PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA ASLI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 JATIINDAH TANJUNG BINTANG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

Skripsi

Oleh

DWI HASTUTI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA ASLI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 JATIINDAH TANJUNG BINTANG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

Oleh

DWI HASTUTI

Masalah dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah yang rendah.
Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penggunaan alat peraga asli di kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang. Jenis penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan teknik tes (soal pilihan ganda) dan non tes (lembar observasi).
Hasil penelitian aktivitas siswa siklus I nilai rata-rata 71,05 sebanyak 9 siswa atau 23,68% tidak mencapai KKM, aktivitas siswa dengan persentase 72,06% dengan kategori aktif. Siklus II nilai rata-rata 85,39 dan tidak ada nilai siswa dibawah KKM, aktivitas siswa 95,59% dengan kategori sangat aktif. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II 14,34, peningkatan persentasenya 23,53%, dan peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM 9 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, sehingga indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II, alat peraga asli yang diterapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA materi pokok alat panca indra manusia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.

Kata kunci: aktivitas, alat peraga asli, hasil, IPA

ABSTRACT

IMPROVING ACTIVITY AND LEARNING RESULTS THROUGH THE USE OF ORIGINAL AUTHENTIC TOOLS IN STUDENT CLASS IV SD NEGERI 2 JATIINDAH TANJUNG BINTANG DISTRICT SOUTH LAMPUNG

By

DWI HASTUTI

The problem in this research is the activity and the result of science learning of fourth grade students of SD Negeri 2 Jatiindah which is low.
The purpose of this research is to improve student activity and learning outcomes on science learning through the use of original props in class IV SD Negeri 2 Jatiindah Tanjung Tanjung District. The type of research using Classroom Action Research (PTK) with two cycles consisting of four stages of planning, implementation, observation, and reflection. Methods of data collection using test techniques (multiple choice questions) and non tests (observation sheets).
The result of research activity of student of cycle I average score 71,05 as many as 9 students or 23,68% did not reach KKM, student activity with percentage 72,06% with active category. Cycle II average score 85,39 and no student score under KKM, student activity 95,59% with very active category. The increase of the average value from cycle I to cycle II 14.34, the increase of the percentage of 23.53%, and the increase in the number of students who reach KKM 9 students. The results showed a significant improvement, so that the success indicator has been achieved in cycle II, the original props applied can increase the activity and learning outcome of science IPA main material of the human senses in fourth grade students of SD Negeri 2 Jatiindah, Tanjung Bintang Sub-district, South Lampung District.

Keywords: activity, original props, results, IPA

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA ASLI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 JATIINDAH TANJUNG BINTANG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

Oleh

DWI HASTUTI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN SD
Pada
Jurusan PGSD
Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

Judul Skripsi	:	**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA ASLI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 JATIINDAH TANJUNG BINTANG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**
Nama Mahasiswa	:	Dwi Hastuti
No. Pokok Mahasiswa	:	1513069059
Program Studi	:	S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan	Dosen Pembimbing
Dr. Riswanti Rini, M.Si.	**Drs. Maman Surahman, M.Pd.**
NIP 19600328 198603 2 002	NIP 19590419 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.** .....

   Penguji Utama : **Dra. Loliyana, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **13 Desember 2017**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Hastuti

NPM : 1513069059

Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Alat Peraga Asli pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah merupakan hasil karya saya sendiri dan menurut sepengetahuan saya tidak berisi tentang materi yang pernah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi ini saya kutip dari hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai norma dan kaidah penulisan karya ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat berdasarkan kondisi yang sebenar-benarnya.

Bandar Lampung, Nopember 2017

Yang Membuat Pernyataan

Dwi Hastuti

NPM. 1513069059

RIWAYAT HIDUP

Dwi Hastuti lahir tanggal 02 September 1980 di Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Penulis adalah anak ke dua dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak M. Muhson dan Ibu Surip.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 7 Jatibaru Tanjung Bintang, Lampung Selatan tamat dan berijazah tahun 1993, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di MTs. Nurul Kawakib Tanjung Bintang, Lampung Selatan tamat dan berijazah tahun 1996, Sekolah Menengah Umum di MAN 2 Tanjung Karang, Bandar Lampung tamat dan berijazah tahun 1999, kuliah S1 di IAIN Raden Intan Bandar Lampung, Lampung tamat dan berijazah tahun 2006, kuliah Akta IV di IAIN Raden Intan Bandar Lampung, Lampung tamat dan berijazah tahun 2007.

Pada tahun 2016 Penulis terdaftar sebagai mahasiswa di FKIP-S1 PGSD Dalam Jabatan Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, aku persembahkan karyaku ini kepada :

Ayah dan Ibu tercinta

Kedua anakku terkasih

Kakak dan adik-adikku tersayang

Rekan guru dan siswa di SD Negeri 2 Jatiindah Tanjung Bintang

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung tempat menimba ilmu, membuka jalan untuk bekerja lebih baik lagi sebagai abdi masyarakat.

Motto

Kunci kesuksesan hidup adalah ridho orang tua.

Pegangan hidup yang paling kuat adalah syariat agama.

"Barang siapa yang memberi kemudharatan kepada seorang muslim, maka Allah akan memberi kemudharatan kepadanya, barang siapa yang merepotkan (menyusahkan) seorang muslim maka Allah akan menyusahkan dia"

(HR. Abu Dawud dan dihasankan oleh Imam At Tirmidzi)

SANWACANA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T., atas segala limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul "*Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Alat Peraga Asli pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/ 2018.*"

Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan

bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.

4. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd. selaku dosen pembahas dalam skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, kritik, saran, dan motivasi yang telah diberikan untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Sri Raharjo, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang yang telah memberikan izin penelitian.
6. Kedua orang tuaku dan seluruh keluargaku yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Nopember 2017

Penulis

Dwi Hastuti

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL ..... **iv**
DAFTAR GAMBAR ..... **v**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **vi**

I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 8

II. KAJIAN PUSTAKA
A. Belajar dan Pembelajaran 10
1. Belajar 10
1.1 Pengertian Belajar 10
1.2 Tujuan Belajar 11
1.3 Teori-teori Belajar 13
1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar 15
2. Pembelajaran 16
2.1 Pengertian Pembelajaran 16
2.2 Pendekatan Pembelajaran 18
B. Aktivitas Belajar 19
1. Pengertian Aktivitas Belajar 19
2. Konsep Aktivitas Belajar 21
3. Jenis-jenis Aktivitas Belajar 21
C. Hasil Belajar 23
1. Pengertian Hasil Belajar 23
2. Tujuan Hasil Belajar 27
3. Mengenal Hasil Belajar 28
D. Alat Peraga 30
1. Pengertian Alat Peraga 30
2. Kriteria Alat Peraga 31
3. Kelebihan dan Kelemahan Alat Peraga 32
E. Alat Peraga Asli 34
1. Pengertian Alat Peraga Asli 34

2. Manfaat Alat Peraga Asli 35
F. Ilmu Pengetahuan Alam 37
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam 37
2. Tujuan Pembelajaran Imu Pengetahuan Alam 38
3. Literasi Ilmu Pengetahuan Alam 39
G. Penelitian Lain yang Relevan 42

III. METODE PENELITIAN
A. Rancangan Penelitian 44
B. Setting Penelitian 44
1. Tempat Penelitian 44
2. Waktu Penelitian 45
3. Subjek Penelitian 45
C. Teknik Pengumpulan Data 45
1. Teknik Non Tes 45
2. Teknik Tes 49
D. Teknik Analisis Data 52
1. Analisis Kuantitatif 52
2. Analisis Kualitatif 53
E. Prosedur Penelitian 54
F. Urutan Tindakan Penelitian 54
G. Indikator Keberhasilan 60

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 61
1. Deskripsi Lokasi Penelitian 61
2. Peningkatan Hasil Penelitian 61
3. Deskripsi Data Awal 62
4. Deskripsi Data Tindakan 62
Siklus I 62
1. Perencanaan 62
2. Pelaksanaan Tindakan 63
3. Observasi 64
4. Refleksi 64
5. Rekomendasi Pelaksanaan Siklus II 57
Siklus II 65
1. Perencanaan 65
2. Pelaksanaan Tindakan 66
3. Observasi 67
4. Refleksi 68
B. Pembahasan 68
1. Aktivitas Belajar Siswa 68
2. Hasil Belajar Siswa 70

V. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 73
B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Nilai Ulangan Harian IPA 4
2. Kisi-kisi lembar observasi terhadap sisswa..... 46
3. Lembar observasi aktivitas siswa..... 48
4. Analisa data lembar observasi aktivitas siswa 49
5. Kisi-kisi tes untuk siswa 50
6. Soal tes untuk siswa 50
7. Analisa tes hasil belajar..... 52
8. Data hasil belajar IPA siswa siklus I..... 63
9. Data hasil belajar IPA siswa siklus II 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Alur PTK 44
2. Alur Pelaksanaan Tindakan..... 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Izin Penelitian dari Universitas Lampung 77
2. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah..... 78
3. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian..... 79
4. Surat Pernyataan Penetapan Teman Sejawat 80
5. Surat Pernyataan Kesediaan Teman Sejawat 81
6. Hasil Observasi Pra Tindakan..... 82
7. Analisis Pemetaan SK - KD..... 83
8. Silabus..... 84
9. RPP 85
10. Lembar Kegiatan Siswa 89
11. Soal Tes..... 94
12. Lembar Analisis Tes Hasil Belajar Siswa 98
13. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa 100
14. IPKG Pelaksanaan Pembelajaran.....102
15. Daftar Nilai Tes.....117

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan wahana untuk membekali siswa dengan pengetahuan keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan disekelilingnya. Pembelajaran IPA sejak dini akan menghasilkan generasi yang melek sains dan dapat menghadapi tantangan hidup dalam dunia yang semakin kompetitif, sehingga mereka mampu turut serta memilih dan mengolah informasi untuk digunakan dalam mengambil keputusan.

Guru sebagai profesi telah mencoba meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Karena tantangan tersebut masih berlanjut untuk disempurnakan dari hari ke hari. Seringkali situasi yang sulit dihadapi, hal ini menimbulkan berbagai masalah pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Belajar dan mengajar dapat meningkat dengan segera saat praktik dan teori saling memberi informasi, hal ini bermanfaat bagi kita untuk mengetahui mengapa sesuatu berjalan atau tidak, berguna bila mempunyai prinsip-prinsip untuk menuntun dalam merancang pelajaran, bisa mengetahui bagaimana siswa belajar sehingga kita tidak selalu bertindak secara otomatis dari kenyamanan atau tanpa berfikir dari petunjuk teoritis. Beberapa hal tersebut sangat membantu siswa dalam membangun potensi yang dimiliki secara maksimal dari berbagai

aspek yaitu aspek pengetahuan, pengalaman, keterampilan, kreatifitas, mandiri, dan aspek-aspek lainnya.

Sebagaimana tercantum dalam tujuan Pendidikan Nasional (2003:4); Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melalui pembelajaran IPA, diharapkan mampu mewujudkan generasi yang mencintai alam, mengolah potensi alam dengan bijak, menghargai makhluk hidup, melestarikan kekayaan alam, mampu mencintai serta merawat diri dan lingkungan sekitar dengan benar.

Sesuai Depdiknas Ditjen Manajemen Dikdasmen Ditjen Pembinaan TK dan SD, (2007: 13-14), tujuan dan ruang lingkup Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

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

Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut.

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

Pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui serangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. IPA juga memberikan pemahaman kepada kita bagaimana caranya agar kita dapat hidup dengan cara menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut.

Sebaiknya pembelajaran IPA di sekolah dasar menggunakan perasaan keingintahuan siswa sebagai titik awal dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan penyelidikan atau percobaan. Kegiatan-kegiatan ini dilakukan untuk menemukan dan menanamkan pemahaman konsep-konsep baru dan mengaplikasikannya untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemui oleh siswa sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari.

Materi IPA sangat erat kaitannya dengan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan

dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari tentang diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari akan terwujud generasi yang memiliki kehidupan sehat, lingkungan sehat dapat menunjang generasi cerdas.

Tabel 1. Nilai ulangan harian IPA dengan KKM 65

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siwa Tuntas	Persentase (%) Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase (%) Tidak Tuntas
1	≥ 65	Tuntas	26	68,42	-	-
2	60 – 64	Tidak Tuntas	-	-	6	15,79
3	45 – 59	Tidak Tuntas	-	-	6	15,79
4	0 - 44	Tidak Tuntas	-	-	0	0
Jumlah			26	68,42	12	31,58

Sumber : Data sekolah

Berdasarkan data yang penulis dapatkan pada waktu proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas 4 SDN 2 Jatiindah tentang alat indera dan cara memeliharanya, ternyata 12 siswa dengan persentase 31,58% masih dibawah KKM yaitu 65.

Tabel tersebut menunjukkan hasil belajar siswa yang masih rendah dan belum mencapai KKM secara maksimal, nilai yang dicapai siswa kurang memuaskan (dibawah rata-rata). Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pun terlihat kurang aktif, kurang memperhatikan pelajaran karena menganggap materi tersebut mudah, pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA rendah. Dalam menyampaikan materi guru masih menggunakan metode ceramah, metode ini membuat siswa bosan dan

aktivitas pembelajaran masih terpusat pada guru. Penggunaan media/alat berupa gambar saja, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Setelah penulis melakukan refleksi, penyebab permasalahan itu muncul karena pada saat guru menjelaskan menggunakan bahasa yang terlalu tinggi, penjelasannya terlalu cepat, cara mengajar yang tidak menarik, kurang memberikan contoh yang mudah dipahami siswa, dan kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami pelajaran melalui alat peraga yang mudah dipahami siswa. Dari banyaknya permasalahan di kelas tidak mungkin dapat terselesaikan dalam waktu yang bersamaan, oleh karena itu peneliti akan memprioritaskan perbaikan pembelajaran pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan cara mengaktifkan siswa menggunakan alat peraga, mendisiplinkan siswa agar memperhatikan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Permasalahan di atas jika dibiarkan akan menghambat pada tercapainya tujuan pembelajaran, dengan demikian perlu diterapkan suatu strategi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan memalui metode demonstrasi dengan diimbangi bentuk kegiatan lainnya yakni menggunakan alat peraga. Dari penerapan strategi menggunakan alat peraga asli ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa.Pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan aktif bertanya (mengalami), bukan transfer pengetahuan dari guru

ke siswa. Aktivitas pada pembelajaran lebih dipentingkan guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan keadaan tersebut penulis tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan Penelitian Tindakan Kelas yang dirumuskan dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Alat Peraga Asli Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di lapangan, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Hasil belajar mata pelajaran IPA tentang panca indera tergolong rendah karena masih dibawah KKM.
2. Guru belum menggunakan media dan alat peraga benda asli.
3. Siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang dipelajari.
4. Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA belum tepat.
5. Media dan alat pembelajaran yang digunakan tidak menarik.
6. Aktifitas pembelajaran belum terfokus pada siswa.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak berkembang ke berbagai masalah maka peneliti perlu menentukan batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang diteliti dan dibahas dalam penelitian ini. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini meliputi :

1. Penelitian ini hanya diperuntukkan pada materi pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan tahun pelajaran 2017/2018.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus tahun 2017 semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.
3. Materi yang disampaikan adalah pokok bahasan alat panca indra manusia.

D. Rumusan Masalah

Latar belakang yang penulis kemukakan dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. "Apakah dengan menggunakan alat peraga asli dapat meningkatkan aktivitas belajar dalam mata pelajaran IPA pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan?"
2. "Apakah dengan menggunakan alat peraga asli dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dalam mata pelajaran IPA melalui penggunaan alat peraga asli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA melalui penggunaan alat peraga asli pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Hasil Penelitian Tindakan Kelas :

1. Secara teoritis

   Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dimanfaatkan untuk perbaikan pada proses pembelajaran di sekolah dasar dan menambah wawasan pengetahuan tentang belajar dan pembelajaran yang tepat.

2. Secara praktis dapat bermanfaat bagi :

   a. Siswa :

      - Meningkatkan hasil belajar siswa.
      - Menjadi model bagi siswa untuk menyikapi kinerja sehingga siswa dapat berperan sebagai peneliti bagi hasil belajarnya sendiri.
      - Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPA.
      - Mendapat kesempatan untuk mencapai prestasi yang optimal.
      - Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPA.

   b. Guru :

      PTK dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya karena memang sasaran akhir PTK adalah perbaikan pembelajaran.

   c. Kepala Sekolah :

Sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat, bila para gurunya sudah mampu membuat perubahan atau berbagai perbaikan seperti : penanggulangan berbagai masalah belajar siswa, perbaikan kesalahan konsep, serta penanggulangan berbagai kesulitan mengajar yang dialami oleh guru. Menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah yang berasal dari hubungan koligial yang sehat yang tumbuh dari rasa saling membutuhkan.

d. Peneliti
   - Dengan melakukan PTK peneliti sebagai guru dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
   - Melalui PTK guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri, tidak hanya menerima hasil perbaikan yang ditemukan orang lain, namun ia sendiri adalah perancang dan pelaku perbaikan tersebut yang menghasilkan berbagai teori dalam memperbaiki pembelajaran.

e. Peneliti lain

   Dapat memotivasi peneliti lain untuk mampu menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

1.1 Pengertian Belajar

Setiap aktivitas manusia sehari-hari tidak pernah lepas dari belajar, sejak lahir manusia sudah belajar mengenal segala sesuatu yang ada di sekitarnya dan belajar melakukan segala aktivitas baik fisik maupun psikis. Aktivitas fisik meliputi tengkurap, merangkak, berjalan, lari, bahkan melompat. Aktivitas psikis meliputi kegiatan berfikir.

Keterampilan berpikir adalah salah satu aspek kecakapan hidup *(life skill)* yang sangat perlu mendapat perhatian dan dikembangkan melalui proses pendidikan. Kemampuan seseorang untuk dapat berhasil dalam kehidupannya terutama dalam upaya menyelesaikan masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya ditentukan oleh keterampilan berpikir yang dimilikinya. Belajar bagaimana cara berpikir yang baik menekankan pada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara peserta didik sebagai individu dengan lingkungan sekitarnya.

Sesuai Depdiknas tahun 2003, belajar pada dasarnya merupakan proses membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir *(thinking skill).*

> Menurut Burton dalam Aunurrahman (2013:35) merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sanjaya (2013:164) menyebutkan bahwa "belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman."

> Jufri (2017:50) mengemukakan bahwa, belajar meliputi adanya perkembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku pada diri peserta didik yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan mengobservasi, mendengar, mencontoh, dan mempraktekkan langsung suatu kegiatan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segala aktivitas manusia dalam proses perubahan tingkah laku untuk mengetahui dan memahami lingkungannya sebagai akibat dari kegiatan mengobservasi, mendengar, mencontoh, dan mempraktekkan langsung suatu kegiatan.

1.2 Tujuan Belajar

Segala aktivitas memiliki tujuan masing-masing, tujuan tersebut diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Begitupun dengan belajar yang memiliki tujuan agar materi pada proses belajar tersebut diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik dengan baik. Jika peserta didik tidak mampu menguasai materi dalam proses belajar dianggap bahwa tujuan belajar tidak dapat tercapai.

> Sudjana (2009: 22) berpendapat bahwa tujuan belajar sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya.

Penggolongan atau tingkatan jenis perilaku belajar terdiri dari tiga ranah atau kawasan menurut Sagala (2013: 49) yaitu :

1. Ranah Kognitif (Bloom, dkk) terdiri dari enam jenis perilaku : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif menurut Krathwohl and Bloom dkk, terdiri tujuh jenis perilaku, yaitu : penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotor (Simpson) terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu : persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Ketiga ranah tersebut bukanlah bagian yang terpisah, tapi suatu kesatuan yang utuh. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang belajar terlibat dalam suatu proses menuju perubahan bermula dari kemampuan-kemampuan yang lebih rendah pada kondisi pra-belajar, meningkat pada kemampuan-kemampuan yang lebih tinggi. Karena untuk mencapai perubahan yang diharapkan, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor harus memperhatikan sungguh-sungguh berbagai prinsip yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar yang diinginkan. Penelitian ini akan meningkatkan pada ranah kognitif saja, yakni meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan evaluasi saja.

Tujuan belajar adalah pasti, yaitu mencapai perubahan yang diinginkan melalui proses belajar dari tahap yang rendah menuju ke tahap yang lebih tinggi. Apabila perubahan perilaku dan pengetahuan dapat terlaksana sesuai keinginan, maka tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai.

1.3 Teori-teori Belajar

Sudah banyak ahli yang menghasilkan teori-teori belajar, baik ahli psikologi maupun ahli pendidikan. Teori-teori tersebut yang dijadikan acuan dan landasan berpikir oleh para guru dan pemerhati pendidikan dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Berdasarkan orientasinya Jufri (2017:10-46), teori belajar dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu:

1. Teori belajar tingkah laku *(behaviorisme)*.
   Menurut teori ini belajar adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon…
2. Teori belajar kognitif
   Belajar bukan sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon tetapi juga memerlukan proses berfikir yang kompleks…
3. Teori belajar humanism
   Teori ini berpandangan bahwa manusia memiliki kecenderungan untuk mengembangkan potensi diri dan mengaktualisasikan diri sebagai bentuk kebutuhan dasar hidupnya…
4. Teori belajar sosial
   Manusia belajar dari proses mengamati perilaku, sikap, dan akibat dari tindakan seseorang. Pemodelan *(modeling)* merupakan konsep dasar dari teori belajar sosial. Umumnya prilaku dan sikap manusia berkembang sebagai hasil mengamati dan mencontoh orang lain yang menjadi model…
5. Teori lain yang mengemukakan tentang teori belajar adalah Konstruktivisme. Teori ini berdasarkan pada kenyataan bahwa setiap individu memiliki kemampuan

> untuk mengkonstruksi pengetahuan atau keterampilannya dengan mengintegrasikan pengalaman atau pengetahuan baru yang diperolehnya…

Menurut teori belajar tingkah laku, belajar akan terjadi akibat dari adanya interaksi yang dilakukan selama proses pembelajaran antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Dari proses interaksi ini akan timbul pengetahuan baru yang akan diterapkan oleh siswa pada kehidupan sehari-harinya.

Teori belajar kognitif berpendapat perubahan pada perilaku siswa tidak hanya karena adanya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa saja tetapi dalam proses pembelajaran terjadi proses berfikir sebagai respon terhadap interaksi yang terjadi. Respon berfikir tersebut akan diwujudkan dalam bentuk pendapat yang dikemukakan oleh siswa dan ditanggapi oleh guru dan siswa lain.

Teori belajar humanism berpandangan bahwa siswa memiliki potensi masing-masing untuk dikembangkan dan dituangkan dalam proses pembelajaran. Aktualisasi potensi ini merupakan kebutuhan dasar yang tidak dapat diganggu atau dibatasi. Siswa berhak mengembangkan potensinya semaksimal mungkin terutama pada saat proses pembelajaaran berlangsung.

Teori belajar sosial berpandangan bahwa sejak manusia lahir sudah mengalami proses mengamati dari mendengarkan, melihat, sampai menirukan. Melihat dan menirukan orang lain inilah yang disebut proses belajar. Dalam proses pembelajaran pun siswa akan mendengarkan, melihat, dan meniru apa yang diajarkan oleh guru.

Teori konstruktivisme berdasarkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilannya melalui pengalaman pembelajaran. Dalam teori ini siswa diberi peluang seluas-luasnya untuk membangun sendiri pengetahuan dan keterampilannya secara aktif dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya. Pengetahuan dan keterampilan baik yang sudah dimiliki atau yang baru diperolehnya akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan teori konstruktivisme sebagai pendekatan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Banyak sekali faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar, baik dari individu, kelompok, keluarga, sarana, prasarana, dan lingkungan. Menurut Slameto (2015:54-101), faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar digolongkan menjadi dua golongan yakni faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor-faktor Intern :
a. Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
b. Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
c. Faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
2. Faktor-faktor Ekstern:
a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berbagai faktor tersebut secara langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi pembelajaran di sekolah. Situasi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar yang optimal, akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menciptakan situasi belajar *(learning situation)* sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan guru secara intensif berdasarkan agenda yang telah diprogramkan guru.

Agar hasil belajar dapat dicapai sesuai tujuan belajar, maka guru yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran harus mampu merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien, serta meminimalisir faktor-faktor yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar secara optimal. Situasi belajar mengajar akan lebih hidup atau harmonis bila ditunjang oleh penggunaan metode-metode pengajaran yang serasi dan media atau alat yang tepat.

2. Pembelajaran

2.1 Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran pada Sisdiknas UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menerangkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Permendikbud No. 103 tahun 2014 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antar peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

> Jufri (2017:94) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar tentang apa yang harus diketahui dan harus dapat dilakukannya secara individual maupun kelompok dengan sikap jujur, teliti, bertanggung jawab, dan saling menghargai.

Pendapat ini menegaskan bahwa siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dengan memperoleh bimbingan dari guru, kedudukan siswa sebagai subjek atau pelaku sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

> Menurut Dirman (2014:6) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari peserta didik, guru, dan tenaga lainnya misalnya tenaga laboratorium. Pembelajaran adalah suatu proses kombinatif yang interaktif dari berbagai komponen yang terlibat dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

> Menurut Sagala (2013:61) mengartikan bahwa pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran dari para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan membelajarkan peserta didik melalui proses kegiatan belajar dengan melibatkan segala sesuatu yang dapat menunjang proses pembelajaran untuk membentuk manusia seutuhnya.

2.2 Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mencapau tujuan yang maksimal, jika pendekatan yang dilakukan tidak tepat maka hasil belajar siswa tidak akan maksimal. Untuk itu guru perlu mengetahui dan memilih berbagai pendekatan yang tepat untuk digunakan dalam pembelajarannya.

> Dimyati dan Mudjiono (2013:185), pendekatan pembelajaran dapat berarti anutan pembelajaran yang berusaha meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam pengolahan pesan sehingga tercapai sasaran belajar.

Menurut Roy Killen dalam Sanjaya (2013:127), ada dua pendekatan pembelajaran yaitu :

1) Pendekatan yang berpusat pada guru *(teacher chentred approach)* yang menurunkan strategi pembelajaran langsung *(direct instruction)* dan pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori,
2) Pendekatan yang berpusat pada siswa *(student centred approach)* yang menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif.

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran, pendekatan ini sebagai penjelas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah bagi siswa untuk memahami materi ajar yang disampaikan guru, dengan memelihara suasana pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti akan menggunakan pendekatan konstruktivistik dalam proses pembelajaran pada penelitian ini.

Penggunaan konstruktivistik digunakan agar dapat membangun pengalaman belajar siswa, sehingga siswa benar-benar memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

B. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa, aktivitas merupakan gerak-gerik, cara berfikir, sikap, tigkah laku, dan perbuatan dalam melakukan kegiatan. Aktivitas tidak hanya dimaksudkan hanya terbatas pada aktivitas fisik saja, tetapi juga aktivitas yang bersifat psikis atau aktivitas mental.

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi

Piaget dalam Sardiman (2011:100) bahwa “jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir.”

Interaksi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan lingkungannya disebut aktivitas fisik. Kegiatan berfikir siswa dalam menerima, menanggapi, dan menyikapi materi yang diterima adalah aktivitas psikis. Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Hamalik (2004: 179) menyatakan bahwa “aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.”

Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Yamin (2007: 82) mendefinisikan “belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya.” Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan diri dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan ketrampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

2. Konsep Aktivitas Belajar

Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa menekankan pada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Artinya aktivitas belajar menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental termasuk emosional dan intelektual.

Montessori dalam Hamalik (2016:171) mengemukakan bahwa "pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri."

Pengajaran modern menitikberatkan pada asas aktivitas sejati. Anak (siswa) belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

3. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Pengajaran yang efektif merupakan pengajaran yang memberi peluang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajarnya sendiri. Anak (siswa) belajar sambil bekerja, dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Dierich dikutip dari Hamalik (2016: 172-173), menyatakan bahwa kegiatan siswa digolongkan sebagai berikut:

1) Kegiatan-kegiatan melihat *(Visual activities)*,
2) Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral activities)*,

3) Kegiatan-kegiatan mendengar *(Listening activities*),
4) Kegiatan-kegiatan menulis *(Writing activities*),
5) Kegiatan-kegiatan menggambar *(Drawing Activities)*,
6) Kegiatan-kegiatan metric *(Motor activities*),
7) Kegiatan-kegiatan mental *(Mental activities*), dan
8) Kegiatan-kegiatan emosional *(Emotional activities)*.

Penggolongan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model pembelajaran yang lebih memicu kegiatan siswa. Dengan demikian siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamalik (2016:175-176) penggunaan asas aktivitas sangat bernilai bagi pengajaran para siswa, karena :

1. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
3. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa.
4. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
5. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
6. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
7. Pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistis.
8. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Banyak jenis aktivitas belajar, tetapi penggunaannya dilaksanakan dalam bentuk yang beragam sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dari segi tujuan dan keadaan orientasi sekolah. Aktivitas belajar yang tepat dalam proses belajar akan sangat mendukung tercapainya tujuan belajar secara optimal, dimana guru memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa

untuk belajar. Dimana siswa belajar sambil bekerja akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai luhur.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pembelajaran tidak lepas dari hasil belajar siswa yang akan menentukan pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidak. Apabila hasil belajar siswa telah mencapai criteria yang telah ditentukan maka pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil, namun jika hasil belajar tidak memenuhi criteria yang telah ditentukan makan pembelajaran itu tidak berhasil dan perlu diadakan perbaikan.

Hasil belajar menurut Hamalik (2004:30) yaitu:

> Hasil belajar menunjukan prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar sebagai tanda terjadinya perubahan tingkah laku dalam bentuk perubahan pengetahuan. Perubahan tersebut terjadi dengan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibadingkan dengan yang sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Gagne dalam Jufri (2017:73) “hasil belajar adalah kemampuan *(performance)* yag dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut juga dengan kapabilitas.”

Dimyati dan Mudjiono (2013:191) “hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.” Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Menurut Sudjana (2009:22) menyatakan "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar." Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Walaupun demikian, tes dapat dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar di bidang afektif dan psikomotorik.

Melihat dari segi alatnya, Sudjana (2009:35) menyatakan "penilaian hasil belajar dapat dibedakan antara tes dan bukan tes (non tes)." Tes yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif dan ada juga dalam bentuk esai dan uraian. Sedangkan bukan tes (non tes) sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dan lain-lain.

Kesimpulan dari beberapa pengertian di atas, bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan

sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan melalui tes atau non tes.

Bentuk soal tes selain jawaban singkat, benar salah, dan menjodohkan adalah bentuk soal pilihan ganda.

Soal pilihan ganda menurut Sudjana (2009:48) "adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat." Jika dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- Stem merupakan pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan.
- Option merupakan sejumlah pilihan atau aternatif jawaban. Alternatif jawaban terbagi menjadi dua, yaitu kunci dan pengecoh (distractor). Kunci merupakan jawaban benar yang paling tepat sedangkan pengecoh (distractor) merupakan jawaban lain selain kunci jawaban.

Kelebihan penggunaan bentuk soal pilihan ganda adalah materi yang diujikan mencakup sebagian besar bahan pengajaran yang telah diberikan, jawaban siswa dapat mudah dan cepat dinilai dengan menggunakan kunci jawaban, dan jawaban untuk setiap pertanyaan sudah pasti benar atau salah sehingga penilaiannya bersifat objektif. Kelemahan menggunakan bentuk soal ini yaitu : proses berfikir siswa tidak dapat dilihat dengan nyata dan kemungkinan untuk melakukan tebakan jawaban masih cukup besar.

> Sudjana (2009:22) mengemukakan bahwa dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah diantaranya:

1. Ranah kognitif, terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotor, terdiri dari enam aspek yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persepsual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan keterampilan intelektual. Pada proses pembelajaran siswa dikenalkan terhadap pengetahuan tentang materi yang diajarkan pada suatu mata pelajaran. Setelah siswa mengenal, mengetahui, dan memahami maka siswa akan diminta untuk mengingat kembali hal-hal yang telah diketahui tersebut melalui pertanyaan dengan jawaban singkat.

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif, dalam menerima siswa diminta untuk menunjukkan kesadaran, kesediaan untuk menerima, dan perhatian yang terkontrol atau terpilih. Ranah afektif juga berhubungan dengan merespon dimana siswa diminta untuk menunjukkan persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam merespon. Dalam menilai siswa diminta untuk menunjukkan penerimaan, kesukaran, dan keterikatan terhadap nilai. Pada ranah afektif juga siswa menunjukkan kemampuan mengorganisasikan nilai-nilai ke suatu organisasi yang lebih besar, dan karakteristik siswa yang menunjukkan kemampuannya dalam menjelaskan, memberikan batasan, dan atau mempertimbangkan nilai-nilai yang direspons.

Tujuan ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik siswa, yaitu berupa gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, kemampuan melakukan komunikasi tanpa kata-kata

(dengan menggunakan gerakan anggota tubuh yang dilakukan dengan benar), serta kemampuan berbicara atau mampu melakukan komunikasi secara lisan.

Sesuai dengan pendapat tersebut, maka peneliti memilih ranah kognitif bagian pengetahuan (knowledge). Pengetahuan (knowledge) yaitu bahwa siswa memiliki kemampuan untuk mengingat informasi, dimana informasi akan diperoleh siswa pada saat proses pembelajaran. Sedangkan alat penilaian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah bentuk soal jawaban singkat.

2. Tujuan Hasil Belajar

Berbagai aktivitas akan memiliki tujuan, dimana dalam pembelajaran juga harus memiliki tujuan yang jelas. Hasil belajar memiliki beberapa tujuan, berikut ini beberapa pendapat tentang tujuan hasil belajar.

Menurut Sudjana (2009:4) tujuan penilaian adalah untuk:

- Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- Memberikan pertanggungjawaban (*accountability)* dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Tujuan hasil belajar juga telah ditetapkan dalam peraturan pemerintah yaitu:

> PP Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, tujuan penilaian hasil belajar meliputi tujuan umum dan tujuan

> khusus. Tujuan umumnya yaitu untuk dapat menilai hasil dari pencapaian kompetensi para peserta didik, untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran, dan juga sebagai bahan yang digunakan untuk penyusunan laporan kemajuan belajar siswa. Tujuan khususnya yaitu untuk dapat mengetahui kemajuan dari proses hasil belajar siswa, untuk mendiagnosis bagaimana kesulitan belajar yang dialami oleh para siswa, untuk dapat memberikan umpan balik atau sebagai perbaikan dari proses belajar mengajar, dan juga sebagai penentu kenaikan kelas.

Tujuan hasil belajar sangat bermanfaat bagi guru dan siswa, dimana guru dapat mengetahui kekurangan dan memperbaiki pembelajarannya, mengetahui kesulitan belajar yang dialami setiap siswa, serta mencari cara untuk membantu kesulitan belajar tersebut.

Untuk dapat mencapai tujuan hasil belajar, maka guru dituntut untuk lebih professional dalam melaksanakan proses belajar mengajarnya. Salah satu upaya untuk memaksimalkan proses belajar mengajar yang baik perlu mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh siswa.

3. Mengenal Hasil Belajar

Pembelajaran dewasa ini tidak hanya mentransfer ilmu atau pengetahuan semata, tetapi lebih kepada penumbuhkembangan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa secara lebih luas melalui peran aktif mereka menuju perubahan yang lebih baik. Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dikelas. Sangat penting bagi guru untuk mengenali hasil belajar siswa yang telah diperoleh sebelumnya, misalnya dari bimbel, atau sekolah lain sebelum memasuki sekolahnya sekarang.

> Menurut Hamalik (2016:103) hal-hal yang perlu diketahui antara lain penguasaan pelajaran, keterampilan-keterampilan belajar dan bekerja. Pengenalan dalam hal-hal tersebut penting artinya bagi guru, oleh sebab dalam pengenalan ini guru dapat membantu/

> mendiagnosis kesulitan belajar siswa, dapat memperkirakan hasil dan kemajuan belajar selanjutnya (pada kelas-kelas berikutnya), kendatipun hasil-hasil tersebut dapat saja berbeda dan bervariasi sehubungan dengan keadaan motivasi, kematangan, dan penyesuaian sosial.

Proses belajar mengajar Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, perlu memperhatikan beberapa prinsip diantaranya:

1. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik.
2. Mendorong partisipasi aktif peserta didik.
3. Mengembangkan budaya membaca dan menulis.
4. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut.
5. Keterkaitan dan keterpaduan.
6. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Melalui proses mengenal hasil belajar siswa, guru akan dapat mengetahui kesulitan-kesulitan yang ada pada setiap siswa. Masing-masing siswa memiliki kesulitan belajar yang berbeda-beda, sehingga guru dapat memberikan sikap yang baik yang dibutuhkan oleh masing-masing siswa, milih model belajar yang sesuai dengan keadaan seluruh siswa, memilih alat peraga yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan perasaan *flow*.

Menurut Hollingsworth dan Lewwis (2008:vi), "*Flow* adalah keadaan sadar yang didalamnya seseorang bisa betul-betul terbenam dalam sebuah aktivitas sehingga dia tidak merasakan waktu yang berlalu."

> Pembentukan konsep menurut Ginnis (2008:22) bergantung pada apa yang siswa lakukan dalam kepala mereka, bukan apa yang guru lakukan. Jadi jelas, bahwa apa yang dilakukan siswa baik secara mental maupun fisik sangat perlu diketahui dan dikenali oleh guru.

Hasil belajar dapat ditingkatkan, dengan cara mengenal hasil belajar siswa sebelumnya, mengetahui cara belajar siswa, serta aktivitas siswa baik

mental dan fisik selama proses belajar berlangsung, maka dapat dipilih strategi pembelajaran, model pembelajaran, media, dan alat belajar yang tepat untuk mengatasi kesulitan-kesulitan belajar siswa.

D. Alat Peraga

1. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga adalah komunikasi atau perantara yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Alat peraga merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari.

Menurut Nasution (2003: 100) "alat peraga adalah alat pembantu dalam mengajar agar efektif". Pengertian lain alat peraga atau Audio-Visual Aids (AVA) adalah media yang pengajarannya berhubungan dengan indera pendengaran. Sejalan dengan itu ahli lain mengemukakan bahwa alat peraga atau AVA adalah alat untuk memberikan pelajaran atau yang dapat diamati melalui panca indera.

Alat peraga merupakan salah satu dari media pendidikan. Alat peraga adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah (1985: 11) bahwa "media pendidikan adalah alat-alat yang dapat dilihat dan didengar untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif".

Menurut Depdiknas dalam Zain (2003:7), "alat peraga adalah benda/alat yang digunakan unuk memperagakan fakta, konsep, prinsip tertentu agar

tampak lebih konkrit.” Baik dalam bentuk benda nyata, tiruan/ modelnya, atau gambar visual/audio visualnya.

Fungsi pokok alat peraga menurut Sudjana (2009: 99-100) adalah :

a. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
b. Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar;
c. Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
d. Alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap;
e. Alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru;
f. Penggunaan alat peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Media atau alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Alat peraga yang digunakan pada penelitian ini adalah anggota tubuh manusia yang dapat berupa gambar, video, dan diri siswa.

2. Kriteria Alat Peraga

Alat peraga sangat membantu gurudalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, sekalipun menggunakan alat peraga sangat membutuhkan waktu dan biaya dalam mempersiapkannya. Tidak semua alat peraga dapat digunakan dalam pembelajaran, maka guru harus jeli dan pandai dalam memilih alat peraga yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa mencapai indicator keberhasilan yang ditetapkan.

Menurut Soekarno dalam Romzah (2006:19) kriteria pemakaian alat peraga adalah sebagai berikut :

1) Macam-macam alat peraga
   Ditinjau dari segi wujudnya alat peraga dapat dikelompokan menjadi:
   a. Alat peraga benda asli adalah yang digunakan sebagai alat peraga seperti : tubuh, tumbuhan, hewan dan sebagainya.
   b. Alat peraga tiruan adalah benda bukan asli yang digunakan sebagai alat perga seperti : gambar, tiruan jantung manusia dari balon, patung rangka, dan sebagainya.
2) Sifat-sifat alat peraga
   Dasar proses pembelajaran adalah pengalaman dan proses belajar yang efektif serta permanen diperoleh dari pengalaman yang bersifat konkret dan langsung. Namun pengalaman tersebut harus dirancang sedemikian rupa untuk dapat memilih pengganti pengalaman tadi dengan media pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah penyajian proses pembelajaran dengan menggunakan alat.

Alat peraga merupakan benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Pembelajaran akan lebih efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dengan menggunakan lata peraga dan metode pembelajaran yang tepat. Pada penelitian ini, dari kriteria wujudnya peneliti menggunakan alat peraga asli yaitu tubuh manusia. Dengan menggunakan alat peraga asli berupa tubuh manusia yaitu siswa itu sendiri, diharapkan siswa memiliki pengalaman sendiri dalam memahami materi pelajaran. Melalui pengalaman sendiri inilah pengetahuan siswa akan melekat.

3. Kelebihan dan Kelemahan Alat Peraga

Penelitian ini akan menggunakan alat peraga asli sebagai media dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan tujuan agar siswa memiliki pengalaman langsung, dapat memahami materi, dan menambah

pengetahuan lebih mendalam dan permanen. Pemakaian alat peraga dalam proses pembelajaran akan mengkomunikasikan gagasan yang bersifat konkret, disamping juga membantu siswa mengintegrasikan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Menurut Enoch dalam Hidayati (2008:7) bahwa alat peraga berfungsi sebagai berikut:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran semakin jelas dan menarik.
3. Kualitas belajar semakin meningkat.
4. Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses belajar.
5. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberikan perhatian kepada aspek-aspek edukatif, seperti membantu kesulitan belajar, menambah aktivitas belajar, dan hasil belajar akan semakin optimal. Alat peraga akan menciptakan suasana belajar semakin hidup, tidak monoton dan membosankan. Materi yang dikemas dalam penggunaan alat peraga akan lebih baik. Jika didukung dengan kegiatan, melihat, menyentuh dan memperagakan alat, mengalami sendiri melalui alat peraga maka pemahaman siswa akan lebih baik. Seorang guru tidak perlu lagi menjelaskan seluruh materi pembelajaran karena bisa berbagi peran.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009:59) mengemukakan kelemahan alat peraga yaitu :

1. Mengajar dengan memakai alat peraga lebih banyak menuntut guru.
2. Membutuhkan banyak waktu untuk membuat dan menyiapkan alat perga yang akan digunakan.
3. Perlu kesediaan berkorban secara materiil.
4. Membutuhkan konsentrasi lebih dari guru.

Diharapkan alat peraga dapat memperlancar proses belajar siswa serta mempercepat pemahaman dan memperkuat daya ingat didalam diri siswa. Selain itu alat peraga diharapkan menarik perhatian dan membangkitkan minat serta motivasi siswa dalam belajar, dengan demikian pemakaian alat peraga akan sangat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

E. Alat Peraga Asli

1. Pengertian Alat Peraga Asli

Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia asli berarti murni, tidak ada campuran, tulen, bukan manipulasi.

Berdasarkan pengertian tersebut, alat peraga asli adalah segala sesuatu yang bukan manipulasi atau masih murni yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Alat peraga walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Oleh karena itu peran dan tugas guru sebagai pengelola sumber belajar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan alat peraga yang tepat.

Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga, banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Guru hanya sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan situasi belajar yang kondusif dan siswa dapat merasa nyaman dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga asli, sehingga menjadikan hasil belajar siswa kelas IV SD N 2 Jatiindah dapat meningkat.

2. Manfaat Alat Peraga Asli

Alat peraga IPA pada dasarnya anak belajar melalui alat yang konkrit. Untuk memahami konsep abstrak anak membutuhkan benda-benda konkret (riil) sebagai perantara visualisasinya. Pembelajaran IPA sangat membutuhkan benda konkrit dalam memahami suatu materi, karena tidak semua anak mampu memahami hanya melalui penjelasan dari guru saja. Ada anak yang harus menggunakan benda sebagai sarana dalam memahami materi secara jelas.

> Menurut Iswaji (2003:1) "Alat peraga IPA adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam IPA.

Melaui penggunaan benda-benda konkrit yang dapat dirasakan langsung oleh siswa, maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan dapat mengembangkan pengetahuannya. Selain memudahkan siswa dalam memahami materi, benda konkrit juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih serta memperluas pengalaman belajarnya.

Menurut Hartono dalam Matra Pendidikan (http://www.matrapendidikan.com/2013/12/manfaat-alat-peraga-pembelajaran.html), menjelaskan manfaat penggunaan alat peraga bagi siswa di antaranya adalah:

1. Memusatkan perhatian siswa
2. Menarik minat siswa untuk belajar
3. Mempermudah penguasaan materi pelajaran
4. Merangsang daya fikir dan nalar siswa
5. Meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas siswa

Sedangkan bagi guru, manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah penyampaian materi pelajaran yang bersifat abstrak.
2. Memperluas cakupan materi pelajaran
3. Mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran
4. Menciptakan suasana pembelajaran kondusif.
5. Menghindari pembelajaran verbalisme.
6. Menciptakan pembelajaran efektif dan efisien.

Teori lain dalam Hamalik (1997: 40) yang mengatakan bahwa alat peraga dalam pengajaran dapat bermanfaat yakni dapat meletakkan dasar-dasar yang kuat untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme, dapat memperbesar perhatian siswa, meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga belajar akan lebih mantap.

Menggunakan alat peraga sangat menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengurangi kekurangan pada penggunaan alat peraga, maka seorang guru dituntut lebih fokus ke semua aspek dalam proses pembelajaran dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi hasil pembelajaran. Menggunakan waktu luang untuk mempersiapkan alat peraga yang akan digunakan, serta harus pandai memilih alat peraga yang tidak menuntut banyak biaya namun fungsinya tidak kurang dari apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

F. Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Manusia hidup tidak terlepas dari alam yang menjadi tempat tinggal. Hidup berdampingan dengan alam membuat manusia perlu mempelajari segala sesuatu tentang alam, dalam mempelajari berbagai hal di alam sekitar lingkungannya inilah manusia membutuhkan ilmu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia "ilmu adalah pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara bersistem menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu dibidang (pengetahuan) itu."

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "alam adalah segala yang ada di langit dan di bumi (seperti bumi, bintang, kekuatan)."

Dijelaskan dalam Wikipedia Bahasa Indonesia "ilmu pengetahuan adalah seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan, dan meningkatkan pemahaman manusia dari berbagai segi kenyataan dalam alam manusia."

Ilmu pengetahuan alam adalah seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan, dan meningkatkan pemahaman manusia dari berbagai segi yang menyangkut segala sesuatu yang ada di langit dan di bumi. Dalam hal ini termasuk di dalamnya segala isi langit dan bumi.

Sains di dunia persekolahan, khususnya di Indonesia dipelajari sebagai mata pelajaran IPA. Dalam Permendikbud Nomor 58 tahun 2014 dijelaskan bahwa "IPA dapat diartikan secara berbeda tergantung sudut pandang yang dipergunakan." Dalam lampiran Permendikbud Nomor 58 tahun 2014

dinyatakan bahwa “IPA sebagai mata pelajaran, diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah menengah atas.”

> Menurut Jufri (2017:122-123) IPA dalam pandangan ilmuwan sering didefinisikan sebagai kumpulan informasi ilmiah dan sebagai suatu metode untuk menguji hipotesis. Sedangkan seorang filsuf memandangnya sebagai cara bertanya tentang kebenaran dari apa yang kita ketahui. Para ilmuwan IPA dalam mempelajari gejala alam, menggunakan proses dan sikap ilmiah. Proses ilmiah yang dimaksud antara lain pengamatan, eksperimen dan analisis yang bersifat rasional.

Jelas bahwa IPA merupakan pengetahuan yang digunakan untuk mengetahui tentang gejala alam di lingkungan sekitar melalui pengamatan, eksperimen dan analisis yang sifatnya dapat diterima oleh akal pikir manusia. Mata pelajaran IPA dipelajari di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengak atas hingga perguruan tinggi dengan berbagai bidang ilmu alam. Selain di sekolah IPA sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti merawat diri, hingga dalam pekerjaan yaitu bercocok tanam.

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Guru harus berusaha keras untuk dapat memahami teori dan praktek pembelajaran IPA agar dapat memfasilitasi siswa untuk mempelajari IPA dengan berorientasi pada kemampuan aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam.

Menurut Jufri (2017:123) pedidikan sains di sekolah dasar dan menengah memiliki tiga tujuan umum, yaitu :

1. Untuk mempersiapkan siswa mempelajari sains pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
2. Mempersiapkan siswa untuk memasuki tantangan dunia kerja atau menjalankan tugas dalam bidang kerjanya.
3. Mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang melek sains *(science literate)*

Sisdiknas UU Nomor 20 tahun 2003 dalam penjelasannya halaman 43, bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan alam, antara lain, fisika, biologi, dan kimia dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap lingkungan alam dan sekitarnya.

Tujuan-tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru benar-benar dituntut untuk dapat membelajarkan materi IPA kepada siswanya tidak hanya untuk mengetahui tetapi juga untuk dapat mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari. Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai, seorang guru harus professional dalam mengajar. Mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode serta alat yang tepat, sehingga siswa benar-benar mempraktekkan seluruh kemampuan belajarnya.

3. Literasi Imu Pengetahuan Alam

Pembelajaran menuntut siswa untuk mampu membaca, menganalisis, menyimpulkan, dan menggunakan segala apa yang dipelajari di lingkungannya. Mengkomunikasikan materi pembelajaran baik dengan guru maupun dengan teman sekelasnya untuk dapat membangun pengetahuan dan menggunakan dalam kehidupan sehari-hari.

> Literasi menurut Jufri (2017:134) adalah kemampuan membaca, menganalisis, menilai akurasi data maupun informasi tertulis serta memanfaatkan dan mengkomunikasikannya kembali dengan baik dalam konteks yang berbeda.

Thompson, dkk dalam Jufri (2017: 135-136) menyatakan "bahwa dalam kajian PISA *(Program for International Student Assessment),*" domain literasi sains mengacu pada tiga hal yaitu :

1. Kemampuan individual yang meliputi pengetahuan tentang sains dan penggunaannya dalam mengidentifikasi masalah, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena sains, dan membangun kesimpulan berbasis bukti-bukti sains mengenai isu-isu sains, pemahaman tentang karakteristik sains sebagai implikasi pengetahuan dan kemampuan melakukan inkuiri.
2. Kesadaran mengenai bagaimana sains dan teknologi dapat mempengaruhi lingkungan hidup alami dan lingkungan sosial masyarakat manusia.
3. Keinginan atau minat individu untuk berpartisipasi aktif dalam masalah yang berkaitan dengan isu-isu sains dan gagasan-gagasan terkait sains sebagai warga Negara yang mampu melakukan evaluasi dan refleksi.

Sedangkan menurut OECD dalam Jufri (2017:136) dalam dokumen PISA memfokuskan definisi literasi sains pada empat aspek yang saling berhubungan yaitu :

1. Pengetahuan tentang sains *(scientific knowledge).*
2. Konteks sains *(scientific context).*
3. Kompetensi sains *(scientific competenscies).*
4. Sikap terhadap sains *(attitudes toward science).*

Tujuan utama pendidikan sains di sekolah adalah untuk mengembangkan minat, kemampuan melakukan inkuiri, dan menerapkan pengetahuan sains dan keterampilan teknologi bagi peningkatan kesejahteraan manusia baik secara perorangan, kelompok, dan secara global. Aspek-aspek literasi sains pada diri seorang individu termasuk sikap, kepercayaan, dan rasa tanggung jawab dalam mengelola dan memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan serta motivasi yang mempengaruhi tindakan seseorang individu dalam berinteraksi dengan lingkungan hidupnya.

Setelah mengetahui beberapa literasi sains tersebut, maka dapat diketahui bahwa dampak dari hasil belajar dalam pelajaran IPA sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat, baik lokal maupun secara global. Oleh karena itu, guru selaku tenaga pendidik yang professional bertanggung jawab untuk dapat menerapkan IPA dalam kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan keluarga dan masyarakat.

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi, mengalami, dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Dengan pengalaman langsung ini akan membuat siswa memahami materi yang diajarkan secara mendalam. Mata pelajaran IPA pada kelas IV salah satu Standar Kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah 1. Memahami hubungan antara struktur tubuh manusia dengan fungsinya serta pemeliharaannya. Kompetensi Dasar yang akan diteliti yaitu 1.3 Mendeskripsikan hubungan antara struktur panca indera dan fungsinya, dan 1.4 Menerapkan cara memelihara kesehatan pada panca indera.

Tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran ini diantaranya :

1. Menyebutkan bagian-bagian mata dan fungsinya.
2. Mendeskripsikan hubungan antara struktur mata dan fungsinya.
3. Menjelaskan cara kerja mata.
4. Menyebutkan bagian-bagian telinga dan fungsinya.
5. Mendeskripsikan hubungan antara struktur telinga dan fungsinya.
6. Menjelaskan proses mendengarkan suara.

7. Menyebutkan bagian-bagian hidung dan fungsinya.
8. Mendeskripsikan hubungan antara struktur hidung dan fungsinya.
9. Menjelaskan proses mencium bau.
10. Menyebutkan bagian-bagian lidah dan fungsinya.
11. Mendeskripsikan hubungan antara struktur lidah dan fungsinya.
12. Menjelaskan proses mengecap rasa.
13. Menyebutkan bagian-bagian kulit dan fungsinya.
14. Mendeskripsikan hubungan antara struktur kulit dan fungsinya.
15. Menjelaskan proses kulit menanggapi rangsang.

Panca indera merupakan salah satu materi yang harus dipelajari oleh siswa. Sistem panca indera mempunyai fungsi sendiri-sendiri, dan memiliki bagian-bagian yang berbeda. Cara merawat panca indera juga harus dipelajari dan dilakukan setiap hari, sebagai ungkapan syukur atas karunia Tuhan. Panca indera sangat penting dalam kehidupan manusia, agar terjaga dengan baik perlu perawatan yang baik juga. Apabila panca indera tidak terawat dapat berakibat timbulnya penyakit yang merugikan dirinya sendiri. Penelitian ini akan meneliti penggunaan dan cara merawat panca indera melalui alat peraga asli berupa tubuh manusia pada mata pelajaran IPA. Alat panca indera terdiri dari mata, hidung, lidah, telinga, dan kulit.

G. Penelitian Yang Relevan

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian tindakan kelas ini yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh :

1. Bapak Ngatiman dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Alat Peraga Asli Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Tambah Rejo

Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012" dari Universitas Lampung.

Hasil penelitian kemampuan siswa dalam materi pokok pecahan, setiap siklus mengalami peningkatan, dari ketiga siklus yang diterapkan terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam materi pokok pecahan. Berdasarkan indikator keberhasilan, bahwa alat peraga benda asli yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi pokok pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tambahrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.

2. Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ibu Anik Widayati, dengan judul "Penggunaan Alat Peraga Alamiah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV MI Miftahul Ulum, Pringapus, Sabung Rejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang, Tahun Pelajaran 2013/2014" dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siswa meningkat, artinya penggunaan alat peraga alamiah dapat meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan dari hasil dua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga asli/alamiah benar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Peneliti menyimpulkan bahwa melalui penggunaan alat peraga asli dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2017/2018.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan alat peraga asli untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang alat panca indra manusia di kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2017/2018, memperoleh hasil bahwa :

1. "Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga asli dapat meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2017/2018".
2. "Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga asli dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Jatiindah Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2017/2018".

B. Saran

Berdasakan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan untuk :

1. Siswa mempraktikkan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari di rumah sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak hilang.

2. Guru harus lebih jeli dalam memilih alat peraga yang menarik bagi siswa agar tidak timbul rasa bosan dalam pembelajaran. Guru harus siap mengkondisikan siswa agar tidak ada kesempatan untuk melakukan kegiatan selain aktivitas pembelajaran.
3. Kepala Sekolah melengkapi sarana dan prasarana secara bertahap untuk kemajuan proses pembelajaran di sekolah.
4. Peneliti dapat menambah informasi tentang pembelajaran yang lebih baik melalui pelatihan atau seminar guru yang dapat meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga kualitas siswa lulusan dapat meningkat khususnya untuk kemajuan SD Negeri 2 Jatiindah Tanjung Bintang.
5. Peneliti lain dapat berbagi pengetahuan mengenai pembelajaran yang tepat melalui berbagai sarana seperti KKG, sosial media atau sarana lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.

----------. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.

Arikunto, dan Suhardjono, Supardi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bumi Aksara. Bandung.

Arini. 2011. *Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI*. Diakses dari https://arinil.wordpress.com/2011/01/30/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-sdmi/ pada tanggal 08 Mei/2017. jam 19.08 WIB.

Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran.* Alfabeta. Bandung.

Depdiknas. 2003. *Tentang Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Matematika.*

Dimyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran.* PT. Rineka Cipta. Jakarta.

Dirman, C. Juarsih. 2014. *Kegiatan Pembelajaran Yang Mendidik dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa.* PT. Rineka Cipta. Jakarta.

Djamarah. 2005. *Pengukuran Skala Sika.* Angkasa. Bandung.

Djamarah, S. Bahri. 1996. *Strategi Belajar Mengajar.* PT. Rineka Cipta. Jakarta.

Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.

----------. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.

Hamzah, S. 1985. *Media Audio Visual*. Gramedia. Jakarta.

Hidayati. 2008. *Alat Peraga dalam Pembelajaran.* Kencana. Jakarta.

Hollingworth, dan Lewwis, Ginnis. 2008. *Konsep-konsep Pembelajaran.* Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Iswadji, D. 2003. *Pengembangan Media Alat Peraga Pembelajaran Matematika di SLT.* makalah tidak dipublikasikan.

Jufri, Wahab. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Sains Modal Dasar Menjadi Guru Profesional.* Pustaka Reka Cipta. Bandung.

Hartono. 2013. *Manfaat Alat Peraga Pembelajaran.* Diakses dari http://www.matrapendidikan.com/2013/12/manfaat-alat-peraga-pembelajaran.html. pada tanggal 21 mei 2017. jam 20.33 WIB.

Nasution, N. 2003. *Pendidikan Matematika di SD Modul 1-6*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Rohadi, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional.

Romzah, F. 2006. *Penggunaan Alat Peraga Pada Pengajaran Matematika Pokok Bahasa Pecahan Kelas IV SD.* Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Alfabeta. Bandung.

Sam, Hisam. 2016. *"Hasil Belajar"12 Pengertian Menurut Para Ahli dan (Fungsi-Tujuan-Jenis-Faktor).* Diakses dari http://www.dosenpendidikan.com/hasil-belajar-12-pengertian-menurut-para-ahli-fungsi-tujuan-jenis-faktor/. pada tanggal 08 Mei /2017. jam 20.41 WIB.

Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Kencana. Jakarta.

Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

----------. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali. Jakarta.

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Sudjana. dan A. Rivai. 2009. *Media Pengajaran.* Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Yamin. 2007. *Pengembangan Aktivitas Belajar*. Alfabeta. Bandung.