Koefisien Determinasi.....	80
D.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	80
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>		
A.	Kesimpulan .....	83
B.	Implikasi Hasil Penelitian .....	83
C.	Keterbatasan Penelitian.....	84
D.	Saran.....	84
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> 86		
<b>LAMPIRAN .....</b> 89		

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Jumlah Siswa Dan Jumlah Guru SD Gugus Kolopaking.....	42
Tabel 2. Silabus SD Kelas IV (Empat) .....	44
Tabel 3. Skor Skala Likert .....	54
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Penggunaan Media .....	54
Tabel 5. Validasi Instrumen Penelitian Penggunaan Media .....	56
Tabel 6. Interpretasi Nilai R.....	57
Tabel 7. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	58
Tabel 8. Analisis Deskriptif Penelitian .....	68
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Benda Konkret .....	69
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Benda Konkret .....	71
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa.....	73
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa.....	75
Tabel 13. Rangkuman Hasil Uji Normalitas .....	76
Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji Linearitas.....	77
Tabel 15. Rangkuman Hasil Analisis Regresi Sederhana.....	78

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Paradigma Sederhana .....	43
Gambar 2. Histogram Distribusi Penggunaan Media Benda Konkret .....	70
Gambar 3. Diagram Kecenderungan Penggunaan Media Benda Konkret.....	71
Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa .....	74
Gambar 5. Diagram Kecenderungan Hasil Belajar Siswa .....	75
Gambar 6. Paradigma Hasil Penelitian .....	81

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran1. Angket.....	89
Lampiran2. Data Nilai Siswa Semester 1.....	93
Lampiran3. Data Angket Yang Dianalisis.....	98
Lampiran 4. Data Nilai Yang Dianalisis.....	101
Lampiran 5. Analisis Deskriptif.....	102
Lampiran 6. Reliabilitas.....	103
Lampiran7. Linearitas .....	103
Lampiran 8. Uji Normalitas .....	104
Lampiran 9. Regresi Sederhana.....	104
Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian.....	105
Lampiran 11. DokumentasiFoto.....	117



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Salah satu pelajaran yang terdapat di tingkat sekolah dasar adalah IPA, IPA adalah ilmu pengetahuan yang lahir dan berkembang dari observasi dan eksperimen, IPA mempunyai dua aspek penting, yaitu pengetahuan dan metode dalam memperoleh pengetahuan itu sendiri. Bacon dan Aristoteles (Usman Samatoa 2006 : 13), memandang IPA sebagai suatu pelajaran yang dimulai dengan observasi menuju ke prinsip umum atau generalisasi, dan kemudian kembali ke observasi. Pengembangan konsep IPA dilakukan melalui, pengamatan, percobaan atau eksperimen dengan prosedur dan sikap ilmiah. Dalam hal ini guru perlu merancang dan melaksanakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih aktif dan menumbuhkan kesan bermakna serta menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPA dapat tercapai. Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV adalah padatnya materi pelajaran IPA semester I yang harus dipelajari, sehingga siswa kurang mampu untuk mengingat atau menghafalkan semua materi yang ada, hal ini merupakan sebuah tantangan bagi guru untuk memaksimalkan semua kemampuan yang dimiliki. Peran guru sangat besar dalam menyampaikan semua materi pelajaran, guru harus sebisa mungkin menyampaikan semua materi yang ada pada siswa dengan mengoptimalkan alokasi waktu yang ada.

Yang terjadi pada umumnya siswa hanya memfungsikan indera pendengaran saja sehingga untuk memahami konsep-konsep yang abstrak siswa mengalami kesulitan. Selain itu, dalam penyampaian suatu konsep guru belum sepenuhnya menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa didukung metode pembelajaran yang lain atau alat bantu mengajar yang bervariasi sehingga pembelajaran tampak monoton. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SD N III guru kelas IV sudah baik dalam menggunakan media IPA yang ada di sekolah, sehingga siswa sudah aktif pada saat pembelajaran di dalam kelas. Berbeda dengan SD N I, II, IV, dan VI, pembelajaran di SD tersebut terlihat sangat monoton dan membosankan karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja, padahal SD tersebut mempunyai media yang sangat mendukung untuk menjelaskan materi yang sedang berlangsung. Hal ini akan membuat siswa jemu di kelas dan malas untuk mengikuti pelajaran yang ada. Hasil diperoleh pada saat observasi di SD N Gugus Kolopaking.

Pembelajaran IPA hendaknya diawali dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan lingkungan dan situasi nyata di sekitar siswa atau kontekstual. Dengan mengajukan masalah-masalah yang kontekstual selanjutnya siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep-konsep IPA. Daya tarik suatu mata pelajaran (pembelajaran) agar siswa dapat menerima konsep pelajaran ditentukan oleh keadaan siswa, keadaan sekolah, lingkungan sekolah, dan cara mengajar guru mata pelajaran itu sendiri. Peran guru dalam

pembelajaran IPA hendaknya dapat membangkitkan semangat kepada siswa agar menyenangi pembelajaran tersebut, hal itu merupakan tantangan bagi pendidik IPA untuk mencari dan memilih pembelajaran IPA yang menarik, mudah dipahami siswa, menggugah semangat, menantang terlibat, dan pada akhirnya menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, tugas profesional seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadikannya menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah akan kurang maksimal dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media dapat lebih dimaknai siswa dalam menerima materi pelajaran IPA.

Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Azhar (2007 : 91), bahwa media memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Jika kondisi tersebut dapat dilaksanakan guru, yaitu siswa secara sukarela untuk mempelajari lebih lanjut karena adanya kebutuhan dan belajar bukan sekedar kewajiban, maka guru sebagai pengajar dapat dikatakan berhasil.

Materi IPA yang ada di sekolah dasar kelas IV sangatlah banyak, untuk itu penyampaian materi harus lebih berkesan dan menarik agar siswa lebih memahami materi pelajaran. Upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat memahami materi pelajaran yaitu menggunakan alat peraga atau yang sering disebut dengan media. Media yang digunakan pastinya beragam dan berbeda-beda, ini hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan tingkatan usia peserta didik dan mata pelajaran yang sedang dipelajari. Media yang di gunakan

dalam materi ini adalah media benda konkret yang menyerupai bentuk aslinya. Dengan menggunakan media siswa sekolah dasar akan lebih memahami, mengerti dan memaknai materi yang sedang ia pelajari sehingga terbentuk konsep atau pemikiran yang bersifat kekal dan tak mudah dilupakan karena telah tertanam konsep yang kuat dan matang dalam diri siswa.

SD N Gugus Kolopaking merupakan 5 sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Pagedongan, Kabupaten Banjarnegara. Mengingat betapa pentingnya pembelajaran IPA, maka salah satu cara untuk memperbaiki mutu hasil belajar IPA di Sekolah Dasar adalah melaksanakan pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran pada masing-masing pokok bahasan. Kenyataannya yang terjadi pada siswa kelas IV SD N Gugus Kolopaking yang berada di Kecamatan Pagedongan ini, dalam pembelajaran IPA banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa merasa bosan, jemu dan tidak menyenangi pelajaran IPA. Kebosanan, kejemuhan dan ketidak senangan tersebut dikarenakan setiap kali ada jam pelajaran IPA. Siswa hanya mendengarkan informasi yang sudah dikemas oleh guru dan kurang memanfaatkan media yang ada di sekolah, Sehingga kebanyakan siswa SD N Gugus Kolopaking ini kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA. Dengan kurangnya pemahaman materi IPA oleh siswa berakibat buruk terhadap hasil belajar IPA siswa.

Pendidik yang mengajar IPA di Gugus Kolopaking telah berupaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar IPA yakni dengan menggunakan media konkret, dengan harapan siswa terbantu serta mempermudah

pemahaman tentang materi yang diajarkan dengan memberikan batas ketuntasan nilai minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Sebagian hasil belajar mereka masih mendapat nilai di bawah nilai yang ditentukan oleh sekolah. Terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut timbul persoalan dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh media konkret yang telah digunakan guru terhadap hasil belajar yang dicapai siswa dengan melihat respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Maka dari uraian di atas permasalahan yang diungkap dalam skripsi ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di SD Negeri Gugus Kolopaking”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi dalam beberapa permasalahan, yaitu:

1. Pembelajaran IPA yang kurang menarik.
2. Media pembelajaran yang ada di sekolah tidak dimanfaatkan dengan baik.
3. Pembelajaran yang dilakukan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah.
4. Hasil belajar siswa sebagian masih rendah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, tidak semua masalah akan dikaji secara intensif. Untuk menghindari luasnya permasalahan, maka penelitian ini akan dibatasi pada pelaksanaan dengan melihat masalah-masalah yang dihadapi pada pelaksanaan pembelajaran IPA

antara lain: Pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa di SD N gugus kolopaking pada mata pelajaran IPA.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, guna memfokuskan kegiatan penelitian yang dilakukan, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang diambil adalah apakah ada pengaruh hasil belajar siswa terkait dengan penggunaan media benda konkret.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran IPA menggunakan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA pada siswa di SDN Gugus Kolopaking.

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

##### **1. Manfaat Teoritis.**

Penelitian diharapkan akan memberikan manfaat dan memperoleh pengetahuan bagi pembaca bahkan dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media pada pelajaran IPA.

##### **2. Manfaat praktis.**

###### **a. Guru**

1) Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru SD memiliki pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran IPA.

2) Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru SD memiliki pengetahuan tentang penggunaan media yang tepat untuk membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervasiasi.

b. Siswa

- 1) Melalui penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan mengingat materi pelajaran karena pembelajaran diikuti dengan penggunaan media visual.
- 2) Pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat menarik perhatian siswa, sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

c. Peneliti

Akan bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan serta memiliki gambaran dan mendapat pengalaman nyata juga dapat memilih dan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran IPA jika menjadi guru di SD.

d. Lembaga

- 1) Dapat sebagai referensi untuk memilih dan menentukan media yang baik dan cocok untuk pembelajaran IPA dengan memperhatikan karakteristik siswa.
- 2) Menjadi masukan dalam peningkatan kualitas mengajar guru sekolah dasar khususnya untuk guru untuk mata pelajaran IPA.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hakikat IPA.**

##### **1. Pengertian IPA.**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. 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. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Srini M. Iskandar (2001: 1), menjelaskan Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematik, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori dan hipotesa-hipotesa.

Abdullah Aly dan Eny Rahma dalam bukunya (2001: 18), menyatakan bahwa IPA merupakan suatu ilmu teoritis, tetapi teori tersebut didasarkan

atas pengamatan, percobaan-percobaan terhadap gejala alam. Suatu teori dirumuskan dengan hasil-hasil pengamatan / observasi. Fakta-fakta tentang gejala keberadaan alam diuji berulang-ulang melalui percobaan-percobaan (eksperimen), kemudian hasil eksperimen itilah dirumuskan keterangan ilmiahnya (teorinya). Jadi IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan cara yang khas, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi dan observasi sehingga saling berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain.

## **2. Manfaat dan Tujuan.**

Asep Hery Hernawan (2008), mengemukakan manfaat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.

Adapun manfaat mempelajari IPA dikemukakan oleh UNESCO dan dikutip Asri Budi Ningsih ( 1994 ), sebagai berikut :

- a. IPA menolong siswa untuk dapat berpikir logis terhadap kejadian sehari-hari dan memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya.
- b. Aplikasi IPA dalam teknologi dapat menolong dan meningkatkan kualitas hidup manusia IPA teknologi sangat bermanfaat dalam kehidupan masyarakat.

- c. Dunia semakin berorientasi pada kehidupan dan teknologi melelui IPA siswa memperoleh bekam yang amat penting.
- d. Jika IPA diajarkan dengan baik akan menghasilkan pola pikir siswa yang baik pula.
- e. Melalui IPA secara positif membantu siswa untuk dapat memahami mata pelajaran lain terutama bahasa dan matematika.
- f. Karena sifat-sifat anak yang selalu tertarik dengan lingkungannya melalui media IPA prestasi anak dapat dikembangkan.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, menyebutkan tujuan mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelelediki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

## **B. Memahami Anak Usia SD**

Menurut Piaget (Sri Esti Wuryani Djiwandono, 2006: 72), ada empat tahap perkembangan kognitif manusia dari lahir sampai dewasa. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru dimana manusia mulai mengerti dunia yang bertambah komplek. Tahap-tahap tersebut antara lain sebagai berikut:

### 1. Tahap Sensorimotor (sejak lahir hingga usia dua tahun)

Piaget berpendapat bahwa pada tahap ini individu mulai menyadari bahwa benda-benda disekitarnya mempunyai keberadaan, dapat ditemukan kembali dan mulai mampu membuat hubungan-hubungan sederhana antara benda-benda yang mempunyai persamaan.

### 2. Tahap Praoperasional ( usia 2-7 tahun)

Dalam tahap ini anak menunjukkan penggunaan fungsi simbol yang lebih besar. Pada tahap ini objek-objek dan peristiwa mulai menerima arti secara simbolis. Anak menyadari bahwa kemampuannya untuk belajar tentang konsep-konsep yang lebih kompleks meningkat bila dia diberi contoh-contoh yang nyata. Dengan contoh itu anak memperoleh suatu kriteria yang digunakan untuk mendefinisi konsep itu.

### 3. Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mulai berpikir logis dan mampu memperhatikan lebih dari satu dimensi konkret sekaligus dapat menghubungkan satu dimensi dengan dimensi lainnya. Pada tahap ini anak juga mampu membuat keputusan-keputusan tentang hubungan timbal balik dan yang berkebalikan. Namun pada tahap ini anak belum dapat berpikir secara abstrak.

### 4. Tahap Operasional Formal (usia 11 dan seterusnya)

Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir logis tentang data yang abstrak, dapat menganalisa masalah secara ilmiah, dapat menganalisa ide-ide, serta dapat memahami ruang dan hubungan.

Menurut Samatowa (2004: 7), pada siswa sekolah dasar terdapat masa keserasian yang dibagi ke dalam dua fase, yaitu

1. Masa kelas-kelas rendah, yaitu usia sekitar 6-8 tahun (kelas 1-kelas 3).
2. Masa kelas-kelas tinggi, yaitu usia sekitar 9-12 tahun (kelas 4-kelas 6).

Berdasarkan fase tersebut maka menurut Samatowa (2004: 10) siswa kelas tinggi termasuk ke dalam fase kelas tinggi yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.
2. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Menjelang akhir masa ini ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus.

4. Sampai umur kira-kira 11 tahun, anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dalam memenuhi keinginannya.
5. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya mengenai prestasi sekolah).
6. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terkait kepada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.
7. Peran manusia idola sangat penting. Pada umumnya orang tua dan kakaknya dianggap sebagai manusia idola yang sempurna karena itu guru acapkali dianggap manusia yang serba tahu.

## C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media

Menurut Arsyad (2002: 3), Kata *media* berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau, “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah ( *wassail* ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin “*tekne*” bahas inggris “*art*” dan “*logos*” bahas indonesia “ilmu”.

Menurut Boove (dalam Hujar Sanaky, 2009: 3), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran cukup penting, hal ini dapat membantu para

siswa dalam mengembangkan imajinasi dan daya pikir. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Gerlach dan Ely 1971 (Azhar Arsyad, 2006: 3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku tek, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai media alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Sudarwan Danim (1994 : 7), media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi adalah sistem penyampaiannya.

Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad, 2006: 4), secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, vidio camera, vidio recorder, film, *slide* ( gambar bingkai ), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang

mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Romiszowski ( Basuki dan Farida, 2001 : 12 ) media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan ( yang dapat berupa orang atau benda ) kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan ialah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indra mereka. Siswa dirangsang oleh media itu untuk menggunakan indranya untuk menerima informasi.

Gagne (Arif S. Sadiman dkk, 1986 : 6 ), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya dalam belajar. Sementara itu Brings (Arif S. Sadiman dkk, 1986 : 6 ), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh contohnya.

Yusufhadi Miarso dkk (1994: 201), memberikan batasan bahwa media merupakan semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Media merupakan sebuah perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima, misalnya: tv, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya merupakan sebuah media komunikasi. Apabila media-media tersebut membawa pesan atau informasi yang bertujuan untuk insrtuksional pendidikan maka media itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran, walaupun pada hakikatnya media tersebut tidak secara

khusus direncanakan untuk keperluan pembelajaran. Media-media di atas hanyalah hasil teknologi yang merupakan sarana untuk menyampaikan informasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menurut efisiensi dan evektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan evektivitas yang memadai, salah satu usaha yang perlu dilakukan adalah mengurangi system penyampaian bahan pelajaran yang bersifat varbalistik dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu ,aupun sumber belajar.

## **2. Peran Dan Fungsi Media**

### **a. Peran Media**

- 1) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- 2) Mengatasi batas-batas ruang kelas.
- 3) Mengatasi kesulitan apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil.
- 4) Mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik.
- 5) Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah.
- 6) Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga. Misalnya: alat bantu sistem pengeras suara.

- 7) Mengatasi peristiwa-peristiwa alam. Misalnya: terjadinya letusan gunung berapi, pertumbuhan tumbuhan atau perkembang biakan binatang, dapat digunakan media gambar, film, dan sebagainya.
- 8) Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan sekitar. Misalnya: kunjungan ke museum, kebun binatang, dan sebagainya.
- 9) Memberika kesamaan/ kesatuan dalam pengamatan peserta didik.
- 10) Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.

b. Fungsi Media

Menurut *Derek Rowntree* ( Ahmad Rohani, 1997 : 7 ), media berfungsi :

- 1) Membangkitkan motivasi belajar.
- 2) Mengungkap apa yang telah dipelajari.
- 3) Menyediakan stimulus belajar.
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik.
- 5) Memberikan balikan dengan segera.

Menurut *Mc Known* (Ahmad Rohani, 1997 : 8 ), ada 4 fungsi yaitu:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan pendidikan peserta didik.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik karena :
  - a) Media pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik, sehingga menarik peserta didik.
  - b) Penggunaan media memberikan kebebasan kepada peserta didik lebih besar dibandingkan dengan cara belajar tradisional.
  - c) Media lebih konkret dan mudah dipahami.
  - d) Mendorong peserta didik untuk ingin tahu lebih banyak.
- 3) Memberikan kejelasan ( *clarification* )
- 4) Memberikan rangsangan ( *stimulation* )

Selain dari pendapat di atas Basuki Wibawa (2001 : 13 ), juga mengungkap fungsi media sebagai alat yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua cara, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar disebut *dependent media*. Media belajar yang digunakan oleh siswa yang digunakan dalam kegiatan belajar mandiri disebut *independent media*.

### **3. Penggunaan Media**

Menggunakan media dalam pembelajaran, guru perlu :

- a. Memahami media yang akan digunakan, dengan mengkaji dan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang media yang akan digunakan.
- b. Menyimpan media dan mencobanya sebelum digunakan di depan kelas.
- c. Mengatur fasilitas dan lingkungan yang terkait dengan menggunakan media, seperti tempat duduk siswa, ventilasi, pencahayaan ruangan, udara, suasana, dan kondisi kelas.
- d. Menyiapkan siswa, misal dengan menyampaikan terlebih dahulu kepada siswa tentang garis besar materi pembelajaran, latar belakangnya, keuntungan mempelajari materi tersebut, atau memberikan penekanan terhadap hal-hal penting.
- e. Menyediakan pengalaman belajar bagi siswa.

#### **4. Media Benda Konkret**

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003: 119), menyatakan bahwa “media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.” Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga seperti yang dikemukakan oleh Subari (1994:95), bahwa “alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan.”

Selanjutnya Subari juga menjelaskan bahwa ditinjau dari sifatnya alat peraga dibedakan menjadi tiga, yaitu: alat-alat peraga yang asli, alat-alat peraga dari benda pengganti, alat-alat yang terbuat dari benda abstrak. Berdasarkan tiga macam alat peraga yang disebutkan, masing-masing mempunyai pengertian yang berbeda-beda. Pengertian yang berkaitan dengan media benda konkret yaitu alat peraga yang asli, dimana menurut Subari “alat-alat peraga yang asli maksudnya adalah benda-benda yang digunakan untuk alat peraga itu benda yang sebenarnya.”

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Benda Konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda/media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Media

benda konkret memiliki fungsi selain untuk memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa.

### **5. Penggunaan Media Benda Konkret**

Penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala *verbalisme*, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami maknanya. Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran tentu memiliki tujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan mencapai target atau standar ketuntasan yang telah ditetapkan, seperti yang dikemukakan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 153), tujuan dari penggunaan media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara cepat, dan akurat. Secara khusus media pengajaran digunakan mempunyai tujuan dalam pengajaran seperti yang dikemukakan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 153), penggunaan media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut: memberikan kemudahan kepada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap dan keterampilan, menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.

Selanjutnya Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 156), mengungkapkan prinsip-prinsip dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, diantaranya: media harus sesuai dengan

tujuan pengajaran, media harus sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, media harus sesuai dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, dan media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran siswa SD sangat membantu kelancaran dan penyampaian materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dan dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih tahan lama, karena peserta didik mendapatkan pengalaman secara nyata dan langsung. Seperti yang disampaikan oleh Pike ( 1989 : 5 ), dengan menambah media dalam pembelajaran, ingatan akan meningkat dari 14 % hingga 38%.

## **6. Manfaat Media Benda Konkret**

Penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran membawa dampak yang sangat luas terhadap pola pembelajaran tingkat sekolah dasar. Sebagian besar materi pembelajaran di SD bersifat imajinatif baik rasional maupun tidak, baik yang menyangkut saintifik dan non sains. Hal tersebut berbeda dengan pola pembelajaran sekolah kejuruan yang mutlak harus menampilkan media asli ke dalam ruang belajar. Akan tetapi dengan luasnya bidang pembelajaran di SD yang meliputi IPA, IPS, Matematika, Bahasa hingga keterampilan sehingga menyulitkan kita apabila semua pembelajaran harus dilengkapi dengan media asli.

Sehingga timbul gagasan untuk memanipulasi benda asli agar menjadi media yang mendekati asli. Hal tersebut akan memudahkan siswa untuk membangun struktur konsepnya di otak. Secara rinci berikut manfaat dari media konkret

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

Seperti yang dikutip oleh Arsyad (2006:25), merinci manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membant perkembangan kemampuan berbahaya.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak.

Manfaat media pembelajaran menurut Purnamawati dan Eldarni (2001: 4) yaitu:

1) Membuat konkret konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan peredaran darah; 2) Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat di dalam lingkungan belajar; 3) Menampilkan objek yang terlalu besar, misalkan pasar, candi; 4) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang; 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat; 6) Memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungannya; 7) Membangkitkan motivasi belajar; 8) Memberi kesan perhatian individu untuk seluruh anggota kelompok belajar; 9) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan; 10) Menyajikan informasi belajar secara serempak (mengatasi waktu dan ruang); 11) Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985 yaitu:

1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar; 2) Pembelajaran dapat lebih menarik; 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) Peran guru berubah kearah yang positif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran benda konkret yaitu: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya; 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

## 7. Keunggulan Media Benda Konkret

a. Keunggulan media benda konkret

Keunggulan media pembelajaran menurut Harjanto (1997: 245) yaitu:

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya); 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra; 3) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa; 4) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

b. Kelemahan media benda konkret

Dalam Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 176), kelemahan media benda konkret antara lain: memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan, memerlukan ruang dan tempat yang memadai jika media tersebut berukuran besar, apabila media yang diperlukan sulit didapat di tempat tersebut, maka akan menghambat proses pembelajaran, baik guru atau siswa harus mampu menggunakan media pembelajaran tersebut. Namun dari kelemahan penggunaan media benda konkret tersebut diatas, tidak akan mengurangi manfaat atau memberikan dampak kerugian yang begitu besar terhadap proses pembelajaran.

## **D. Belajar Dan Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Oemar Hamalik (2010: 36), mengemukakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih

luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Skinner (Dimyati dan Mudjiono 2006: 9), berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut: (1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar, (2) respons si pebelajar, dan (3) konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respon si pebelajar yang baik diberi hadiah. Sebaliknya, perilaku respons yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Slameto (2010: 2), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor yang bersumber dari diri siswa yaitu motifasi, perhatian, menyenangi. Faktor eksternal meliputi faktor yang terdiri dari luar siswa adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Bell-Gredler (Udin S. Winataputra, dkk 2007: 1.5), yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap. Hal tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari

masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu keadaan di mana seseorang mampu mengingat dan memodifikasi semua pengalaman yang didapatnya untuk perubahan tingkah laku sesuai dengan yang dialaminya sehingga respon yang ditimbulkan saat seseorang melakukan kegiatan belajar akan semakin meningkat. Belajar merupakan suatu proses penemuan atas hasil interaksinya dengan lingkungan sekitar yang membawa dampak munculnya pengalaman baru mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap yang akan membawa dalam perubahan manusia menjadi lebih berkualitas.

Kata kunci dari belajar adalah perubahan tingkah laku, Slameto (2010: 3), mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku yaitu:

- a. Perubahan terjadi secara sadar, ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia bisa merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah. Jadi perubahan tingkah laku yang terjadi karena mabuk atau dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, karena orang yang bersangkutan tidak menyadari akan perubahan itu.

- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, perubahan yang terjadi pada diri seseorang terjadi secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan mengakibatkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Misalnya jika seorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat menulis sampai ia dapat menulis. Perubahan ini berlangsung terus hingga kecakapan menulisnya menjadi lebih baik dan sempurna.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan itu diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu itu sendiri.
- d. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara, perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, bersin, menangis, dan sebagainya, tidak dapat digolongkan ke dalam perubahan arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat tetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap. Misalnya kecakapan seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar, tidak akan hilang begitu saja

melainkan akan terus dimiliki bahkan akan makin berkembang kalau terus dipergunakan atau dilatih.

- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, ini berarti bahwa perubahan tingkah laku individu itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Misalnya seseorang yang belajar mengetik sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin bisa dicapai dengan belajar mengetik. Dengan demikian perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah kepada tingkah laku yang telah ditetapkannya.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, perubahan yang diperoleh seseorang melalui proses belajar meliputi perubahan seluruh tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan-kecenderungan respon bawaan, kematangan atau keadaan temporer dari subjek.

Oemar Hamalik (2010: 48), mengemukakan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Belajar berbeda dengan kematangan, pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku. Bila serangkaian tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan dan bukan karena belajar. Bila prosedur latihan tidak secara tepat

mengubah tingkah laku, maka berarti prosedur tersebut bukan penyebab yang penting dan perubahan-perubahan tidak dapat diklasifikasikan sebagai belajar.

- b. Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental, perubahan tingkah laku juga dapat disebabkan oleh terjadinya perubahan pada fisik dan mental karena melakukan suatu perbuatan berulang kali yang mengakibatkan badan menjadi lelah. Sakit atau kurang gizi juga dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku.
- c. Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap, hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku. Belajar berlangsung dalam bentuk latihan dan pengalaman. Tingkah laku yang dihasilkan bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku itu berupa perilaku yang nyata dan dapat diamati. Misalnya, seseorang bukan hanya mengetahui sesuatu yang diperbuat, melainkan juga melakukan perbuatan itu sendiri secara nyata. Jadi istilah menetap dalam hal ini, bahwa perilaku itu dikuasai secara tepat.

Berdasarkan ciri-ciri belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) dalam belajar terjadi perubahan yang disadari dari tidak bisa menjadi bisa. (2) perubahan yang diakibatkan karena proses belajar terjadi tidak untuk sementara tetapi akan berkesinambungan dan jika terus ditingkatkan akan menimbulkan kemampuan yang meningkat. (3) perubahan dalam proses belajar merupakan perubahan yang terarah, misalnya seseorang belajar menaiki sepeda motor pastinya telah memiliki tujuan tertentu sebelumnya.

(4) terdapat penguasaan perilaku secara tepat sebagai tanda perubahan tingkah laku dalam belajar. (5) dengan proses belajar akan menimbulkan perubahan fisik dan mental bagi seseorang yang melakukan kegiatan belajar, perubahan tersebut terjadi karena proses latihan yang dilakukan.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Depdiknas (2006: 17 dan 391), menyebutkan bahwa hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu kata hasil dan belajar. Kata hasil mengandung arti sesuatu yang diadakan, dilakukan, dikerjakan oleh usaha sedangkan kata belajar mempunyai arti berusaha supaya mendapatkan suatu kepandaian. Jadi yang dimaksud dengan hasil belajar disini adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti diklat tertentu, yang lazim ditunjukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Winkel (2004: 56-57), mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan akibat belajar yang terjadi pada individu meliputi kemampuan kognitif, sensori-motorik, dan dinamika-afektif. Hal senada disampaikan oleh Sukmadinata (2005: 102-103), bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potesial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman-

pengalaman belajarnya yang wujudnya berupa perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Sedangkan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari segi kognitif berupa penguasaan materi yang ditunjukan dengan penilaian test kognitif.

Mulyasa ( 2008 ), hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Menurut Gagne ( Dimyati dan Mudjiono 2002: 11), hasil-hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.
- b. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep.
- c. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian

gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Hasil belajar yang berupa Informasi verbal, Keterampilan intelektual, Strategi kognitif, Keterampilan motorik dan Sikap, akan membawa perubahan dalam segala aspek yang dimiliki individu untuk merespon segala sesuatu yang terjadi sehingga dapat menerima atau menolak dengan alasan sendiri yang logis. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

## **E. Kerangka Berfikir**

### **1. Penggunaan Media Benda Konkret**

Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi masalah yang ada di SD Negeri Gugus Kolopaking, yakni penguasaan konsep pembelajaran IPA yang masih

rendah. Karena seperti yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai tahap perkembangan anak usia sekolah dasar yakni masih dalam tahap operasional konkret, dimana anak usia sekolah dasar masih memerlukan media yang nyata untuk lebih menumbuhkan pemahaman konsep yang matang.

Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna. Secara umum kegiatan belajar mengajar di sekolah harus menyenangkan, mencerdaskan, dan menguatkan daya fikir siswa yang berpedoman pada tujuan pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif. Media mengajar yang paling dikenal di pelayanan anak sering disebut dengan istilah alat peraga. Media atau alat peraga sering disebut sebagai alat modern, karena kesadaran mengenai pentingnya memakai media mengajar dalam pelayanan anak masih baru. Melalui pemakaian media dan alat peraga, imajinasi anak dirangsang, perasaannya disentuh dan kesan yang mendalam diperoleh. Melalui anak belajar dengan semangat dan dapat mengingat dengan baik.

## **2. Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar**

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran

yang dilakukannya. Disamping itu juga kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria dan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan serta prosedur pemilihan media pembelajaran.

Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran IPA, siswa akan semakin tertarik pada pembelajaran yang membuat mereka aktif mengikuti pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (Syaiful Bahri dan Aswan Zain 2006: 134), mengungkapkan beberapa fungsi penggunaan media, antara lain media berfungsi untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif, dengan pengembangan dan pemanfaatannya sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran serta diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap konsep yang diberikan guru. Dengan kata lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa dan dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman penggunaan media pembelajaran tersebut serta hasil belajar siswa akan lebih baik. Terdapat unsur yang harus diperhatikan guru dalam memilih media untuk pembelajarannya, antara lain dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan

memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedianya waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa, dan yang terpenting ketepatan dengan tujuan pengajaran.

Media benda konkret dirasa sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk memberikan kejelasan dan pemahaman mata pelajaran IPA kepada peserta didik. Media benda konkret merupakan faktor yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Media benda konkret merupakan faktor yang sangat penting untuk membawa siswa ke pembelajaran yang lebih nyata dan akan menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadikannya menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna. Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana yang tidak dapat dipisahkan terutama media yang berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Karena itu dengan media benda konkret pendidik akan lebih mudah dalam mendemonstrasikan materi pembelajaran, dengan penggunaan media benda konkret maka siswa akan lebih mudah untuk menerima materi pelajaran. Selain itu penggunaan media benda konkret juga akan mempengaruhi hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan kondisi tersebut dapat diduga bahwa media benda konkret ada hubungan dengan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal tersebut sebagaimana menurut Winkel (1996: 244) bahwa “berdasarkan taksonomi Bloom, aspek

belajar yang harus di ukur keberhasilannya adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga dapat menggambarkan tingkah laku menyeluruh sebagai hasil belajar murid”.

Ketiga aspek tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan mencakup beberapa jenjang yaitu :

- a. Aspek kognitif adalah kemampuan intelektual yang mencakup jenjang : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Aspek afektif adalah perasaan emosi atau nilai. Afektif memiliki jenjang, yakni : penerimaan, tanggapan, penelitian, pengorganisasian, dan pemeran.
- c. Aspek psikomotorik adalah kemampuan yang mengutamakan gerak perilaku yang melibatkan pemahaman yang dimiliki.

### **3. Pola penggunaan media**

Secara umum pola penggunaan media pembelajaran dikelompokkan menjadi dua yaitu pola penggunaan di dalam kelas dan pola penggunaan di luar kelas. Pola penggunaan di dalam kelas atau pada pembelajaran tatap muka, media pembelajaran digunakan untuk menunjang penyajian materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami peserta didik yang pada akhirnya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik. Pola penggunaan media pembelajaran di luar kelas, media pada umumnya digunakan untuk belajar mandiri dan belajar jarak jauh. Media yang digunakan antara lain modul, kaset/CD, VCD dan internet.

#### **4. Kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar**

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan- kegunaan sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti misalnya:
  - 1) Objek yang terlalu besar – bisa di gantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor.
  - 3) Gerak yang lambat bisa dipercepat.
  - 4) Kejadian masalalu bisa diputar lagi melalui video.
  - 5) Objek yang terlalu kompleks bisa disajikan dengan diagram.
  - 6) Konsep yang terlalu luas bisa di visualkan dalam bentuk film.
- c. Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sifat pasif anak didik, dalam hal ini media berguna untuk:
  - 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung.
  - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri dengan kemampuan dan minatnya.

- d. Dengan sifat yang unik dan kemampuan berfikir yang berbeda, lingkungan dan pengalaman yang berbeda. Maka guru akan mengalami banyak kesulitan dalam menyampaikan materi. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsang yang sama.
  - 2) Mempersamakan pengalaman.
  - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

## **5. Pemilihan media dan penggunaan media yang baik.**

Dalam buku Panduan Pengajaran Mikro karya Zuhdan Kun, Dkk. (2013) media yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Tepat guna.

Media yang digunakan harus sesuai dengan karakter materi pembelajaran dan kompetensi dasar. Semua hal yang tidak dibutuhkan harus diminimalisir agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

- b. Kontekstual.

Konsep belajar yang di lakukan guru dengan cara mengaitkan antara materi ajar dengan situasi di dunia nyata, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

c. Bersifat kekal.

Media yang digunakan guru harus membekas dalam ingatan siswa agar dapat digunakan untuk pemahaman materi selanjutnya.

d. Mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan indra.

Media yang digunakan guru bersifat sederhana, akan mempersingkat waktu tanpa mengurangi hasil yang diperoleh siswa tentang materi ajar

e. Bervariasi

Variasi dalam kegiatan pembelajaran adalah perubahan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran, pola interaksi dengan siswa, dan stimulasi.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji. Pada uraian diatas peneliti dapat saja mengajukan hipotesis dengan bertumpu pada hasil penelitian atau teori terdahulu. (M. Toha Anggoro, dkk). Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah untuk menguji hipotesis. Hasil analisis terhadap data-data yang dikumpulkan akan menentukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Berdasarkan rumusannya, hipotesis yang diajukan termasuk hipotesis asosiatif. Menurut Sugiyono (2009: 89) hipotesis asosiatif adalah suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel

atau lebih. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas dalam Penelitian ini dikemukakan hipotesis alternatif (Ha) : “Terdapat pengaruh positif penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian asosiatif, menurut Siregar (2011 : 107) penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara dua variabel atau lebih. Dengan menggunakan penelitian ini, maka peneliti dapat membangun teori yang dapat difungsikan untuk menjelaskan dan meramal suatu hasil dari gejala yang terjadi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data yang didapat berhubungan dengan angka yang memungkinkan digunakan teknik analisis statistik (Siregar, 2011 : 129). Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian *ex post facto*. *Ex post facto* sebagai metode penelitian menunjuk kepada perlakuan atau manipulasi variabel bebas telah ada sebelumnya sehingga peneliti tidak perlu memberikan perlakuan lagi.

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

##### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2013 / 2014, pada tanggal 06 sampai 11 Mei 2014.

## 2. Tempat Penelitian

Penelitian mengambil tempat di SD N Gugus Kolopaking. Dipilih SD tersebut karena kondisi yang cukup mendukung penelitian dan sebagai tempat sumber inspirasi dalam penemuan latar belakang penelitian.

## C. Populasi Penelitian

Menurut Toha Anggoro (2007:47) populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu- individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Gugus Kolopaking.

Tabel 1. Populasi Jumlah Siswa Kelas IV dan jumlah guru SD N Gugus Kolopaking.

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Jumlah Guru
1.	SDN 1 Kebutuh Duwur	40	2
2.	SDN 2 Kebutuh Duwur	26	1
3.	SDN 3 Kebutuh Duwur	9	1
4.	SDN 4 Kebutuh Duwur	25	2
5.	SDN 6 Kebutuh Duwur	16	1
Jumlah		116	7

## **D. Variabel Penelitian**

Variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Variabel Independen (X)

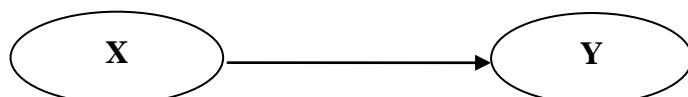
Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiono, 2010: 39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media benda konkret.

### 2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiono, 2010: 39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasilbelajar IPA siswa.

## **E. Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan. (Sugiyono, 2009: 66).



Gambar 1: Paradigma sederhana  
(Sugiyono, 2009: 66).

X = Penggunaan media  
Y = Hasil belajar IPA siswa

## F. Definisi Operasional Variabel

Definisi dari variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini baik variabel bebas maupun terikat adalah sebagai berikut:

### 1. Penggunaan Media Benda Konkret.

Media benda konkret adalah alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi pembelajaran IPA. Penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala *verbalisme*, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami maknanya. Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran tentu memiliki tujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan mencapai target atau standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

Alat pengumpulan data yang telah disusun berupa angket yang mengacu pada kurikulum SD tahun ajaran 2013 / 2014. Adapun silabus yang digunakan dalam penyusunan angket sebagai berikut :

Tabel . 2 Silabus SD kelas IV semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi pokok	Indikator	Media Yang Digunakan
Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan	Mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya.	Rangka Manusia, Fungsi, dan Pemeliharaannya.	Menjelaskan kegunaan rangka.	Replika kerangka manusia.
	Menerapkan cara pemeliharaan kesehatan	Rangka Manusia, Fungsi, dan Pemeliharaannya.	• Mempraktikkan sikap tubuh yang baik untuk	• Replika kerangka manusia dan siswa yang

	rangka tubuh.		menjaga bentuk rangka. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi tentang penyakit yang berkaitan dengan rangka.</li> </ul>	dijadikan contoh. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan media gambar.</li> </ul>
	Mendeskripsikan hubungan antara struktur pancaindra dengan fungsinya.	Alat Indra Manusia, Fungsi, dan Pemeliharaannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi alat indra manusia berdasarkan pengamatan.</li> <li>• Menjelaskan kegunaan alat indra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Replika tentang alat indra seperti mata, telinga, hidung, dll.</li> <li>• Patung manusia, gambar, dan salah satu siswa sebagai contoh.</li> </ul>
	Menerapkan cara memelihara kesehatan pancaindra.	Alat Indra Manusia, Fungsi, dan Pemeliharaannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi tentang kelainan alat indra yang disebabkan oleh kebiasaan buruk.</li> <li>• Memberi contoh cara merawat alat indra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salah satu siswa.</li> <li>• Replika alat indra pada manusia.</li> </ul>
Memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya.	Menjelaskan hubungan antara struktur akar tumbuhan dengan fungsinya	Bagian-Bagian Tumbuhan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan (akar) dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri.</li> <li>• Membandingkan bagian-bagian tumbuhan seperti perakaran, bunga, dan daun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan beberapa tanaman, seperti jagung, padi, papaya dll.</li> </ul>
	Menjelaskan hubungan antara struktur batang tumbuhan dengan fungsinya.	Bagian-Bagian Tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan (batang) dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri.</li> <li>• Membandingkan bagi-an-bagian tumbuhan seperti perakaran,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan beberapa tanaman, seperti jagung, padi, papaya dll.</li> </ul>

			bunga, dan daun	
	Menjelaskan hubungan antara struktur daun tumbuhan dengan fungsinya	Bagian-Bagian Tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan (daun) dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri.</li> <li>Membandingkan bagi-an-bagian tumbuhan seperti perakaran, bunga, dan daun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan beberapa tanaman, seperti jagung, padi, papaya dll.</li> </ul>
	Menjelaskan hubungan antara bunga dengan fungsinya	Bagian-Bagian Tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan (bunga) dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri</li> <li>Membandingkan bagi-an-bagian tumbuhan seperti perakaran, bunga, dan daun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan beberapa tanaman, seperti jagung, padi, papaya dll.</li> </ul>
Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.	Mengidentifikasi jenis makanan hewan.	Jenis Makanan Hewan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis makanan hewan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi mengenai berbagai jenis makanan hewan melalui wawancara dengan masyarakat sekitar.</li> </ul>
Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.	Jenis Makanan Hewan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggolongkan hewan-hewan yang termasuk pemakan tumbuhan (herbivora), pemakan daging (karnivora), dan pemakan segala (omnivora)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan gambar hewan dan jenis makanannya.</li> </ul>	
Memahami daur hidup beragam jenis makhluk hidup.	Mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan.	Daur Hidup Hewan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan bahwa berubahnya bentuk pada hewan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Replika pertumbuhan makhluk hidup.</li> </ul>

			<p>menunjukkan adanya pertumbuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan urutan daur hidup kupu-kupu, nyamuk, dan kecoa secara sederhana. Menyimpulkan berdasarkan pengamatan bahwa tidak semua hewan berubah bentuk dengan cara yang sama.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar daur hidup kupu-kupu kecoa dll.</li> </ul>
	<p>Menunjukkan kepedulian terhadap hewan-hewan peliharaan. misalnya</p>	<p>Cara Merawat dan Memelihara Hewan Peliharaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi cara merawat dan memelihara hewan peliharaan</li> <li>• Mendemonstrasikan cara merawat dan memelihara hewan peliharaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Replika hewan peliharaan, seperti hucing.</li> </ul>
<p>Memahami hubungan sesama makhluk hidup dan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.</p>	<p>Mengidentifikasi beberapa jenis hubungan khas (simbiosis) dan hubungan "makan dan dimakan" antara makhluk hidup (rantai makanan).</p>	<p>Saling Ketergantungan Antarmakhluk Hidup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi hubungan khas antara makhluk hidup (simbiosis), misal lebah/kupu-kupu dan bunga, tumbuhan parasit dan inangnya.</li> <li>• Mengomunikasikan manfaat dan kerugian yang terjadi akibat hubungan antara makhluk hidup.</li> <li>• Mengamati bentuk saling ketergantungan antara hewan dan tumbuhan di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa gambar dan melihat langsung kejadian di lingkungan sekitar.</li> </ul>

			<p>lingkungan sekitar, misalnya hewan makan rumput, cacing memakan daun-daun busuk dan berguna bagi kesuburan tanah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambarkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup melalui pengamatan gambar.</li> </ul>	
	<p>Mendeskripsikan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.</p>	<p>Saling Ketergantungan Antarmakhluk Hidup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memprediksi kemungkinan yang akan terjadi bila lingkungan berubah, misalnya akibat dari pencemaran di sungai, kebakaran di hutan, dan penebangan pohon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan media tentang erosi, kebakaran, dan tanah longsor.</li> </ul>
<p>Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya</p>	<p>Mengidentifikasi kasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu</p>	<p>Benda Padat, Cair, dan Gas serta Perubahan Wujudnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi sifat benda padat, cair, dan gas.</li> <li>• Mengelompokkan benda-benda berdasarkan wujudnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan alat yang bias berubah wujud, seperti air, es, gas, dll</li> </ul>
	<p>Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair → padat → cair; cair → gas → cair; padat → gas</p>	<p>Benda Padat, Cair, dan Gas serta Perubahan Wujudnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi perubahan wujud benda.</li> <li>• Memberikan contoh perubahan wujud benda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan alat yang bisa berubah wujud, seperti air, es, gas, dll</li> </ul>
	<p>Menjelaskan hubungan antara sifat bahan dengan</p>	<p>Benda Padat, Cair, dan Gas serta Perubahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kesesuaian sifat benda dengan kegunaannya misalnya plastik untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan alat yang bisa berubah wujud, seperti air, es, gas, dll</li> </ul>

	kegunaannya.	Wujudnya	<p>jas hujan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan berbagai bahan untuk menentukan bahan yang paling cocok untuk tujuan tertentu.</li> <li>• Membandingkan bahan tertentu sesuai sifat dan kegunaannya.</li> <li>• Membuat daftar berbagai alat rumah tangga yang dihubungkan dengan sifat bahan dan kegunaannya.</li> </ul>	
--	--------------	----------	--	--

Untuk membuat angket yang akan diisi oleh siswa, setiap pertanyaan harus memiliki syarat pemilihan media yang baik yaitu memiliki tujuan yang antara lain:

- Tepat guna.
- Kontekstual.
- Bersifat kekal.
- Mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan indra.
- Bervariasi.

Adapun indikator untuk variabel penelitian ini yang mengacu silabus diatas adalah :

- Mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia, fungsinya dan pemeliharaannya.

- Mendeskripsikan hubungan antara struktur pancaindra dengan fungsinya.
- Menjelaskan hubungan antara struktur akar, daun, bunga dan batang tumbuhan dengan fungsinya
- Mengidentifikasi jenis hewan berdasarkan makanan nya dan perawatan pada hewan peliharaan.
- Mengidentifikasi saling ketergantungan antar makhluk hidup.
- Memahami hubungan sesama makhluk hidup dan antara makhluk hidup dengan lingkungan nya.
- Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya

## 2. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti mata pelajaran tertentu, ditunjukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman-pengalaman belajarnya yang wujudnya berupa perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Sedangkan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari segi kognitif berupa penguasaan materi yang ditunjukan dengan penilaian test. Data hasil belajar diambil dari hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam semester I siswa kelas IV SD N Gugus Kolopaking tahun ajaran 2013/2014.

## **G. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan faktor yang cukup penting dan mempengaruhi hasil penelitian. Hal ini disebabkan karena dengan pemilihan teknik yang tepat, maka akan dapat diperoleh data yang tepat, relevan dan akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode angket dan dokumentasi.

#### **a. Angket**

Sugiyono (2009:199) menjelaskan bahwa angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket merupakan metode pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

#### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah pencarian data dengan cara menghimpun

keterangan-keterangan yang diperoleh dari dokumen atau catatan tertentu. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mengambil data tentang prestasi belajar yang dapat diketahui dari nilai hasil belajar berupa nilai-nilai dari raport.

## 2. Instrumen Penelitian

Pengertian instrument pengumpulan data menurut Suharsimi Arikunto (2005:101) adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen penelitian yang diartikan sebagai “alat bantu” merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket (*questionnaire*), daftar cocok (*checklist*) atau pedoman wawancara (*interview guide* atau *interview schedule*), lembar pengamatan atau panduan pengamatan (*observation sheet* atau *observation schedule*), soal tes, inventori (*inventory*), skala (*scala*) dan sebagainya.

Berdasarkan judul yang ditetapkan yaitu Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di SD N Gugus Kolopaking. Penelitian ini menggunakan angket yang berisi pertanyaan yang dijawab oleh siswa tentang penggunaan media IPA di Sekolah. Pemilihan metode ini di dasarkan atas pertimbangan bahwa: (a) subjek adalah orang yang paling tahu dirinya sendiri, apa yang dikemukakan subjek adalah benar dan dapat dipercaya, serta interpretasi subjek tentang

pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan padanya adalah sama dengan apa yang dimaksud oleh peneliti; (b) praktis, dalam arti mudah menggunakannya; dan (c) lebih ekonomis, yakni dalam waktu yang relatif singkat dapat diperoleh data yang banyak. Sumadi Suryabrata (Karmon Sigalingging, 2009:124). Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan instrumen angket model Likert. Riduwan ( 2008 : 13 ), skala Likert digunakan untuk memperoleh data responden positif dan negatif beserta pengaruh terhadap penggunaan media. Instrumen yang menggunakan skala likert ini dalam bentuk pertanyaan yang dilengkapi empat pilihan jawaban.

Tabel . 3 Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka disusun Instrumen dengan Kisi-kisi seperti dalam tabel berikut :

Tabel. 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Penggunaan Media

Variabel	Indikator	No Butir
Materi penggunaan media	• Mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia, fungsinya dan pemeliharaannya.	1, 2, 3, 4, 10, 15
	• Mendeskripsikan hubungan antara struktur pancaindra dengan fungsinya.	5, 6, 7, 8, 11, 12
	• Menjelaskan hubungan antara struktur akar, daun, bunga dan batang tumbuhan dengan	9, 13, 14, 16

	fungsinya	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi jenis hewan berdasarkan makanan nya dan perawatan pada hewan peliharaan.</li> </ul>	17, 19, 20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi saling ketergantungan antar makhluk hidup yang bersimbiosis dan metamorfosis.</li> </ul>	18, 21, 22
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami hubungan sesama makhluk hidup dan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.</li> </ul>	23, 24, 25, 26
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya</li> </ul>	27, 28, 29, 30
Jml butir		30

## H. Uji Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2006: 173). Pertanyaan dikatakan valid apabila mempunyai indeks validitas  $\geq 0,3$ . Indeks validitas butir data kontinum penelitian ini dapat dicari dengan formula product moment, yakni:

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

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi setiap item dengan total

$X$  : Nilai atau skor setiap item

$Y$  : Nilai atau skor total

$N$  : Jumlah responden

Tabel.5. Validasi Instrumen Penelitian Penggunaan Media

Variabel	Indikator	Item Valid	Item Tidak Valid
Materi penggunaan media	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia, fungsinya dan pemeliharaannya.</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 10, 15	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan hubungan antara struktur pancaindra dengan fungsinya.</li> </ul>	5, 7, 8, 12	6, 11
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan hubungan antara struktur akar, daun, bunga dan batang tumbuhan dengan fungsinya</li> </ul>	9, 13, 14, 16	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis hewan berdasarkan makanannya dan perawatan pada hewan peliharaan.</li> </ul>	19	17, 20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi saling ketergantungan antar makhluk hidup yang bersimbiosis dan metamorfosis.</li> </ul>	18, 21, 22	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami hubungan sesama makhluk hidup dan antara makhluk hidup dengan lingkungan nya.</li> </ul>	23, 24, 25, 26	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya</li> </ul>	28, 30	27, 29
Jml butir		24	6

## 2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas angket adalah rumus *Alpha Cronbach* yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan /soal

$\sum \sigma b^2$  = Varian Butir Soal

$\sigma t^2$  = Varian Total

(Arikunto,2006:196)

Reliabilitas instrumen dalam penelitian diukur dengan menggunakan program SPSS dengan uji statistik *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ). Pengujian reliabilitas ini menggunakan bantuan *software SPSS versi 16. For Windows*. Untuk menginterpretasikan tingkat keterandalan dari instrumen, digunakan pedoman dari Suharsimi Arikunto (2010) yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Interpretasi Nilai  $r$ .

Besarnya $r$	Interpretasi
Antara 0.800 sampai dengan 1.00	Tinggi
Antara 0.600 sampai dengan 0.800	Cukup
Antara 0.400 sampai dengan 0.600	Agak rendah
Antara 0.200 sampai dengan 0.400	Rendah
Antara 0.000 sampai dengan 0.200	Sangat rendah

Tabel 7. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Variabel	Koefisien Alpha	Tingkat Keandalan
1.	Penggunaan Media Benda Konkret	0.831	Tinggi

Hasil dari ujicoba instrumen terpakai yang dilakukan kepada 116 siswa Kelas IV ( empat ) SD Negeri Gugus Kolopaking., dengan bantuan komputer program *SPSS 16.00 for Windows* diperoleh hasil perhitungan reabilitas variabel Penggunaan Media Konkret sebesar 0.831 dengan tingkat kehandalan **Tinggi**,

Hal ini menunjukan bahwa instrumen-instrumen tersebut mempunyai tingkat keandalan yang cukup dan tinggi serta memenuhi syarat sebagai alat pengumpulan data penelitian.

## **I. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk pemaparan deskriptifnya, dan analisis inferensial yaitu regresi untuk pengujian hipotesisnya. Prosedur yang digunakan dalam menganalisis data secara statistik adalah sebagai berikut:

### 1. Deskripsi data

Deskripsi data menunjukkan keadaan data yang diolah. didalamnya menunjukkan nilai rata-rata data, nilai yang sering muncul, nilai tengah data, standar deviasi dan histogram data. Analisis deskriptif dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS versi 16.00 For Windows*

#### a. Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rumus Mean yaitu:

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

$\sum$  = Epsilon (baca jumlah)

$x_i$  = nilai x ke i sampai ke n

n = jumlah individu

(Sudjana,2001:66)

$\Sigma x$  Sedangkan rumus Mean untuk data bergolong (tersusun dalam tabel distribusi frekuensi) adalah sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Dimana:

Me : mean untuk data bergolong

$\sum f_i$  : jumlah data/sampel

$f_i x_i$  : produk perkalian antara  $f_i$  pada tiap interval dan dengan tanda kelas ( $x_i$ ). Tanda kelas ( $x_i$ ) adalah rata-rata dari nilai terendah dan tertinggi setiap interval data (Sugiyono, 2010: 54).

## b. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil (Sugiyono, 2010: 48).

Sedangkan untuk menghitung median data bergolong adalah sebagai berikut:

$$Md = b + p \left[ \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right]$$

Keterangan :

$Md$  = Median

$b$  = Batas bawah, dimana median akan terletak

$n$  = Banyaknya data/jumlah sampel

$p$  = Panjang kelas interval

$F$  = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

$f$  = Frekuensi kelas median

(Sudjana,2001:78)

### c. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang popular (yang sedang menjadi mode) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut (Sugiyono, 2010: 47).

Sedangkan rumus modus untuk data bergolong adalah sebagai berikut:

$$Mo = b + p \left[ \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right]$$

Keterangan:

$Mo$  = Modus

$b$  = Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

- p = Panjang kelas interval
- b1 = Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya.
- b2 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

(Sudjana,2001:78)

Penentuan mean, median, dan modus dilakukan dengan SPSS

16 *For Windows.*

d. Tabel distribusi frekuensi

Distribusi frekuensi adalah penyusunan suatu data mulai dari yang terkecil sampai yang terbesar yang membagi banyak data ke dalam beberapa kelas. Distribusi frekuensi terdiri dari dua yaitu distribusi frekuensi kategori dan distribusi frekuensi numeric. Distribusi frekuensi kategori adalah distribusi frekuensi yang mengelompokkan datanya disusun berbentuk kata-kata (kualitatif). Distribusi frekuensi numeric adalah distribusi frekuensi penyatuan kelas-kelasnya (disusun secara interval) didasarkan pada angka-angka (Siregar, 2011: 6).

Cara menyusun tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

1) Menghitung rentang data

Yaitu data terbesar dikurangi data yang terkecil.

2) Menghitung jumlah kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

- 3) Menghitung panjang kelas = rentang dibagi panjang kelas kelas.

(Sudjana, 2001:47)

e. Simpangan Baku

Menghitung simpangan baku dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

$\sum x^2$  = jumlah deviasi kuadrat

N = jumlah individu/kejadian dalam distribusi

(Sudjana, 2001:93)

f. Histogram

Grafik adalah lukisan pasang surutnya suatu keadaan dengan garis atau gambar. Grafik dapat berupa histogram, *polygon frekuensi, dan ogive*. Histogram adalah grafik yang menggambarkan suatu distribusi frekuensi dengan bentuk segiempat. Langkah-langkah membuat histogram adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah absis (sumbu mendatar X menyatakan nilai) dan ordinat (sumbu tegak Y menyatakan frekuensi)
- 2) Buatlah skala absis dan ordinat
- 3) Buatlah batas kelas dengan cara:  
Setiap tepi bawah kelas dikurangi 0,5

- 4) Membuat tabel distribusi frekuensi untuk membuat grafik histogram
- 5) Membuat grafik histogram.

(Siregar, 2011:12)

#### g. Kecenderungan Variabel

Kecenderungan variabel digunakan untuk memperoleh ketegasan dalam pengkategorian variabel. Untuk mengidentifikasi kecenderungan variabel digunakan kategori kecenderungan berdasarkan skor perolehan yang dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu :

$M_i + 1 S_d$  = Tinggi

$M_i - 1 S_d$  s/d  $M_i + 1 S_d$  = Sedang

$< M_i - 1 S_d$  = Rendah

(Sutrisno Hadi, 2007 : 953)

Selanjutnya rumus dengan kategori di atas disusun melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan skor terendah dan tertinggi.
2. Menghitung rata-rata ideal/ mean ideal ( $M_i$ ) yaitu =  $\frac{1}{2}$  [skor tertinggi + skor terendah].

3. Menghitung SD ideal (SDi) yaitu  $1/6$  [skor tertinggi – skor terendah]
2. Uji Persyaratan Analisis

- a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data variabel berdistribusi normal atau tidak sebagai persyaratan pengujian hipotesis (Imam Ghazali, 2011:160). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov- Smirnov* dengan *software SPSS versi 16.00 For Windows* pada taraf signifikansi 5%. Skor berdistribusi normal jika nilai *Sig. Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 dan sebaliknya apabila nilai *Sig. Kolmogorov-Smirnov* kurang dari 0,05 skor dikatakan tidak berdistribusi normal atau berdistribusi bebas.

- b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat berbentuk linear atau tidak. Uji linearitas menggunakan bantuan *software SPSS versi 16.00 For Windows* melalui *Deviation from Linearity*. Penentuan linieritas terlihat pada nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05 maka dinyatakan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat linear. Sebaliknya apabila nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* lebih kecil dari 5% atau 0,05 maka hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak linear.

## **J. Pengujian Hipotesis**

### **1. Analisis Regresi Sederhana**

Analisis regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi secara parsial diantara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Persamaan analisis sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X \quad \text{Keterangan:}$$

$\alpha$  = Konstanta

$\beta$  = Koefisien Regresi

X = Variabel Bebas

Pengambilan kesimpulan adalah dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka variabel tersebut berpengaruh secara signifikan.

### **2. Uji T**

Uji t digunakan untuk menguji hipotesis antara satu variabel bebas dengan variabel terikat (Ghozali,2011: 88). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan media benda konkret. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPA siswa. Uji t digunakan untuk membuktikan hipotesis pertama dan kedua pada bab sebelumnya. Kriteria pengambilan keputusan hipotesis uji t yaitu dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel sebagai berikut:

- a. Jika nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak artinya koefisien regresi signifikan.
- b. jika nilai  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, maka  $H_0$  diterima artinya koefisien regresi tidak signifikan.

(Siregar, 2011:263)

Nilai  $t$  tabel ditentukan dengan harga dk (derajat kebebasan) dan nilai signifikansi. Harga dk diketahui melalui persamaan  $dk = n - 1$ , dimana  $n$  adalah jumlah data.

### 3. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel-variabel dependen terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Jika dalam proses mendapatkan nilai  $R^2$  tinggi adalah baik, tetapi jika nilai  $R^2$  rendah tidak berarti model regresi jelek (Ghozali,2011: 87).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Data penelitian diperoleh dari siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Kolopaking. Data variabel penggunaan media benda konkret dan hasil belajar siswa diperoleh dari instrument berupa angket, dengan model jawaban berskala *Likert*. Instrument sebanyak 30 butir pernyataan untuk variabel penggunaan media benda konkret yang diberikan kepada 116 siswa kelas IV.

Instrument angket penggunaan media benda Konkret semula berjumlah 30 butir pernyataan melalui uji validitas dan reliabilitas, 6 butir dinyatakan gugur dan 24 butir dinyatakan valid. Sedangkan nilai hasil belajar siswa diambil dari nilai raport semester I.

Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi harga rerata/mean (M), modus (Mo), median (Me), standar deviasi (SDi), maximum (Max) dan minimum (Min). Mean merupakan rata-rata, modus adalah nilai variabel yang mempunyai frekuensi tinggi dalam distribusi. Median adalah suatu nilai yang membatasi 50% dari frekuensi sebelah atas dan 50% dari frekuensi distribusi sebelah bawah, standar deviasi adalah akar varians, Maximum adalah jumlah skor item tertinggi dan minimum adalah jumlah skor terendah.

Tabel 8. Analisis Deskriptif Penelitian

Deskripsi	Penggunaan Media Benda Konkret	Hasil Belajar IPA Siswa
<i>Mean</i>	80,93	76,16
<i>Median</i>	81,00	76,14
<i>Mode</i>	82,00	92,00
Std. Deviasi	5,695	7,735
Minimum	69,00	60,00
Maksimum	93,00	98,00

## 1. Analisis deskriptif

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui skor terendah ( $x_r$ ) 69 dan skor tertinggi ( $x_t$ ) 93

### a. Tabel distribusi frekuensi

Untuk menyusun tabel distribusi frekuensi dilakukan perhitungan – perhitungan sebagai berikut :

- 1) Menentukan rentang skor (R)

$$R = x_t - x_r$$

$$R = 93 - 69$$

$$R = 24$$

- 2) Menentukan banyaknya kelas interval (K)

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 116$$

$$K = 1 + (3,3 * 2,064)$$

$$K = 7,8 \text{ dibulatkan menjadi 8 kelas}$$

- 3) Menentukan panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{R(\text{rentang})}{K(\text{panjang kelas})}$$

$$P = \frac{24}{8}$$

$$P = 3$$

Distribusi frekuensi disajikan dalam tabel distribusi frekuensi penggunaan media benda konkret sebagai berikut :

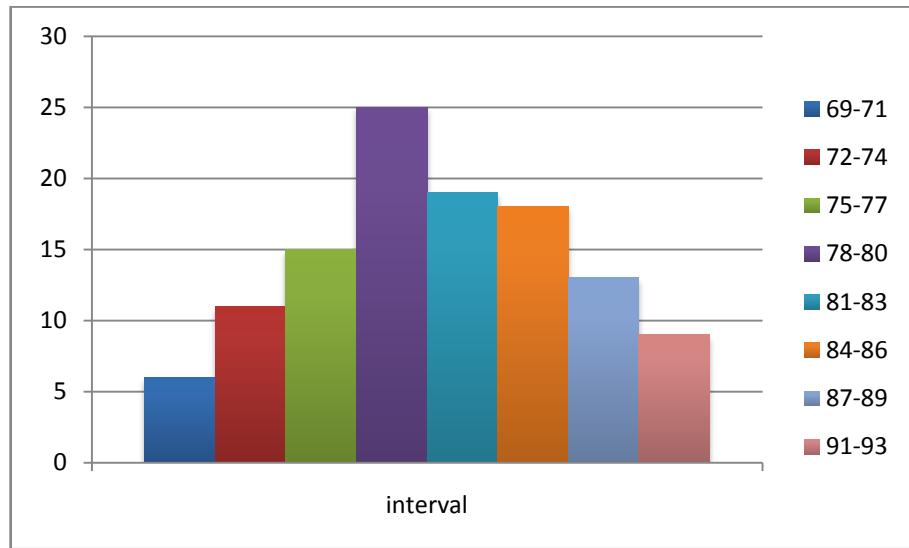
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Benda Konkret

No	Kelas Interval	Frekuensi
1	69 - 71	6
2	72 - 74	11
3	75 - 77	15
4	78 - 80	25
5	81 - 83	19
6	84 - 86	18
7	87-89	13
8	90-93	9
Jumlah		116

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan pada tabel di atas, frekuensi paling tinggi terdapat pada kelas interval nomor 4 pada rentang 78 - 80 dengan jumlah frekuensi sebanyak 25 siswa.

b. Histogram



Gambar 2. Histogram Distribusi Penggunaan Media Benda Konkret

c. Kecenderungan Skor Variabel Penggunaan Media Benda Konkret

Berikut adalah perhitungan untuk mencari nilai kategori kecenderungan Penggunaan Media Benda Konkret dan tabel distribusinya :

1) Perhitungan nilai rata – rata ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal (SD<sub>i</sub>)

a) nilai rata – rata ideal ( $M_i$ )  $= \frac{1}{2} ( 93 + 69 ) = 81$

b) standar deviasi ideal (SD<sub>i</sub>)  $= \frac{1}{6} ( 93 - 69 ) = 5,43$

dibulatkan menjadi 5

2) Batasan – batasan kategori kecenderungan

a) Rendah  $= \text{Min s/d } M_i - 1 \text{ SD}_i$

$= 69 \text{ s/d } 76$

$$\begin{aligned}
 \text{b) Sedang} &= Mi - 1 \text{ SDi s/d } Mi + 1 \text{ SDi} \\
 &= 76 \text{ s/d } 81 + 5 \\
 &= 76 \text{ s/d } 86
 \end{aligned}$$

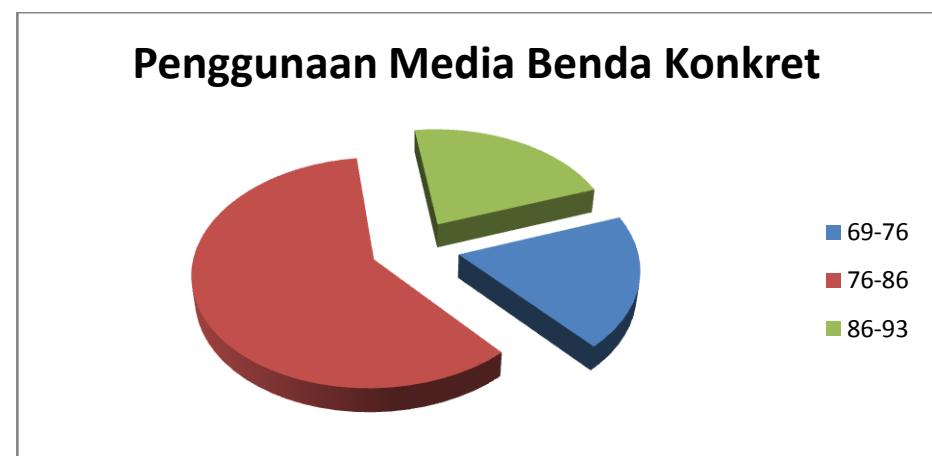
$$\begin{aligned}
 \text{c) Tinggi} &= Mi + 1 \text{ SDi s/d Max} \\
 &= 86 \text{ s/d } 93
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pengkategorian tersebut, maka dapat dibuatkan tabel distribusi frekuensi kategori kecenderungan penggunaan media benda konkret.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Benda Konkret

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	86 s.d 93	22	18,95
2	Sedang	76 s.d 86	69	59,48
3	Rendah	69 s.d 76	25	21,55
			116	100,00

Hasil kategori kecenderungan penggunaan media benda konkret yang disajikan pada tabel di atas dapat pula digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 3. Diagram Kecenderungan Penggunaan Media Benda

Konkret

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai pada kategori tinggi dicapai oleh 22 siswa (18,95%), untuk kategori sedang dicapai oleh 69 siswa (59,48%), dan untuk kategori rendah dicapai oleh 25 siswa (21,55%). Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan penggunaan media benda konkret berpusat pada kategori sedang.

## 2. Analisis deskriptif hasil belajar siswa

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui skor terendah ( $x_r$ ) 60 dan skor tertinggi ( $x_t$ ) 98

### a. Tabel distribusi frekuensi

Untuk menyusun tabel distribusi frekuensi dilakukan perhitungan – perhitungan sebagai berikut :

- 1) Menentukan rentang skor (R)

$$R = x_t - x_r$$

$$R = 98 - 60 = 38$$

- 2) Menentukan banyaknya kelas interval (K)

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 116$$

$$K = 1 + 3,3 * 2,604$$

$K = 7,81$  dibulatkan menjadi 8 kelas

- 3) Menentukan panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{R(\text{rentang})}{K(\text{banyak kelas})}$$

$$P = \frac{38}{8}$$

$P = 4,75$  dibulatkan menjadi 5

Distribusi frekuensi disajikan dalam tabel distribusi frekuensi komulatif sebagai berikut :

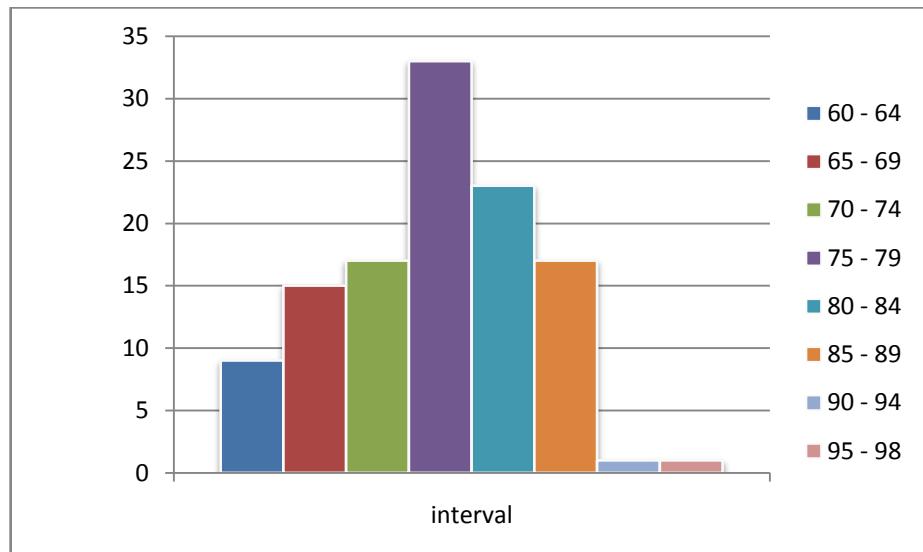
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Kelas Interval	Frekuensi
1	60-64	9
2	65-69	15
3	70-74	17
4	75-79	33
5	80-84	23
6	85-89	17
7	90-94	1
8	95-98	1
Jumlah		116

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan data di atas, frekuensi paling tinggi terdapat pada kelas interval no 4 rentang 75 - 79 dengan jumlah frekuensi masing – masing sebanyak 33 siswa.

c) Histogram



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

c. Kecenderungan skor Variabel Hasil Belajar Siswa

Berikut adalah perhitungan untuk mencari nilai kategori kecenderungan hasil belajar siswa dan tabel distribusinya :

3) Perhitungan nilai rata – rata ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal (SD<sub>i</sub>)

$$\text{a) nilai rata – rata ideal } (M_i) = \frac{1}{2} ( 98 + 60 ) = 76$$

$$\text{b) standar deviasi ideal } (SD_i) = \frac{1}{6} ( 98 - 60 ) = 7,73$$

dibulatkan menjadi 8

4) Batasan – batasan kategori kecenderungan

$$\text{a) Rendah} = \text{Min s/d } M_i - 1 \text{ SD}_i$$

$$= 60 \text{ s/d } 76 - 8$$

$$= 60 \text{ s/d } 68$$

b) Sedang  $= Mi - 1 \text{ SDi s/d } Mi + 1 \text{ SDi}$

$$= 68 \text{ s/d } 84$$

c) Tinggi  $= Mi + 1 \text{ SDi s/d Max}$

$$= 84 \text{ s/d } 98$$

Berdasarkan pengkategorian tersebut, maka dapat dibuatkan tabel distribusi frekuensi kategori hasil belajar siswa yaitu :

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	84 s.d 98	19	16,37
2	Sedang	68 s.d 84	77	66,37
3	Rendah	60 s.d 68	20	17,24
			116	100,00

Hasil kategori kecenderungan hasil belajar siswa yang disajikan pada tabel di atas dapat pula digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 5. Diagram Kecenderungan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai pada kategori tinggi dicapai oleh 19 siswa (16,37%), untuk kategori sedang dicapai oleh 77 siswa (66,37%), dan untuk kategori rendah dicapai oleh 20 siswa (17,24%). Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar siswa berpusat pada kategori sedang.

## **B. Pengujian Persyaratan Analisis**

### **1. Uji Normalitas**

Uji Normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data variabel berdistribusi normal atau tidak sebagai persyaratan pengujian *parametric-test*. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan SPSS 16 *For Windows* pada taraf signifikansi 5%. Skor berdistribusi normal jika nilai *Sig. Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0,05 dan sebaliknya apabila nilai *Sig. Shapiro-Wilk* kurang dari 0,05 skor dikatakan tidak berdistribusi normal atau berdistribusi bebas. (Sarjono, H. dan Julianita, W ,2011:53)

Tabel 13. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Notasi	Asymp. Sig.	Keterangan
1	Penggunaan Media Benda Konkret	X	0.150	Normal
2	Hasil Belajar Siswa	Y	0.235	Normal

Berdasarkan Tabel 13 sebelumnya semua variabel penelitian berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Variabel Penggunaan Media Benda Konkret memiliki nilai signifikansi 0,150, variabel Hasil Belajar Siswa memiliki nilai signifikansi 0,235.

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat berbentuk linear atau tidak. Uji linearitas menggunakan bantuan *software SPSS versi 16.00 For Windows* melalui *Deviation from Linearity*. Penentuan linieritas terlihat pada nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05 maka dinyatakan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat linear. Sebaliknya apabila nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* lebih kecil dari 5% atau 0,05 maka hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak linear.

Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji Linearitas

No	Variabel	Notasi	Sig. <i>Deviation from Linearity</i>	Ket.
1	Penggunaan Media Benda Konkret	X - Y	0.134	Linear

Berdasarkan Tabel 14 sebelumnya dapat disimpulkan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat berbentuk linear. Hal ini sesuai dengan nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* lebih besar

dari 0.05 atau 5%. Variabel Penggunaan Media Benda Konkret *Deviation from Linearity* sebesar 0.134.

### C. Uji Hipotesis

#### 1. Regresi Linier Sederhana (X-Y)

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini merupakan pengaruh secara parsial antara variabel X dengan variabel Y yang berbunyi :

Ha : “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media benda konkret terhadap terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking.”

Ho : “Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media benda konkret terhadap terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking.”

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi sederhana. Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan *software SPSS versi 16.0 For Windows* ringkasan hasil analisis regresi sederhana adalah sebagai berikut.

Tabel 15. Rangkuman Hasil Analisis Regresi Sederhana (X - Y)

Sumber	Koef	R	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Sig	Keterangan
--------	------	---	--------------	-------------	-----	------------

Konstanta	5,240					Positif
Penggunaan						
Media						
Benda	0,878	0,645	9,012	1,658	0,000	Konkret

Berdasarkan tabel 15 diatas diketahui besarnya konstanta ( $a$ ) = **5,240** dan nilai koefisien regresi ( $b$ ) = **0,878**. Persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan :

$$Y = 5,240 + 0,878 X.$$

Persamaan tersebut mengandung makna bahwa:

- Konstanta sebesar **5,240** berarti bahwa jika skor penggunaan media benda konkret sebesar nol maka besarnya hasil belajar siswa adalah **5,240**. Dengan asumsi variabel yang lain nilainya konstan.
- Koefisien regresi variabel penggunaan media benda konkret sebesar **0,878** menjelaskan bahwa setiap penggunaan media benda konkret sebesar satu satuan dan variabel lain dianggap tetap maka akan menyebabkan peningkatan atau kenaikan hasil belajar siswa sebesar **0,878** satuan.
- Jika nilai X misal 77 maka nilai Y dapat diprediksi

$$Y = 5,240 + (0,878 \cdot 77)$$

$$= 72,846$$

Kesimpulan = nilai Y akan berubah jika nilai X berubah, satuananya sebesar 0,878.

Diketahui koefisien korelasi X terhadap Y sebesar **0,645**, karena koefisien korelasi ( $r_{x,y}$ ) tersebut bernilai positif maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan

media benda konkret terhadap hasil belajar siswa di SD N Gugus Kolopaking. Bisa dikatakan bila penggunaan media benda konkret semakin baik maka akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, jadi dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa tersebut adalah searah.

Uji signifikansi menggunakan uji-t, maka dapat diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar **9,012**. Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar **1,658** pada taraf signifikansi 5% maka  $t_{hitung}$  **lebih besar dari  $t_{tabel}$**  ( **$5,213 > 1,658$** ) atau **sig (0,000 < 0,05)**, dapat disimpulkan bahwa :

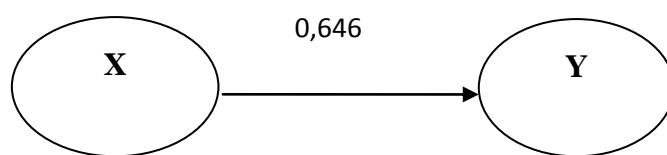
Ha : diterima, sehingga penggunaan media benda konkret mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking.

## 2. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Harga  $R^2$  atau koefisien determinasi dipergunakan untuk mengetahui besarnya sumbangannya atau kontribusinya yang diberikan oleh variabel independen terhadap dependen. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,416 atau 41,6 %. Hasil tersebut berarti bahwa variabel penggunaan media benda konkret (X) mempengaruhi variabel hasil belajar siswa (Y) sebesar 41,6 %. sedangkan sebesar 58,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini

## **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien korelasi X terhadap Y sebesar 0,646. kriteria dalam pengukuran penggunaan media benda konkret ini menggunakan 7 indikator yaitu materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA semester I. Dari angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV SD N Gugus Kolopaking. Koefisien korelasi X terhadap Y disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut :



Gambar 5. Paradigma Hasil Penelitian

Hasil kecenderungan penggunaan media benda konkret yang di gunakan oleh guru menunjukkan hasil yang sedang atau Cukup baik. Dari 116 responden yang diteliti sebanyak 22 jawaban siswa (18,95%) masuk dalam kategori tinggi, 69 jawaban siswa (59,48%) masuk dalam kategori sedang, dan 25 jawaban siswa (21,55%) masuk dalam kategori rendah.

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret pada siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking mempunyai nilai sedang atau cukup. Hal ini ditujukan dengan perolehan nilai siswa yg pada akhir semester siwa yang cukup baik. Dengan penggunaan media benda konkret berarti mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas IV.

Persamaan garis regresi sederhana dapat dinyatakan dalam persamaan  $Y = 5,240 + 0,878 X$  dan koefisien korelasi (R) **0,645** yang berarti jika

Penggunaan Media Benda Konkret (X) meningkat satu satuan maka Hasil Belajar Siswa (Y) meningkat **0,878** satuan. Melalui analisis regresi sederhana diperoleh harga  $t_{hitung}$  sebesar **9,012** dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan  $t_{tabel}$  ( $dk = n-1 = 115$ ) sebesar **1,658**. Harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi dibawah 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking.

Dari hasil penghitungan dengan bantuan SPSS juga diketahui koefisien determinasi penggunaan media sebesar 0,416 atau bisa dikatakan bahwa pengaruh penggunaan media benda konkret memiliki konstribusi terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking sebesar 41,6 %. Terdapat variabel lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 58,4 % yang tidak dijadikan variabel dalam penelitian ini. Variabel lain kemungkinan adalah faktor keadaan sekolah, keadaan siswa, metode mengajar dan model pengajaran.

Berdasarkan analisis dengan menggunakan *software SPSS versi 16.0 For Windows* menunjukan bahwa koefisien korelasi X terhadap Y sebesar **0.645** karena koefisien ( $r_{x,y}$ ) tersebut bernilai positif maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan positif dan memiliki konstribusi antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai bahwa  $H_a$  : diterima, sehingga penggunaan media benda konkret mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD N Gugus Kolopaking. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,416 atau 41,6 %. Hasil tersebut berarti bahwa variabel penggunaan media benda konkret ( $X$ ) mempengaruhi variabel hasil belajar siswa ( $Y$ ) sebesar 41,6 %. sedangkan sebesar 58,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini memberikan penggunaan media benda konkret harus diperhatikan baik oleh guru dalam menyajikannya karena jika penggunaan media dapat dilakukan dengan baik maka akan memaksimalkan hasil belajar siswa. Mengenai penggunaan media konkret yang dinilai masih kurang atau sedang, dilihat dari hasil analisis pada variabel penggunaan media yang mendapat nilai tinggi hanya 22 siswa, nilai terbesar berada dalam kategori cukup dan kurang. Hal ini menunjukkan kurang maksimalnya guru dalam menggunakan media. Siswa mungkin masih merasa kurang bisa menerima materi yang begitu banyak di kelas IV.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh pihak guru dan sekolah dalam penggunaan dan pemilihan media yang tepat untuk disajikan pada siswa sesuai dengan usia dan karakter siswa.

#### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini telah diupayakan semaksimal mungkin agar sesuai dengan tujuan penelitian, tetapi masih terdapat keterbatasan yang tidak dapat terhindarkan antara lain:

1. Penilaian hasil belajar IPA dalam penelitian ini didasarkan pada penilaian oleh guru kelas. Pengumpulan dari hasil belajar didasarkan nilai akhir siswa dokumen dari nilai akhir semester I yang mengacu pada standar kompetensi nilai mata pelajaran IPA. Memungkinkan terjadinya nilai

yang dipaksa atau dinaikan dengan mengambil nilai tambahan, seperti nilai sikap siswa dalam mengikuti pelajaran IPA.

2. Pengukuran variabel penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa diukur berdasarkan angket yang diisi siswa dalam waktu yang relatif singkat, sehingga memungkinkan adanya sikap kurang obyektif dalam proses pengisian. Kemungkinan sikap siswa tersebut antara lain: terburu-buru, siswa sudah terlalu lelah, dan tidak jujur.
3. Terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

#### **D. Saran**

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan oleh guru sekolah tingkat dasar dalam upaya meningkatkan dalam penggunaan media mengajar.
2. Guru harus bisa memilih media yang tepat untuk mengajarkan materi cara merawat tulang seperti contoh sikap berdiri, tidur, dan duduk supaya siswa lebih paham.
3. Guru harus memilih media yang tepat untuk menjelaskan materi bunga lengkap untuk mengetahui bentuk dan fungsi bagian bunga.
4. Karakter siswa perlu dipahami lebih dalam, agar dalam pemilihan media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.

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

## Daftar Pustaka

- Abdullah Aly dan Eny Rahma. (2001). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Angkasa.
- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep Herry Hernawan. (2006). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Pengertian Media*. Diakses dari <http://www.total.or.id/info.media> pada hari Kamis, 7 Juli 2013, jam 13.45.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Pusada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV.Maulana.
- Depdiknas. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Bandung: Citra Umbara.
- Dimyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hujair AH. Sanaky, (2009). *Media Pembelajaran*: Penerbit Safiria Insania Press, Yogyakarta.
- Imam Ghozali. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ibrahim dan Nana Syaodih. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Karmon Sigalingging. (2009). Model Evaluasi Kreativitas Lomba Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. “*Jurnal Pendidikan Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*” Yogyakarta: UNY

- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Oemar Hamalik. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, S. (2011). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Subari. (1994). *Supervisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Srini M. Iskandar. (2001). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudarwan Danim. (1994). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana. (2001). *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: AlfaBeta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, S N. (2005). *Landasan Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Remaja Rosda Karya.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Toha Anggoro, dkk. (2007). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. 2008. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Purnamawati Harjanto dan Eldarni, Kemp and Dayton. (2010). *Manfaat Media Benda Konkret*. Disadur dari <http://anindita-yukichan.blogspot.com/media.html> pada hari kamis, 9 Agustus 2013, jam 09.15.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Udin S. Winataputra, dkk. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

UNY. (2010). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY.

Usman Samatoa ( 2006). *Bagaimana membelajarkan IPA di sekolah dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Directorat Jendral Pendidikan Tinggi Directorat Ketenangan.

Winkel, W S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Yusuf hadi Miarso, dkk. (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.

Zudhan kun DKK. (2013). *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: UNY

# **LAMPIRAN**

## **LAMPIRAN 1**

## ANGKET

### A. Karakteristik responden

Petunjuk : Mohon diisi identitas anda dengan menulis data informasi di bawah ini.

Nama : \_\_\_\_\_

No absen : \_\_\_\_\_

Nama sekolah : \_\_\_\_\_

### B. Petunjuk pengisian

1. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi hasil belajar anda.
2. Berilah tanda ( ✓ ) atau ( x ) pada salah satu kolom yang tersedia terkait dari penggunaan media benda konkret yang dilakukan oleh Bapak atau Ibu guru dalam mengajar mata pelajaran IPA, yaitu :

4 = Sangat Sesuai ( SS )

3 = Sesuai ( S )

2 = Kurang Sesuai ( KS )

1 = Tidak Sesuai ( TS )

3. Instrumen ini berkaitan dengan penggunaan media benda konkret yang dilakukan oleh Bapak atau Ibu guru.

No	Pernyataan PENGUNAN MEDIA BENDA KONKRET	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1	Dalam menjelaskan materi tentang kerangka manusia guru mengajar menggunakan " tiruan kerangka manusia".				
2	Dalam mengajar untuk menjelaskan materi kegunaan rangka manusia guru menggunakan media "layang-layang beserta rangkanya" sebagai contoh.				

3	Dalam menjelaskan materi jenis penyakit pada tubuh manusia guru menggunakan media "gambar macam-macam penyakit".			
4	Dalam menjelaskan posisi tidur dan berdiri yang salah atau benar guru menggunakan media "kerangka manusia".			
5	Dalam menjelaskan materi indra penglihatan pada manusia, guru menggunakan media "siswa sebagai model dan menutup matanya menggunakan selendang atau sapu tangan".			
6	Dalam menjelaskan materi indra pendengar dan fungsinya guru menggunakan media "suara musik di radio".			
7	Dalam menjelaskan materi bagian-bagian yang penting pada tubuh manusia guru mengajar menggunakan media "rangka manusia dan gambar rangka manusia".			
8	Dalam memperjelas materi indra peraba pada manusia guru menggunakan media "bola pingpong, bola tenis (kasti), kelereng, dan kerikil", dan kemudian siswa diminta untuk meraba dan membedakannya.			
9	Dalam menjelaskan materi hubungan susunan dan kegunaan daun guru mengajar dengan mambawa "beberapa contoh daun" sebagai media.			
10	Dalam menjelaskan materi tulang dan indra pada manusia guru menggunakan "salah satu siswa dijadikan model" sebagai media pembelajaran.			
11	Dalam menjelaskan cara merawat panca indra pada manusia guru menggunakan media "miniatur panca indra"			
12	Dalam menjelaskan materi indra pengecap guru menjadikan "siswa sebagai model", dan siswa diminta merasakan berbagai macam minuman yang beraneka rasa.			
13	Dalam menjelaskan materi bentuk dan fungsi akar guru menggunakan media "akar padi, jagung, bayam, atau pepaya"			

	untuk diiamati.			
14	Dalam menjelaskan materi bentuk dan fungsi batang guru membawa beberapa “contoh tanaman” dan meminta kepada seluruh siswa untuk mengamati batang tanaman tersebut.			
15	Dalam menjelaskan materi kelainan pada tulang manusia guru menggunakan “salah satu siswa untuk jadi model media”.			
16	Dalam menjelaskan materi bentuk dan fungsi bunga guru mengajar menggunakan beberapa “contoh bunga yang bagian-bagiannya lengkap”.			
17	Dalam memperjelas pengelompokan berbagai macam hewan menurut jenis makanannya guru mengajar “menggunakan media gambar hewan dan makanannya”.			
18	Dalam menjelaskan materi daur hidup pada hewan guru mengajar menggunakan media “gambar hewan seperti kupukupu, kecoa, dan nyamuk ”.			
19	Dalam menjelaskan cara merawat hewan peliharaan guru mengajar menggunakan media “miniatur hewan peliharaan”.			
20	Dalam menjelaskan materi macam penyakit pada hewan guru mengajar menggunakan media “gambar penyakit pada hewan”.			
21	Dalam menjelaskan materi simbiosis guru mengajar menggunakan media “ gambar seperti kerbau dan burung jalak” dan menjelaskan apa kerugian dan keuntungan simbiosis tersebut.			
22	Dalam memberikan penjelasan kerusakan pada alam yang disebabkan karena penebangan hutan secara liar guru mengajar menggunakan media “alam seperti miniatur hutan”.			
23	Dalam menjelaskan materi proses gunung meletus guru			

	mengajar menggunakan media “miniatur gunung” untuk.			
24	Dalam menjelaskan proses terjadinya tanah longsor guru menggunakan media “gundukan tanah yang disiram menggunakan air”.			
25	Dalam memberikan contoh perawatan pada alam guru menggunakan media “alam seperti kebun sekolah”.			
26	Dalam menjelaskan materi kegunaan berbagai alat rumah tangga berdasarkan sifat bahannya guru menggunakan “contoh alat rumah tangga”.			
27	Dalam menjelaskan proses pencairan guru menggunakan media “es batu”.			
28	Dalam menjelaskan proses penguapan guru mengajar menggunakan media “air, kompor, dan panci”.			
29	Dalam menjelaskan sifat benda cair guru menggunakan media “air , botol , dan ember”.			
30	Dalam menjelaskan materi benda padat guru menggunakan media “meja, pensil, almari,dan bantu”.			

## **LAMPIRAN 2**

**DAFTAR NILAI SEMESTER 1 MATA PELAJARAN IPA  
KELAS IV SD N 1 KEBUTUH DUWUR  
GUGUS KOLOPAKING**

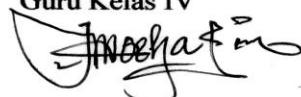
<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
1	Fina Safela	65
2	Isusaeni	74
3	Alfa Nur Adana	78
4	Anisa Cahyanimgtyas	65
5	Desi Yusnita	77
6	Indra Dwi Saputra	83
7	Ibnu Ajar Toha	67
8	Iqfa Safitri	74
9	Rafli Bening S	81
10	Rendi Yulianto	81
11	Singgih	68
12	Sepriyanto	79
13	Wiwit Ariyani	63
14	Yumna Belarosiva	81
15	Yunita	60
16	Eko Rianto	70
17	Avinda Varadita	87
18	Anggi Cahyani P	88
19	Dwiasih Rahma F	83
20	Devinta luthfi A	79
21	Enggal Sulistyo N	81
22	Elsa Rahmawati	75
23	Fiki Ari Julianto	60
24	Fiki Firmansyah	78
25	Fanesa Zhuaria R	84
26	Helfi Julehah	75
27	Irfadanmufadilah	86
28	Khoerun Naeni	75
29	Maulia Nirmala	79
30	Triana Fitri U	78
31	Ulfia Ainurahma	63
32	Uswatun Khasanah	63
33	Anisa Nur Rohmah	68
34	Rifa Prayoga	64
35	Ananda Septiana	70
36	Rian Bayu Elmansa	86
37	Julia Dewi	64
38	Risa Ervina Laola	70
39	Efa Hidayanto	89
40	Yuni Anisa	71
<b>Nilai rata- rata kelas</b>		<b>75</b>

Laki –laki : 15

Perempuan : 25

Jumlah siswa kelas IV : 40

Guru Kelas IV



**Muhamakim, A.Ma.Pd**

NIP. 19580828 197802 1 003

**DAFTAR NILAI SEMESTER 1 MATA PELAJARAN IPA**

**KELAS IV SD N 2 KEBUTUH DUWUR**

**GUGUS KOLOPAKING**

**2013 -2014**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
1	Arif Setiawan	69
2	Imam Supangat	70
3	Rahmat Fauzi	69
4	Aliy Saputra	70
5	Mh Artata Saptoh	80
6	MH Rizal	84
7	Andianto	70
8	Andriyanto	80
9	Desi Safitri	75
10	Evi Yuliah	80
11	Evita Sari	85
12	Hidayatulloh	75
13	Irvan Maulana	83
14	Iski Albarokah	75
15	Jeri Ananda	86
16	Muji Rahayu	76
17	Nurul Wahidin	82
18	Rahma Aprilia	85
19	Roy Setyawan	70
20	Saripto	75
21	Moh Abror	70
22	Riki Pangestu	80
23	Windiarti	75
24	Yudi	77
25	Inayah	75
26	Roif Furkon	80
<b>Nilai rata- rata kelas</b>		<b>77</b>

Laki –laki : 20

Perempuan : 6

Jumlah siswa kelas IV : 26

Guru Kelas IV



**RAKHMAT, S.Pd**

Nip. 19660322 198903 1 003

**DAFTAR NILAI SEMESTER 1 MATA PELAJARAN IPA**

**KELAS IV SD N 3 KEBUTUH DUWUR**

**GUGUS KOLOPAKING**

**2013 - 2014**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
<b>1</b>	Ninik Barokatul	90
<b>2</b>	Lena Larasati	98
<b>3</b>	Raniati	86
<b>4</b>	Dina Safira	85
<b>5</b>	Egis Reneri	91
<b>6</b>	M khabib Maulana	83
<b>7</b>	Selmiasari	83
<b>8</b>	Alya Listiawati	83
<b>9</b>	Anggi Purdiawati	88
<b>Nilai rata- rata kelas</b>		<b>87</b>

Laki –laki : 1

Perempuan : 8

Jumlah siswa kelas IV : 9

Guru Kelas IV



**EFA NOVIANTI**

Nip. 19671205 198910 2 001

**DAFTAR NILAI SEMESTER 1 MATA PELAJARAN IPA**

**KELAS IV SD N 4 KEBUTUH DUWUR**

**GUGUS KOLOPAKING**

**2013 – 2014**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
<b>1</b>	Halina Rohimah	69
<b>2</b>	Toni Setiawan	68
<b>3</b>	Imron Setiawan	72
<b>4</b>	Marya Safitri	68
<b>5</b>	Slamet Mafuloh	77
<b>6</b>	Ruli Setiawan	71
<b>7</b>	Fiki Alam Nuari	76
<b>8</b>	Nurhalimah	70
<b>9</b>	Aldi Susanto	77
<b>10</b>	Asep Nurofik	79
<b>11</b>	Adinka Fegianto	71
<b>12</b>	Fia Vebi Nurohmah	77
<b>13</b>	Refi Tri Mulyani	86
<b>14</b>	Ichwan Setiawan	61
<b>15</b>	Kuat Hidayatulloh	69
<b>16</b>	Marhamatun	70
<b>17</b>	Nur Hidayat	76
<b>18</b>	Naeni Afi Kasari	67
<b>19</b>	Natasya Vindi Afiska	86
<b>20</b>	Nanda Lingga S	85
<b>21</b>	Riska Rahmawati	82
<b>22</b>	Tika Lestari	75
<b>23</b>	Yudhi Ade Suhendar	71
<b>24</b>	Na'ila Nurjanah	78
<b>25</b>	Muh Edi prianto	75
<b>Nilai rata- rata kelas</b>		<b>74</b>

Laki –laki : 14

Perempuan : 11

Jumlah siswa kelas IV : 25

**Guru Kelas IV**



**SAVITA ROSMA DEWI**  
NRTIN. 400 209 98

**DAFTAR NILAI SEMESTER 1 MATA PELAJARAN IPA**

**KELAS IV SD N 6 KEBUTUH DUWUR**

**GUGUS KOLOPAKING**

**2013 - 2014**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
<b>1</b>	Dilan Ardianto	85
<b>2</b>	Badrudi	80
<b>3</b>	Sulastri	80
<b>4</b>	Ifa yaro'ah	76
<b>5</b>	Harin Doniawan	80
<b>6</b>	Ade Khaerul	88
<b>7</b>	Ardianto	75
<b>8</b>	Saefulloh	67
<b>9</b>	Indah Sugianto	75
<b>10</b>	Titi Lestari	77
<b>11</b>	Alfian Andi	65
<b>12</b>	Nur Rahayu	67
<b>13</b>	Novi Purnama	75
<b>14</b>	Wagimin	82
<b>15</b>	Imam Nurwahid	79
<b>16</b>	Nur Afidin	60
<b>Nilai rata- rata kelas</b>		<b>76</b>

Laki -laki : 10

Perempuan : 6

Jumlah siswa kelas IV : 16

Guru Kelas IV

TAMIM SUAIDI, S.Pd.I

NIP. 19551229 197802 1 003

## **LAMPIRAN 3**

## DATA ANGKET YANG DIANALISIS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	SUM
No	NAMA	1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	18	19	21	22	23	24	25	26	28	30			
1	NN	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	
2	NN	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	77	
3	NN	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	78	
4	NN	4	4	2	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
5	NN	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	78	
6	NN	4	4	2	3	4	3	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
7	NN	4	4	2	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	85	
8	NN	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	71	
9	NN	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	75	
10	NN	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	88		
11	NN	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	88		
12	NN	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	76		
13	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	80		
14	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	79		
15	NN	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	86		
16	NN	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70		
17	NN	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	82		
18	NN	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	90		
19	NN	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90		
20	NN	4	4	2	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	85		
21	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	79		
22	NN	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	84		
23	NN	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	88		
24	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	79		
25	NN	4	4	2	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	85		
26	NN	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	88		
27	NN	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92		
28	NN	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87		
29	NN	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78		
30	NN	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	77		
31	NN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72		
32	NN	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	77		
33	NN	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	78		

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA		
34	33	NN	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	78	
35	34	NN	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	78	
36	35	NN	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	72	
37	36	NN	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	86
38	37	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	79	
39	38	NN	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	89	
40	39	NN	4	4	2	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	85
41	40	NN	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	77	
42	41	NN	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	
43	42	NN	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	89	
44	43	NN	3	4	2	3	4	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	
45	44	NN	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	86	
46	45	NN	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	89
47	46	NN	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	84	
48	47	NN	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87	
49	48	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	79	
50	49	NN	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	77	
51	50	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80	
52	51	NN	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	86	
53	52	NN	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	78	
54	53	NN	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	86	
55	54	NN	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	77	
56	55	NN	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	89	
57	56	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	79	
58	57	NN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	82		
59	58	NN	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	84		
60	59	NN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	82	
61	60	NN	4	3	2	3	4	4	4	4	2	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	84	
62	61	NN	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	71	
63	62	NN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	82	
64	63	NN	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	75	
65	64	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	79	
66	65	NN	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	
67	66	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80	

a	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA
67	66	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80
68	67	NN	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	92
69	68	NN	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	93
70	69	NN	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	90
71	70	NN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	82
72	71	NN	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	91
73	72	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80
74	73	NN	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	91
75	74	NN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	82
76	75	NN	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	86
77	76	NN	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	74
78	77	NN	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
79	78	NN	4	3	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	84
80	79	NN	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	75
81	80	NN	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	81
82	81	NN	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
83	82	NN	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	82
84	83	NN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
85	84	NN	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	87
86	85	NN	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
87	86	NN	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	76
88	87	NN	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74
89	88	NN	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	81
90	89	NN	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	74
91	90	NN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	82
92	91	NN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	82
93	92	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80
94	93	NN	4	4	2	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	85
95	94	NN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	82
96	95	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80
97	96	NN	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	84
98	97	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80
99	98	NN	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	81
100	99	NN	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	81
101	##	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80
102	##	NN	3	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	82
103	##	NN	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	81
104	##	NN	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	87
105	##	NN	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	81
106	##	NN	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	81
107	##	NN	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91
108	##	NN	4	4	2	4	4	3	4	3	2	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74
109	##	NN	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	77
110	##	NN	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	87
111	##	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	80
112	##	NN	3	3	2	3	4	4	3	4	2	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	81
113	##	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	79
114	##	NN	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	76
115	##	NN	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	80
116	##	NN	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	84
117	##	NN	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	69
118		SUM	421	405	344	388	412	397	418	397	344	411	397	397	344	331	397	397	397	397	397	425	397	397	381	397	

## **LAMPIRAN 4**

## DATA NILAI YANG DIANALISIS

A	A	A	A	80
1 65	35 70	69 86	103 80	
2 74	36 86	70 85	104 76	
3 78	37 64	71 91	105 80	
4 65	38 70	72 83	106 88	
5 77	39 89	73 83	107 75	
6 83	40 71	74 83	108 67	
7 67	41 69	75 88	109 75	
8 74	42 70	76 69	110 77	
9 81	43 69	77 68	111 65	
10 81	44 70	78 72	112 67	
11 68	45 80	79 68	113 75	
12 79	46 84	80 77	114 82	
13 63	47 70	81 71	115 79	
14 81	48 80	82 76	116 60	
15 60	49 75	83 70		
16 70	50 80	84 77		
17 87	51 85	85 79		
18 88	52 75	86 71		
19 83	53 83	87 77		
20 79	54 75	88 86		
21 81	55 86	89 61		
22 75	56 76	90 69		
23 60	57 82	91 70		
24 78	58 85	92 76		
25 84	59 70	93 67		
26 75	60 75	94 86		
27 86	61 70	95 85		
28 75	62 80	96 82		
29 79	63 75	97 75		
30 78	64 77	98 71		
31 63	65 75	99 78		
32 63	66 80	100 75		
33 68	67 90	101 85		
34 64	68 98	102 80		

## **LAMPIRAN 5**

## ANALISIS DESKRIPTIF

**Statistics**

		Penggunaan media	Nilai Akhir Siswa
N	Valid	116	116
	Missing	4	4
Mean		80.93	76.14
Std. Error of Mean		.529	.718
Median		81.00	76.00
Mode		82	75
Std. Deviation		5.695	7.735
Variance		32.430	59.824
Minimum		69	60
Maximum		93	98
Sum		9388	8832

## **LAMPIRAN 6**

## RELIABILITAS

### → Reliability

[DataSet0]

## Scale: ALL

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	116	96.7
	Excluded <sup>a</sup>	4	3.3
	Total	120	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	24

## LINEARITAS

### ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Nilai Akhir Siswa *	Between Groups	(Combined)	3871.874	23	168.342	5.149	.000
Penggunaan media		Linearity	2862.076	1	2862.076	87.539	.000
		Deviation from Linearity	1009.798	22	45.900	1.404	.134
	Within Groups		3007.919	92	32.695		
	Total		6879.793	115			

## **LAMPIRAN 8**

## UJI NORMALITAS

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan media	.081	116	.061	.983	116	.150
Nllai Akhir Siswa	.088	116	.027	.985	116	.235

a. Lilliefors Significance Correction

## REGRESI SEDERHANA

### Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Mode	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan media <sup>a</sup>	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Nllai Akhir Siswa

### Model Summary<sup>b</sup>

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.645 <sup>a</sup>	.416	.411	5.937

a. Predictors: (Constant), Penggunaan media

b. Dependent Variable: Nllai Akhir Siswa

### ANOVA<sup>b</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2862.076	1	2862.076	81.209
	Residual	4017.717	114	35.243	
	Total	6879.793	115		

a. Predictors: (Constant), Penggunaan media

b. Dependent Variable: Nllai Akhir Siswa

### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.240	7.887		.664
	Penggunaan media	.876	.097	.645	9.012

a. Dependent Variable: Nllai Akhir Siswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)  
E-mail: [humas\\_fip@uny.ac.id](mailto:humas_fip@uny.ac.id) Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



No. : 11064/UN34.11/PL/ 2011  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY  
Jl. Jendral Sudirman 5  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

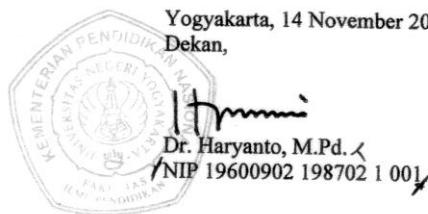
Nama : Singgih Heriyanto  
NIM : 07108248228  
Prodi/Jurusan : PGSD / PPSD  
Alamat : Banjarnegara

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SD N Gugus Kolopaking Banjarnegara  
Subyek : Siswa Kelas IV  
Obyek : Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret  
Waktu : November 2011 – Januari 2012  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkrit Terhadap Hasil Belajar Siswa  
di SD N Gugus Kolopaking

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 14 November 2011  
Dekan,



Tembusan Yth:

1. Rektor ( sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan

Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
(BANDAR KESBANGLINMAS)  
Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137**

Yogyakarta, 16 November 2011

Nomor : 074 / 588 / Kesbang / 2011  
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas  
Provinsi Jawa Tengah  
di

SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY  
Nomor : 11064 / UN34.11 / PL / 2011  
Tanggal : 14 November 2011  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat pemberitahuan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : " **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING** ", kepada :

Nama : SINGGIH HERIYANTO  
NIM : 07108248228  
Prodi/Jurusan : PGSD / PPSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY  
Lokasi Penelitian : SDN Gugus Kolopaking Banjarnegara  
Waktu Penelitian : November 2011 s/d Januari 2012

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

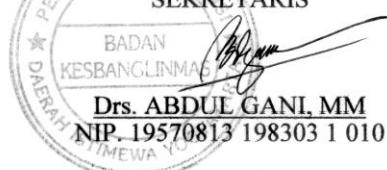
Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas Provinsi DIY;

Rekomendasi Ijin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

An. KEPALA  
BADAN KESBANGLINMAS PROVINSI DIY  
SEKRETARIS



Tembusan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
JI. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122  
SEMARANG - 50136

**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET**

Nomor : 070 / 2179/ 2011

- I. DASAR : Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat Dari Gubernur DIY. Nomor 074 / 588 / Kesbang / 2011. Tanggal 16 November 2011.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Banjarnegara.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : Singgih Heriyanto.
  2. Kebangsaan : Indonesia.
  3. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
  4. Pekerjaan : Mahasiswa.
  5. Penanggung Jawab : Sudiyono, M.Si.
  6. Judul Penelitian : Pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking.
  7. Lokasi : Kabupaten Banjarnegara.
- V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :
1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
  2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan.

Tidak membahas masalah politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / Mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :

November 2011 s/d Februari 2012.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 17 Nopember 2011





PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
KANTOR KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN LINMAS  
KABUPATEN BANJARNEGARA  
Jalan A. Yani No. 16 Telp. ( 0286 ) 591218 Pswt. 781  
BANJARNEGARA 53414

Banjarnegara, 18 Nopember 2011

K e p a d a

Yth. Kepala BAPPEDA Kabupaten  
Banjarnegara  
di-  
**BANJARNEGARA**

Nomor : 070 / 244/ 2011  
Lampiran : -  
Perihal : **Rekomendasi Ijin Penelitian**  
**a.n. SINGGIH HERIYANTO**

- I. Menunjuk Surat dari Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah nomor : 070 /2179 /2011 tanggal 17 Nopember 2011 perihal ijin penelitian
- II. Dengan ini Kantor Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Banjarnegara yang dalam hal ini bertindak atas nama Bupati Banjarnegara dengan ini menyatakan bahwa pada prinsipnya TIDAK BERKEBERATAN / MENYETUJUI atas pelaksanaan penelitian di Wilayah Kabupaten Banjarnegara yang dilaksanakan oleh :
  - a. N a m a : **Singgih Heri yanto**
  - b. Pekerjaan : Mahasiswa
  - c. Alamat Instansi : Karangmalang, Yogyakarta
  - d. Alamat Rumah : Kebutuh Duwur Rt 04 Rw 02, Kec. Pagedongan
  - e. Judul : **" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING "**
  - f. Lokasi penelitian : SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING
  - g. Penanggung jawab : SUDIYONO, M.Si
  - h. Dengan ketentuan sebagai berikut :
    1. Bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut di atas tidak disalahgunakan untuk maksud dan tujuan yang lain yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.
    2. Bahwa sebelum melaksanakan tugas yang sifatnya langsung kepada responden agar terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Wilayah, Kepala Dinas / Instansi setempat guna dimintakan petunjuk teknis seperlunya.
    3. Bahwa untuk melaksanakan kegiatan dimaksud, diminta kepada yang bersangkutan untuk melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Banjarnegara C/q Kepala Kantor Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Banjarnegara pada kesempatan pertama.
    4. Surat Ijin Rekomendasi ini berlaku mulai bulan Nopember 2011 sampai dengan bulan Februari 2012

Demikian Surat Rekomendasi dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

an. KEPALA KANTOR KESBANG, POLITIK DAN LINMAS  
KABUPATEN BANJARNEGARA  
KASI POLITIK DALAM NEGERI

KANTOR KESBANG  
POLINMAS

**TIDAR INDARTO SUDEWO, S.Sos**  
NIP. 19670729 198903 1 008



**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
Jalan Dipayuda No. 30 A Telp. ( 0286 ) 591142  
**BANJARNEGARA 53414**

**SURAT REKOMENDASI RESEARCH/SURVEY**

NOMOR : 070/ 574/ 2011

- I. Dasar : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa, Politik Dan Linmas Kabupaten Banjarnegara Nomor: 070/ 274/ 2011 Tanggal 18 November 2011 Perihal Rekomendasi Ijin Penelitian a.n **SINGGIH HERIYANTO**.
- II. Yang bertanda tangan di bawah ini :  
Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Banjarnegara, menyatakan bahwa pada prinsipnya tidak berkeberatan atas pelaksanaan kegiatan penelitian pendahuluan/ penelitian/ pra-survey/ survey/skripsi/thesis/desertasi/observasi/praktek lapangan/ karya ilmiah tersebut di wilayah Kabupaten Banjarnegara yang dilaksanakan oleh :
- |                      |   |   |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama              | : | <b>SINGGIH HERIYANTO</b>  |
| 2. Pekerjaan         | : | Mahasiswa UNY, Yogyakarta   |
| 3. Alamat Instansi   | : | Karangmalang, Yogyakarta  |
| 4. Alamat Rumah      | : | Kebutuh Duwur,Rt 04/ Rw 02 Kec. Pagedongan  |
| 5. Maksud dan tujuan | : | Rekomendasi Ijin Penelitian dengan judul :<br><b>" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING "</b> |
| 6. Lokasi            | : | SDN Gugus Kolopaking  |
| 7. Penanggungjawab   | : | Sudiyono, M.Si  |
| 8. Pelaksana         | : | <b>SINGGIH HERIYANTO</b>  |
- III. Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :
- Bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut di atas tidak disalahgunakan untuk maksud dan tujuan lain yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.
  - Bahwa sebelum melaksanakan tugas kepada responden agar terlebih dahulu melaporkan pada Pejabat Wilayah/Kepala Dinas/Instansi setempat guna dimintakan petunjuk teknis seperlunya.
  - Bahwa setelah selesai melaksanakan kegiatan Penelitian diminta kepada yang bersangkutan untuk melaporkan hasilnya secara tertulis kepada **Bupati Banjarnegara Cq. Kepala BAPPEDA Kabupaten Banjarnegara** pada kesempatan pertama.
  - Surat Ijin pelaksanaan Penelitian/Research/Survey ini berlaku dari tanggal 18 November 2011 sampai dengan 18 Februari 2012 dan dapat diperbarui kembali.

Dikeluarkan di : Banjarnegara  
Pada Tanggal : 18 November 2011

**A.n. KEPALA BAPPEDA**  
**KABUPATEN BANJARNEGARA;**  
**KABID. STATISTIK & MONEV**



**TEMBUSAN** : Terlampir.

Lampiran Surat Kepala Bappeda Kab. Banjarnegara  
Nomor : 070 / 574 / 2011  
Tanggal : 18 November 2011

Disampaikan kepada Yth.

1. Kepala Dindikpora Kab. Banjarnegara;
2. Kepala UPT Dindikpora Kec. Pagedongan
3. Kepala SD Negeri 1 Kebutuh Duwur Kec. Pagedongan
4. Kepala SD Negeri 2 Kebutuh Duwur Kec. Pagedongan
5. Kepala SD Negeri 3 Kebutuh Duwur Kec. Pagedongan
6. Kepala SD Negeri 4 Kebutuh Duwur Kec. Pagedongan
7. Kepala SD Negeri 6 Kebutuh Duwur Kec. Pagedongan



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
UPT DINDIKPORA KECAMATAN PAGEDONGAN  
**SD NEGERI 1 KEBUTUHDUWUR**  
Alamat : *Desa Kebutuh Duwur, Kec.Pagedongan, Kab.Banjarnegara,  
53451*

**SURAT KETERANGAN**

No. *800/008/2014*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SIDIQ, S.Pd.SD**  
NIP : 19680406 198903 1 010  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 1 Kebutuh Duwur

Menyatakan bahwa.

Nama : **SINGGIH HERIYANTO**  
NIM : 07108248228  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Kebutuh Duwur dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING” pada bulan Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 07 Mei 2014





PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
UPT DINDIKPORA KECAMATAN PAGEDONGAN  
**SD NEGERI 2 KEBUTUH DUWUR**

Alamat : Desa Kebutuh Duwur, Kec. Pagedongan,

Kab. Banjarnegara, 53451

**SURAT KETERANGAN**

No: 800/51/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **RAKHMAT, S.Pd**  
NIP : 19660322 198903 1 003  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 2 Kebutuh Duwur

Menyatakan bahwa.

Nama : **SINGGIH HERIYANTO**  
NIM : 07108248228  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Kebutuh Duwur dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING" pada bulan Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 09 Mei 2014

Kepala Sekolah

  
RAKHMAT, S.Pd  
Nip. 19660322 198903 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
UPT DINDIKPORA KECAMATAN PAGEDONGAN  
**SD NEGERI 3 KEBUTUH DUWUR**  
*Alamat : Dusun Kutasari, Desa Kebutuh Duwur, Kec.Pagedongan,  
Kab.Banjarnegara, 53451*

**SURAT KETERANGAN**

No: 800/087/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SIDIQ, S.Pd.SD**  
NIP : 19680406 198903 1 010  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 3 Kebutuh Duwur

Menyatakan bahwa.

Nama : **SINGGIH HERIYANTO**  
NIM : 07108248228  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Kebutuh Duwur dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING”** pada bulan Mei.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 10 Mei 2014





PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
UPT DINDIKPORA KECAMATAN PAGEDONGAN  
**SD NEGERI 4 KEBUTUHDUWUR**

Alamat : Desa Kebutuh Duwur, Kec. Pagedongan,

Kab. Banjarnegara, 53451

**SURAT KETERANGAN**

No: 421.2 / 033 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dra. TRI PURWATI**  
NIP : 19631204 198304 2 007  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 4 Kebutuh Duwur

Menyatakan bahwa.

Nama : **SINGGIH HERIYANTO**  
NIM : 07108248228  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 4 Kebutuh Duwur dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING" pada bulan Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 08 Mei 2014

Kepala Sekolah





PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
UPT DINDIKPORA KECAMATAN PAGEDONGAN  
**SD NEGERI 6 KEBUTUHDUWUR**

Alamat : **Dusun Wanarasa, Desa Kebutuh Duwur, Kec. Pagedongan, Kab. Banjarnegara, 53451**

## **SURAT KETERANGAN**

No. 421.2/03/V/2014.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **PRAYITNO, S.Pd**  
NIP : 19651025 199903 1 002  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 6 Kebutuh Duwur  
UPT Dindikpora Kec. Pagedongan Kab. Banjarnegara.

Menyatakan bahwa.

Nama : **SINGGIH HERIYANTO**  
NIM : 07108248228  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 6 Kebutuh Duwur dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI GUGUS KOLOPAKING” pada bulan Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 06 Mei 2014

### • Kepala Sekolah

PAGE 01 PRAJITNO, S.Pd

## LAMPIRAN FOTO

