

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1. Pembelajaran IPA**

#### **1. Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Syaiful Sagala (2005:176), menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentuan utama keberhasilan pendidikan. Menurut William H. Burton dalam Sagala (2005:213), pembelajaran adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahannya, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan pembelajaran merupakan pengorganisasian aktivitas siswa dalam arti peran guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan, memotivasi dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*), agar proses belajar lebih memadai, dan berarti setiap kegiatan dirancang untuk membantu dalam mempelajari sesuatu kemampuan atau nilai.

#### **2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Pembelajaran IPA di SD menurut Lapono (2008:115) menyatakan bahwa belajar merupakan salah satu jenis perubahan yang dilakukan secara sadar. Siswa SD/MI akan berperilaku bila ada rangsangan (stimuli), sehingga peserta didik dikatakan belajar bila ada rangsangan.

Penjelasan dalam BSNP (2006: 484) diuraikan, semakin tepat dan intensif rangsangan yang diberikan guru, maka semakin tepat dan intensif kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran 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 pengalaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

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

Pembelajaran IPA secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta

mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

### **3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA**

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD merupakan Standar minimum yang secara nasional harus dapat dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang perlu difasilitasi oleh guru.

### **4. Tujuan Pembelajaran IPA**

Tujuan pembelajaran IPA di SD 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 yang 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 menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salahsatu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

## **5. Ruang Lingkup IPA**

Masih dalam yang sama, ruang lingkup kajian IPA SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

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

## **2.2. Alat Peraga**

### **1. Pengertian Alat Peraga**

Menurut Djamarah dalam Sriwidarti (2007:46), yang dimaksud dengan alat peraga pendidikan adalah: benda yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat berlangsung dengan lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Selanjutnya Depdikbud (2006:37)

menjelaskan, alat peraga adalah alat yang digunakan dalam proses belajar untuk membantu pelajaran mencapai tujuan-tujuan belajar. Menurut Arsito.R (2004: 36), alat peraga sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar termasuk alat yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, alat peraga adalah alat yang dipergunakan siswa atau peserta didik pada saat proses pembelajaran, yang dapat membantu memudahkan siswa belajar lebih efektif, memahami konsep secara verbalis, tidak terbatas pada informasi yang disampaikan guru. Alat peraga harus dipilih yang paling tepat dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Fungsi Alat Peraga dijelaskan Sriwidarti (2007:47), untuk memperjelas dan mewujudkan suatu ide, konsep atau pengertian-pengertian tertentu. Persyaratan prinsip pemilihan alat peraga mencakup hal sebagai berikut: (a) Alat peraga yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya, (b) Dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu, (c) Dapat mendorong kreatifitas, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bereksperimen, dan bereksplorasi (menemukan sendiri), (d) Harus memenuhi unsur kebenaran ukura, ketelitian dan kejelasan, (e) Harus aman tidak membahayakan bagi peserta didik, (f) Dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal, (g) Hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

Kegunaan alat peraga memberikan pelajaran yang lebih konkrit dari suatu yang abstrak seperti disampaikan Edgar Dale dalam (Diden Dikdasmen 2003: 41): Penggunaan alat peraga akan bermanfaat, penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, lebih

interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, merubah peranan guru ke arah yang positif dan produktif

Dalam hal ini alat peraga yang akan digunakan peneliti adalah apron susunan pencernaan manusia, berupa susunan secara runtut proses pencernaan pada manusia berupa berwarna menarik sesuai aslinya.

## **2. Alat Peraga *Seqip* IPA**

Abidin Zainal (2010), menulis tentang pendidikan dalam google menjelaskan; alat peraga *Seqip* (*science education quality improvement project*) IPA merupakan pilar pelaksanaan sarana pembangunan pendidikan science yang dituntut memiliki kompetensi dan kemampuan profesional yang tinggi dan tangguh agar mampu melaksanakan tugas dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Aqip Zainal (2009:14) menjelaskan, *Seqip* merupakan proyek kerjasama pemerintah RI dengan Republik Federal Jerman, tujuannya untuk meningkatkan mutu proses. belajar IPA dengan penekanan pada kegiatan belajar yang interaktif. Proyek ini telah melalui tahap uji coba selama 2,5 tahun.

Proyek ini diharapkan bisa menghasilkan:

- a. Guru IPA yang mencukupi.
- b. Terlaksananya pelatihan dan bimbingan yang efisien, dan supervisi untuk kegiatan belajar mengajar yang interaktif.
- c. Ketersediaan alat peraga dan praktik yang digunakan, baik di sekolah maupun di tempat pelatihan.
- d. Ketersediaan dan berfungsinya sistem pengelolaan pemeliharaan atau penyediaan suku cadang.

- e. Ketersediaan dan .digunakannya bahan petunjuk penyajian untuk kegiatan belajar intreaktif.
- f. Terlaksananya dan dikembangkannya cara penilaian yang efektif
- g. Ketersediaan sistem informasi, monotoring, dan supervisi untuk kegiatan belajar mengajar interaktif.

Pada penelitian ini alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Alat peraga ini telah didesain sedemikian rupa sehingga memudahkan pada saat digunakan, dan dapat membantu siswa memahami konsep secara inquire, yang dapat dihubungkan dengan fakta dan kehidupan sehari-hari.

**Alat Peraga *SEQIP*** antara lain terdiri dari:

### **1. Kit Neraca:**

- 1 kotak plastik yang terdiri dari 10 set kit.

Percobaan:

- Konsep Neraca
- Hubungan antara berat dan volume

### **2. Kit Air:**

- 1 kotak plastik yang terdiri dari 10 set kit
- Percobaan:
- Konsep keseimbangan dari bidang datar
- Keseimbangan air, dll

### **3. Kit Mineral:**

- 1 kotak yang terdiri dari 3 set kit

- Koleksi terdiri dari 12 spesimen yang memperlihatkan batuan sedimen, metamorf, dan batuan mineral.

#### **4. Kit Magnet:**

1 kotak plastik yang terdiri 10 set kit

Percobaan:

- Menentukan kutub magnet (kutub utara & kutub selatan)
- Magnetisasi besi, dll.

#### **5. Kit cahaya:**

1 kotak plastik yang terdiri dari 10 set kit.

Percobaan:

- Pengamatan pemantulan, pembiasan cahaya, dll.

#### **6. Kit Pesawat Sederhana:**

1 kotak plastik yang terdiri dari 10 set kit.

Percobaan:

- Gesekan dari permukaan yang berbeda
- Fungsi bidang miring
- Fungsi sistem katrol, dll.

#### **7. Kit Optika:**

1 kotak plastik yang terdiri dari 10 set kit.

Percobaan:

- Penguraian cahaya
- Efek pembesaran dari kaca pembesar
- Sifat-sifat prisma.

**8. Kit Listrik:**

1 kotak plastik yang terdiri dari 10 set kit.

Percobaan:

- Rangkaian listrik sederhana: rangkaian paralel & rangkaian seri.
- Kemampuan menghantar listrik listrik dari suatu bahan, dll.

**9. Kit Batubara & Minyak Bumi:**

- 1 carta dan 2 kotak yang berisi **minyak** bumi, batubara, dll
- Menjelaskan mengenai jenis minyak bumi dan batubara, serta proses pertambangan.

**10. Kit Panas:**

- 1 kotak plastik terdiri dari 10 set kit
- Percobaan:
  - Pemuaian zat cair
  - Konveksi panas
  - Konduksi panas, dll.

**11. Kit Bunyi:**

- 1 kotak plastik terdiri dari 10 set kit
- Percobaan:
  - Pembangkit sumber bunyi
  - Penguatan dan pelemahan bunyi, dll.

**12. Carta (Poster/Gambar Dinding):**

- 1) Perubahan Bentuk Energi
- 2) Perkembangbiakan Tumbuhan
- 3) Penyesuaian Diri Binatang

- 4) Batubara & Minyak Bumi
- 5) Angin Laut & Angin Darat
- 6) Sistem Tata Surya
- 7) Sistem Pencernaan Makanan Manusia

### **13. Apron Matahari Bumi, dan Bulan**

### **14. Lemari untuk Kit**

## **2.3. Teori Belajar Konstruktivisme**

Penelitian ini dilandasi oleh suatu pandangan konstruktivistik, dimana dalam teori belajar konstruktivistik dikemukakan Paul Suparno dalam Sardinian (2006: 175), belajar merupakan proses aktif dari subyek belajar untuk mengkonstruksi makna sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahkan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah di miliki, sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Herpratiwi (2009: 71-75) menjelaskan, dalam teori belajar konstrutivisme siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya bila tidak lagi sesuai bagi siswa, agar siswa benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah. Lebih lanjut dijelaskan guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan, guru dapat memberikan kemudahan, memberi kesempatan siswa untuk menerapkan ide siswa untuk menemukan, teori konstruktivisme juga memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar dengan bantuan fasilitasi orang lain.

Berdasarkan teori konstruktivisme di atas belajar adalah merupakan kegiatan aktif dimana siswa belajar membangun sendiri pengetahuannya, subyek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari dan merupakan proses bagaimana menjadi tahu tentang sesuatu, proses belajar bukanlah memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi sesuatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya, juga usaha manusia dalam rangka merubah pola pikir dan tingkah lakunya berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga terjadi perubahan keterampilan, pemahaman, pengetahuan, nilai dan sikap yang bersifat permanen dan membekas dan diharapkan dapat hidup mandiri, karena untuk membangun suatu pengetahuan baru siswa akan menyesuaikan informasi baru atau pengetahuan yang disampaikan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki melalui berinteraksi sosial dengan teman, guru dan sumber belajar.

Ciri dan Prinsip Pendekatan Belajar Konstruktivisme, Herpratiwi (2009:77)

1. Siswa lebih aktif dalam proses belajar karena fokus belajar mereka pada proses integrasi pengetahuan yang baru dengan pengalaman pengetahuan mereka yang lama.
2. Setiap pandangan yang berbeda akan dihargai dan sekaligus diperlukan; siswa-siswa didorong untuk menemukan berbagai kemungkinan dan mensintesis secara terintegrasi.
3. Proses pembelajaran harus mendorong adanya kerjasama, tapi bukan untuk bersaing. Proses belajar melalui kerjasama memungkinkan siswa untuk mengingat lebih lama,
4. Kontrol kecepatan dan fokus siswa ada pada siswa; cara ini akan lebih memberdayakan siswa.
5. Pendekatan konstruktivis memberikan pengalaman belajar yang tidak terlepas dari konteks dunia nyata.

Belajar yang dimaksudkan penulis adalah:

1. Untuk mengetahui sesuatu kepandaian, kecakapan/ konsep yang sebelumnya tidak pernah diketahui
2. Mampu mengkombinasikan dua pengetahuan atau lebih ke dalam suatu pengertian baru baik keterampilan, pengetahuan, konsep maupun tingkahlaku
3. Dapat memahami/ menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

#### **2.4. Siswa Sekolah Dasar (SD)**

Siswa SD menurut perkembangan Piaget dalam Dimiyati.M (2002:73) pada tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun), ciri perkembangan ini anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang logis dan ditandai adanya kekekalan, anak mulai berfikir logis akan tetapi hanya benda-benda yang bersifat konkret. Untuk menghindari keterbatasan berfikir anak perlu diberi gambaran konkret, memerlukan proses transformasi ke dalam dirinya.

Pada penelitian ini menggunakan metode belajar kelompok dalam pembelajaran IPA pada materi sesuai dengan jadwal berjalan. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan mutu dan proses belajar, mengatasi kelemahan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya agar penyelenggaraan belajar berlangsung lebih baik. Dalam hal ini guru harus mampu merenung, berfikir dan merefleksi semua kelemahannya, guru dapat merencanakan kegiatan tertentu untuk merencanakan perbaikan proses belajar secara profesional.

## **2.5. Aktivitas Belajar.**

Menurut Abdurrahman (2006:34), menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa baik kegiatan jasmani maupun rohani yang mendukung keberhasilan belajar. Sardinian (2004:28) menjelaskan, aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Selanjutnya Winkel dalam Agus.R (2008:54), menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan dalam diri pembelajar yaitu perubahan sebagai hasil belajar yang dicapai.

Berdasar pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat menentukan, kondisi belajar akan baik dan aktif atau tidak. Dengan metode kerja kelompok aktivitas siswa akan dikembangkan dan siswa akan dapat belajar menyelesaikan masalah yang dihadapi secara bekerjasama.

## **2.6. Hasil Belajar Siswa**

Dimiyati dan Mujiono (2002:28) menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami suatu proses belajar, hasil belajar yang diperoleh berupa keterampilan, pengetahuan dan sikap.

Zainal dalam Sagala (2005:101), "Hasil belajar merupakan hasil usaha siswa, yang dapat dicapai saat dilakukan evaluasi, untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap berbagai hal yang pernah dilatihkan/diajarkan, sudah dapat diperoleh gambaran nyata tentang pencapaian program pembelajaran secara menyeluruh".

Disamping itu menurut Wittrock dalam Latuheru (2001:57), "Hasil belajar adalah suatu terminologi yang menggambarkan suatu proses perubahan melalui pengalaman. Proses, tersebut mempersyaratkan perubahan yang relative permanen berupa sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan dan keterampilan melalui pengalaman".

Skiner dengan teori *operant conditioning* sebagaimana dikutip Gredler dalam Alameto (2003:49) menyatakan bahwa, hasil belajar merupakan respon tingkahlaku yang baru. Walaupun demikian namun pada dasarnya respon yang baru itu sama pengertiannya dengan tingkah laku / pengetahuan, sikap, keterampilan.

Sedangkan Gagne dalam Slameto (2003:61) berpendapat bahwa, belajar ialah seperangkat kognitif yang mengubah sifat stimulasi dari lingkungan yang menjadi beberapa tahapan pengelolaan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapabilitas baru, kapabilitas inilah yang disebut hasil belajar. Berarti belajar itu menghasilkan berbagai macam tingkahlaku yang berlainan seperti: pengetahuan, sikap keterampilan informasi dan nilai. Berbagai macam tingkahlaku yang berlainan inilah yang disebut kapabilitas sebagai hasil belajar.

Menurut Gagne dan Briggs dalam yang sama, ada 5 ketegori kapabilitas hasil belajar, yaitu:

- 1) keterampilan intelektual (*intellectual skill*)
- 2) strategi kognitif (*cognitive strategic*)
- 3) informasi verbal (*verbal information*)
- 4) keterampilan motorik (*motor skill*)
- 5) sikap (*attitudes*)

Selanjutnya Bloom dan kawan-kawan sebagaimana dikutip oleh Dengeng dalam Hamalik (2004:90), mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 3 domain atau ranah yaitu "ranah kognitif, psikomotor dan afektif", ranah kognitif menaruh perhatian pada pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual, ranah psikomotor berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik, dan ranah afektif berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi. Dapat diasumsikan bahwa untuk menghasilkan ketiga kategori kapabilitas dan hasil belajar tersebut, banyak dipengaruhi oleh faktor internal seperti, pengetahuan awal dari masing-masing kategori hasil belajar yang dimiliki oleh siswa, serta berkaitan dengan keterampilan yang sedang dipelajari.

Winkel (2004:109-110) berpendapat bahwa, hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal (*capability*) siswa yang telah menjadi milik pribadi dan kemungkinan siswa melakukan sesuatu atau memperoleh prestasi tertentu (*performant*).

Memperhatikan pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan yang dapat dicapai oleh seseorang setelah melewati kegiatan belajar. Dalam hal ini tercermin adanya perubahan baik perilaku maupun penguasaan materi pelajaran, sehingga dapat membentuk keterampilan, sikap, pengetahuan dan nilai yang dapat dipengaruhi faktor lingkungan sosial, budaya, fisik, spiritual, jasmaniah, rohaniah, psikologi dan kematangan fisik maupun non fisik.

Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil proses pembelajaran IPA yang mencakup ranah kognitif/ pengetahuan, afektif sikap dan psikomotor/ keterampilan, mencapai 60% dari pembelajaran yang diturunkan dari indikator, kompetensi dasar dan standar kompetensi yang diperoleh siswa.

### **Kriteria Hasil Belajar**

Kriteria hasil belajar pada penelitian ini adalah: ketercapaian kompetensi dasar yang dipelajari siswa. Menurut Atwi (2005:68),

- 1) Tujuan Kognitif terbagi 6 kelompok yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis, dan evaluasi. Kata operasionalnya antara lain menyebutkan, menunjukkan, memilih, mendefinisikan dan sebagainya.
- 2) Tujuan Afektif ada 5 kelompok yaitu: penerimaan atau perhatian, jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian dan karakterisasi nilai. Sikap yang lebih khusus seperti sertanya, memilih, menjawab, mengikuti, menjelaskan, menolak, menceritakan dan sebagainya.
- 3) Tujuan psikomotor ada 7 kelompok yaitu penginderaan, kesiapan tindakan, respon/ sambutan terbimbing, mekanisme tindakan yang otomatis dan kebiasaan bertindak, keterampilan yang hati-hati, adaptasi dan keaslian tindakan.

### **Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Sunarto (2009) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa (*Intern*), dan faktor yang ada diluar diri siswa (*ekstern*). Faktor intern berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor ekstern faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya diluar diri siswa.

## **1. Faktor Intern**

Adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor intern yaitu, kecerdasan, intelegensi, bakat, minat dan motivasi.

## **2. Faktor Ekstern**

Faktor-faktor yang termasuk faktor ekstern yaitu, berupa pengalaman belajar, keadaan keluarga, lingkungan fisik, lingkungan spiritual dan sebagainya.

### **2.7. Hipotesis**

Hipotesis pada penelitian ini adalah: " Apabila pembelajaran IPA menggunakan alat peraga *Science Education Quality Improvement Project* dengan langkah yang tepat , maka aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas V SDN 3 Sukaraja Kecamatan Teluk Betung Selatan Bandar Lampung meningkat.