

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MOCK-UP* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA  
KELAS V SDN 165 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)  
pada Fakultas Tarbiyah**



**OLEH.  
HEWISKA DENTI  
NIM. 13591074**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) CURUP  
2020**

Hal : Pengajuan Skripsi  
Kepada  
Yth Bapak Rektor IAIN Curup  
Di -  
Curup

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat skripsi atas nama **Hewiska Denti : 13591074** Mahasiswa IAIN Curup Prodi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Mock-up Terhadap Prestasi Siswa Kelas V SDN 165 REJANG LEBONG**™ sudah dapat diajukan dalam Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Demikian permohonan ini kami ajukan terima kasih

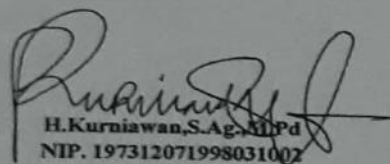
*Wassalamu 'alaikum wr.wb*

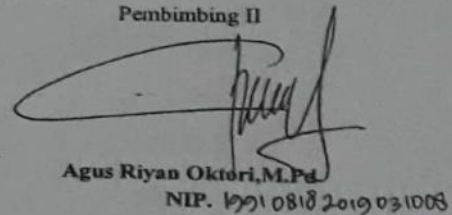
Curup, 16 - September 2020

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

  
H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197312071998031002

  
Agus Riyan Oktori, M.Pd  
NIP. 199108182019031008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jln. Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: **1116** /An.34/IFT/PP.00 9/10/2020

Nama : **Hewiska Denti**  
NIM : **13591074**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Mock-Up Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 165 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

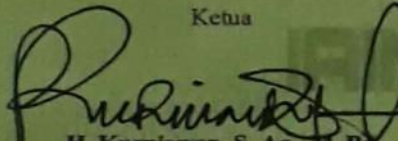
Hari Tanggal : **Rabu, 30 September 2020**  
Pukul : **08.30 – 10.00 WIB**  
Tempat : **Gedung Munaqasyah Ruang 2 IAIN CURUP**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

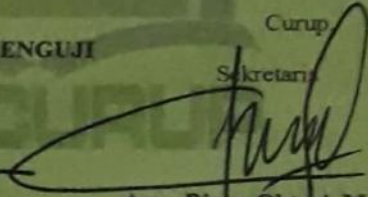
Curup, Oktober 2020

**TIM PENGUJI**

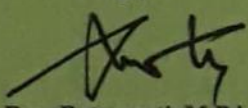
Ketua

  
**H. Kurniawan, S. Ag., M. Pd**  
NIP. 19721207 199803 1 007

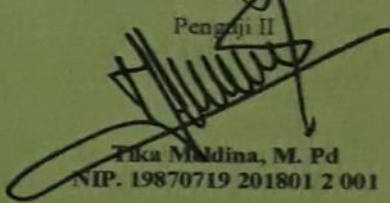
Sekretaris

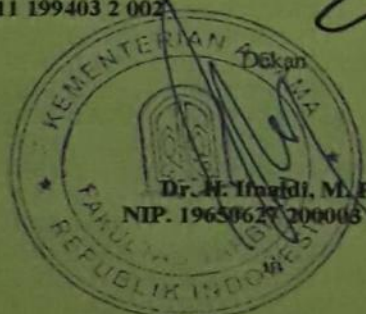
  
**Agus Riy an Oktori, M. Pd**  
NIP. 199108 1820 903 1 008

Penguji I

  
**Dra. Ratnawati, M. Pd**  
NIP. 19670911 199403 2 002

Penguji II

  
**Tikka Mardina, M. Pd**  
NIP. 19870719 201801 2 001



**Dr. H. Imajidi, M. Pd**  
NIP. 19650629 200003 1 002

## FERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Hewiska Denti**  
NIM : 13591074  
Fakultas : Tarbiyah  
Jurusan : PGMI  
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Mock-up Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA KELAS V SDN 165 REJANG LEBONG**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 15 September 2020

Penulis



Hewiska Denti  
NIM. 13591074

## **KATA PENGANTAR**

*Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang Maha Kuasa, atas berkat rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Mock-up Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 165 REJANG LEBONG” ini dengan baik. Shalawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam beserta keluarga dan para sahabat.

Adapun skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi persyaratan guna untuk menyelesaikan studi tingkat strata satu pada Institut Agama Islam Negeri Curup, Jurusan Tarbiyah, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan karena peneliti hanyalah manusia biasa.

Tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak peneliti mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak , terutama kepada :

1. Bapak Dr. Rahmat Hidayat, M. Ag, M. Pd selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Drs. Beni Azwar, M. Pd. Kons selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri ( IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Hameng Kubuwono, M. Pd selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

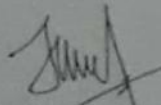
4. Bapak Dr. Kusen, S. Ag, M. Pd selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Bapak H. Ifnaldi Nurmal, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
6. Bapak H.Kurniawan,S Ag ,MPd selaku pembimbing I yang tidak pernah bosan selalu memberikan waktu, arahan, ilmu serta masukan dan nasehat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak Agus Riyan Oktori,M Pd.I selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberi arahan dan membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Syaripah selaku dosen Pembimbing Akademik (PA)
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta segenap staf Institut Agama Islam Negeri Curup yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan selama peneliti menuntut ilmu di Institut Agama Islam Negeri Curup.
10. Kepala Sekolah dan dewan Guru SDN 165 dan SDN 127 Rejang Lebong.
11. Teristimewa untuk orang tua, keluarga, suami dan anak serta sahabatku yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar bisa untuk aku menyelesaikan skripsi ini.

Semoga ALLAH Ta'ala membalas kebaikan kita semua. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

*Wassalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Curup, September 2020

  
Hewiska Denti  
NIM. 13591074

**MOTO**

**KESUKSESAN ADALAH KEMAMPUAN UNTUK BERANJAK  
DARI SUATU KEGAGALAN YANG LAIN**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MOCK-UP* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V  
SDN 165 REJANG LEBONG**

**ABSTRAK**

Ada kemungkinan tidak baiknya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA bisa terjadi karena guru memberikan metode pengajaran yang kurang menarik tanpa mempergunakan media pembelajaran yang mampu mengalihkan perhatian peserta didik serta membantu mereka mengerti yang disampaikan oleh guru. Penting untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong. Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *mock-up* pada materi “Sistem Organ Tubuh Manusia” karena lebih relevan digunakan. *Mock-up* (alat tiruan sederhana) adalah tiruan dari benda sebenarnya dan sengaja dipilih bagian-bagian penting yang diperlukan saja untuk dibentuk sesederhana mungkin agar mudah dipelajari.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji kemampuan awal (*pretest*) ke siswa kelas V (lima) SDN 165 Rejang Lebong yang berjumlah 15 orang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 5 orang perempuan, dan uji kemampuan akhir (*posttest*) setelah pemberian perlakuan. Siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong tersebut merupakan kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol merupakan siswa kelas V SDN 127 Rejang Lebong yang juga berjumlah 15 orang. Dalam penelitian ini, tes hasil belajar siswa diberikan sebanyak dua kali, yaitu tes ketika sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikannya perlakuan (*posttest*), menggunakan soal-soal yang serupa. Selain itu, data juga didapat dari studi kepustakaan dan dokumentasi untuk merumuskan berbagai teori dan konsep yang diperlukan dalam penelitian ini.

Hasil belajar siswa setelah penggunaan media *mock-up* pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 165 Rejang Lebong berdasarkan analisis data pada *posttest* kelas eksperimen memperlihatkan nilai minimal yang diraih oleh peserta didik adalah 35, sedangkan nilai maksimal adalah 75. Hasil rata-rata nilai kelas (*mean*) sebesar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN 165 Rejang Lebong yang ditetapkan pada mata pelajaran IPA yaitu sebesar 66, namun sudah terjadi peningkatan nilai rata-rata dibanding ketika sebelum diberikan perlakuan media *mock-up*. Media pembelajaran *mock-up* berpengaruh terhadap hasil atau hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong pada materi “Sistem Organ Tubuh Manusia”, dengan nilai signifikansi sebesar 0,019 dimana lebih kecil dari 0,05, oleh karena itu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut dibuktikan dengan adanya data nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang memiliki perbedaan dibandingkan data yang ada pada siswa kelas kontrol, walaupun tidak terlalu signifikan.

*Kata kunci:* Media *mock-up*, hasil belajar siswa, kelas eksperimen, kelas kontrol



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Definisi Operasional.....	9
H. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>14</b>
A. Media Pembelajaran.....	14
B. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar .....	33
C. Keterampilan Proses Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	35
D. Belajar dan Pembelajaran.....	35
E. Prestasi Belajar.....	36
F. Penelitian Relevan.....	37

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Desain Penelitian.....	40
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
E. Subyek Penelitian.....	44
F. Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
G. Variabel Penelitian .....	45
H. Teknik Pengumpulan Data.....	45
I. Instrumen Penelitian.....	46
J. Teknik Analisis Data.....	48
K. Pelaksanaan Penelitian .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Kondisi Objek SDN 165 Rejang Lebong.....	51
B. Hasil Penelitian .....	56
C. Pembahasan.....	63
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>PROFIL PENULIS</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Rencana Kegiatan Penelitian .....	43
2. Daftar Guru dan Tenaga Kependidikan SDN 165 Rejang Lebong Tahun 2020.	53
3. Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	56
4. Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	57
5. Data Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	59
6. Data Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	59
7. Data Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	60
8. Data Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	60
9. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
10. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
11. Uji F <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	62
12. Hasil Uji Hipotesis <i>Posttest</i> .....	63

## DAFTAR GAMBAR

<b>GAMBAR</b>	<b>Halaman</b>
1. Skema <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	41
2. Grafik Pencapaian Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	66
3. Grafik Pencapaian Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	67

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dua unsur yang amat penting dalam suatu proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>1</sup>

Proses belajar ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Dengan proses belajar yang berkualitas maka akan menghasilkan hasil belajar yang diinginkan.<sup>2</sup> Alat bantu belajar atau media termasuk dalam unsur dalam proses belajar yang memiliki sifat dinamis yang sewaktu-waktu dapat berubah-ubah, kadang menguat kadang melemah yang dapat

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 15

<sup>2</sup> Lee J. Cronbach, *Essential of Psychological Testing*, (New York: Harper & Row Publisher, 1984), h. 231

mempengaruhi proses belajar yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai kompetensi lulusan dengan hasil belajar yang diinginkan.<sup>3</sup>

Peserta didik yang masih termasuk ke dalam tahap operasional konkret (usia 7 sampai 11 tahun) memiliki pemikiran logis yang dapat digantikan oleh pemikiran intuitif dengan syarat pemikiran tersebut dapat diimplementasikan menjadi contoh-contoh yang konkret/spesifik.<sup>4</sup> Melalui teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi sangat penting untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah sebab media pembelajaran dapat membuat peserta didik atau siswa mampu berpikir konkret tentang materi yang sedang disampaikan guru sehingga mereka menjadi mudah untuk memahami materi tersebut.

Salah satu dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA menjadi mata pelajaran yang cukup dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, mulai dari membuka mata di pagi hari hingga beristirahat di malam hari. Sebenarnya mata pelajaran IPA bukan hanya menyampaikan pengetahuan tentang fakta-fakta, prinsip-prinsip, konsep-konsep atau penyampaian materi abstrak, namun pembelajaran IPA merupakan proses pencarian pengetahuan, pembentukan sikap ilmiah, dan juga

---

<sup>3</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 50-53

<sup>4</sup> Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 255

kemampuan untuk menerapkan prinsip-prinsip IPA tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

Permasalahan yang kerap terjadi di dunia pendidikan khususnya pendidikan Sekolah Dasar adalah hasil siswa yang rendah, khususnya terhadap mata pelajaran IPA. Hasil siswa yang ditunjukkan dari proses belajar adalah berbagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima macam-macam pengalaman belajar.<sup>6</sup> Hasil siswa yang kurang baik dapat diketahui dengan melihat nilai hasil belajar siswa pada pelajaran IPA dimana tidak sedikit siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Realitanya, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 165 Rejang Lebong yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen, kegiatan mengajar guru pada mata pelajaran IPA masih bersifat konvensional. Berdasarkan pengamatan, media yang digunakan dalam pembelajaran konvensional tersebut adalah papan tulis, sedangkan metode pembelajarannya melalui ceramah.<sup>7</sup>

Hal serupa juga ditemukan pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 127 Rejang Lebong yang akan digunakan sebagai kelas kontrol. Baik SDN 165

---

<sup>5</sup> Agus Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: DIVA Press. 2013), h. 212-213

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), h. 22

<sup>7</sup> Lampiran Lembar Obsevasi Aktivitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPA di Kelas IV SDN 165 Rejang Lebong.



maupun SDN 127 Rejang Lebong, berdasarkan keterangan yang disampaikan wali kelas masing-masing<sup>8</sup>, nilai raport siswa kelas V menunjukkan belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPA yaitu sebesar 66. Mayoritas siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKM, dimana hanya ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di atas 66, itupun hanya beberapa poin di atas nilai KKM yang ditetapkan tersebut.

Melalui hasil wawancara awal terhadap wali kelas V SDN 165 Rejang Lebong, dijelaskan bahwa siswa cuma duduk dan mendengarkan materi dari guru saat pelajaran IPA berlangsung. Cara belajar semacam ini menjadikan siswa merasa bosan. Hal tersebut ditunjukkan melalui sikap kurang tertarik pada materi pelajaran yang dijelaskan guru, bahkan beberapa siswa terlihat asyik dengan temannya dan bermain sendiri dikarenakan media yang dipakai belum mampu memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang disampaikan guru. Hal tersebut tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong tersebut dan turut juga mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.<sup>9</sup>

Padahal, pelaksanaan belajar-mengajar IPA mesti dilakukan dalam dengan kondusif, artinya kegiatan tersebut bersifat aktif, efektif, serta menyenangkan. Salah satu peran guru yang sangat penting untuk menciptakan

---

<sup>8</sup> Wike Hardiani (Wali Kelas V SDN 165 Rejang Lebong) dan Siti Rosmala (Wali Kelas V SDN 127 Rejang Lebong), *Wawancara* 17 dan 18 Juli 2019, pukul 10:00 WIB

<sup>9</sup> Wike Hardiani, (Wali Kelas V SDN 165 Rejang Lebong), *Wawancara* 17 Juli 2019, pukul 10:00 WIB

suasana belajar yang kondusif adalah pemilihan media yang dipakai oleh guru. Penggunaan media yang sesuai dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran IPA secara optimal. Banyak hal buruk yang mungkin akan terjadi jika kondisi di atas tetap dibiarkan tanpa mencari tahu solusinya. Selain pembelajaran IPA yang sudah dilakukan menjadi sia-sia tanpa tercapai tujuan yang diinginkan, siswa juga menjadi sulit untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada ujian akhir kenaikan kelas sehingga bisa menyebabkan tidak naik kelas.

Ketidakberhasilan belajar siswa tidak semuanya berasal dari ketidakmampuan dan kesalahan siswa itu sendiri, namun guru juga mesti mengintrospeksi diri dalam pembelajaran IPA yang dilakukan. Ada kemungkinan, tidak baiknya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA bisa diakibatkan dari metode-metode pembelajaran yang terlalu membosankan karena tidak memakai media yang mampu mengalihkan perhatian peserta didik serta juga membuat mereka dapat memahami materi dari guru yang telah disampaikan. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa untuk pelajaran IPA di kelas V SDN 165 dan SDN 127 Rejang Lebong.

Saat memilih media pembelajaran, beberapa hal yang mesti dipertimbangkan oleh guru di antaranya adalah disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir siswa, mudah tidaknya mendapatkan media, keterampilan guru menggunakan media tersebut, mendukung materi pelajaran

yang disampaikan, ada waktu menggunakannya, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.<sup>10</sup>

Media pembelajaran *mock-up* (alat/benda tiruan sederhana) adalah media pembelajaran yang berbentuk tiruan dari benda-benda sebenarnya dimana sengaja dipilih beberapa bagian yang memang penting dan diperlukan saja untuk dibuat menjadi sesederhana mungkin agar mudah dipelajari.<sup>11</sup> Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *mock-up* pada materi “Sistem Organ Tubuh Manusia” karena lebih relevan digunakan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang: **“Pengaruh Penggunaan Media *Mock-up* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 165 Rejang Lebong.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Melalui latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai masalah berikut:

1. Proses pembelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong masih dominan dengan cara mendengarkan dan mencatat penjelasan guru IPA di kelas, serta cuma memakai buku untuk bahan ajar guru dan juga buku untuk siswa.

---

<sup>10</sup> Wuri Wuryandani, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h. 76

<sup>11</sup> H. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2011), h. 118

2. Media pembelajaran yang dipakai saat pembelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong kurang bervariasi, guru hanya menggunakan media konvensional berupa papan tulis dan banyak melalui ceramah.
3. Siswa pada kelas V SDN 165 Rejang Lebong merasa bosan, hal ini menunjukkan kurang tertarik dan kurang semangatnya siswa pada materi yang disampaikan guru.
4. Belum adanya penggunaan beberapa media pengajaran seperti alat peraga sederhana untuk menunjang pembelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong.
5. Tujuan Kompetensi Dasar (KD) belum dapat tercapai sehingga hasil belajar siswa pun menjadi tidak maksimal.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media *mock-up* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 165 Rejang Lebong.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang dipengaruhi penggunaan media *mock-up* dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol?
2. Adakah pengaruh penggunaan media *mock-up* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 165 Rejang Lebong?

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

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang dipengaruhi penggunaan media *mock-up* dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.
2. Memahami pengaruh penggunaan media *mock-up* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 165 Rejang Lebong.

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

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan hasil yang dijabarkan dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Mengetahui masalah-masalah berkaitan dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka pada pelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong.

### b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengupayakan dan mengoptimalkan penggunaan media *mock-up* dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong.
- 2) Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media *mock-up* dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong.

### c. Bagi Sekolah

Hasil pada penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam mengajar siswa khususnya dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

e. Bagi Dunia Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan bisa menambah referensi khazanah kepustakaan dan juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan media *mock-up* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

### G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman, maka sebelum mengkaji lebih lanjut terhadap judul penelitian ini: “*Pengaruh Penggunaan Media Mock-up terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 165 Rejang Lebong*”, peneliti merasa perlu untuk memperbaiki penegasan sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya atau timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>12</sup> Menurut Norman Barry, pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seseorang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorong.<sup>13</sup>

2. Penggunaan

---

259 <sup>12</sup> Team Pustaka, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (Jakarta: PT. Media Pustaka, 2007), h.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 34



Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Arti lainnya dari penggunaan adalah pemakaian.<sup>14</sup>

### 3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa dapat mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah serta mampu mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran melalui tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan.<sup>15</sup>

### 4. *Mock-Up*

*Mock-up* (alat tiruan sederhana) adalah tiruan dari benda sebenarnya dimana sengaja dipilih bagian-bagian yang memang penting yang diperlukan saja untuk dibuat sesederhana mungkin supaya mudah dipelajari.<sup>16</sup>

### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan berbagai macam kemahiran yang dicapai siswa setelah siswa tersebut mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar

---

<sup>14</sup> Team Pustaka, *Arti Penggunaan*, <https://lektur.id/arti-penggunaan/>, diakses pada 5 Oktober 2020, pukul 20:00 WIB

<sup>15</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 162

<sup>16</sup> H. Sanaky, *Op. Cit.*, h. 118

tersebut dapat berupa perubahan diri siswa dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, juga tergantung dari tujuan pengajarannya.<sup>17</sup>

#### 6. Siswa

Menurut Wikipedia, siswa atau peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.<sup>18</sup>

#### 7. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam secara harfiah merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Karena berhubungan dengan alam dimana *science* artinya adalah ilmu pengetahuan, jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari berbagai macam peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 44

<sup>18</sup> Wikipedia, *Peserta Didik*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta\\_didik](https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik), diakses pada 5 Oktober 2020, pukul 20:30 WIB

<sup>19</sup> Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), h.

## H. Sistematika Penulisan

Untuk memberi gambaran yang jelas dalam penelitian ini, maka penulis menguraikan sistematika penulisan seperti berikut ini:

**BAB I**, merupakan bab pendahuluan, di dalamnya penulis mengemukakan latar belakang masalah yang menimbulkan keinginan penulis untuk mengadakan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *mock-up* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pembelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong. Dari latar belakang masalah kemudian ditentukan identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, kemudian membuat tujuan dari penelitian ini, manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II**, merupakan bab landasan teori, di dalamnya peneliti membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *mock-up* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA serta teori-teori lain yang relevan.

**BAB III**, merupakan bab metodologi penelitian, di dalamnya penulis membahas tentang jenis dan metode penelitian, kemudian dilanjutkan dengan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV**, merupakan laporan hasil penelitian, yang berisikan tentang pengaruh penggunaan media *mock-up* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong.

**BAB V**, merupakan bab penutup, di dalamnya penulis membahas tentang kesimpulan dari seluruh hasil penelitian serta kritik dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Rusman, media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa dapat mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah serta mampu mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran melalui tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan.<sup>20</sup>

Menurut Azhar Arsyad, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>21</sup> Sedangkan menurut Gerlach, media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>22</sup>

Gagne' dan Briggs (1975) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk membantu menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset,

---

<sup>20</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 162

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 5

<sup>22</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 163

*video camera, video recorder, film, slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>23</sup>

Berdasarkan berbagai teori di atas, dapat ditarik kesimpulan jika media pembelajaran merupakan seperangkat alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang digunakan oleh guru saat menjelaskan materi kepada peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran digunakan untuk membantu guru menjelaskan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kepada peserta didik agar mereka lebih mudah memahami materi tersebut.

#### 1. Manfaat Media Pembelajaran

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Selain itu, media pengajaran juga memiliki banyak manfaat yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan tidak hanya menggunakan komunikasi verbal.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, h. 4

## 2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khas (karakteristik) media yang bersangkutan.<sup>25</sup> Pemilihan media pembelajaran semestinya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran adalah komponen dari sistem instruksional. Faktor-faktor yang dapat dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran antara lain adalah karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber daya, serta prosedur penilaian.<sup>26</sup>

Saat memilih media pembelajaran, beberapa hal yang mesti dipertimbangkan di antaranya adalah disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir siswa, mudah tidaknya mendapatkan media, keterampilan guru menggunakan media tersebut, mendukung materi pelajaran yang disampaikan, ada waktu menggunakannya, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.<sup>27</sup> Sedangkan faktor-faktor yang menentukan dalam memilih media pembelajaran di antaranya kesesuaian dengan materi yang diajarkan, kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kesesuaian tujuan

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h. 2

<sup>25</sup> Arief S. Sadiman, *Op. Cit.*, h. 89

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> Wuri Wuryandani, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h. 76

pembelajaran, kesesuaian dengan teori yang digunakan, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa.<sup>28</sup>

### 3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berbagai cara dapat dipergunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan media. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i dalam Raharjo terbitan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, media pembelajaran dibedakan menjadi:

- a. Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, dan sebagainya.
- b. Media tiga dimensi, seperti model padat, model susun, model kerja, dan sebagainya.
- c. Media proyeksi, seperti slide, film strips, OHP, dan sebagainya.
- d. Media lingkungan.<sup>29</sup>

Dalam buku yang sama Sadiman, dkk., membagi media pembelajaran dalam tiga kelompok besar, yaitu:

- a. Media grafis, seperti: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan buletin.
- b. Media audio, seperti: radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa.

---

<sup>28</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 28

<sup>29</sup> Chabib Thoha, *PBM-PAI di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), h. 274



- c. Media proyeksi diam, seperti film bingkai, film rangkai, media transparan, proyektor *apeque* (tak tembus pandang), mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan, dan stimulasi.<sup>30</sup>

Berdasarkan berbagai klasifikasi media pembelajaran yang diungkapkan oleh beberapa ahli di atas, berbagai bentuk media tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Artinya tidak ada media yang dapat digunakan dalam semua kondisi dan keadaan karena perlu dipahami ciri-ciri tertentu atau karakteristik masing-masing media. Pengenalan macam dan karakteristik media ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan media dalam proses belajar-mengajar.

Dari uraian di atas mengenai klasifikasi atau macam-macam media pembelajaran khususnya pembelajaran IPA, penulis dapat mengambil 3 (tiga) kelompok besar media pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual misalnya grafik, diagram, bagan, foto atau gambar, peta atau globe, dan lain-lain.
- b. Media audio misalnya *recorder*, dan lain-lain.
- c. Media audio visual misalnya film dan lain-lain.

Berikut ini adalah beberapa jenis dan karakteristik dari beberapa media menurut kelebihan dan kekurangannya:

- a. Media Berbasis Visual
  - 1) Media Bagan (*Chart*)

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hal. 275

Media bagan (*chart*) adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, fungsi yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan hendaknya:

- a) Dapat dimengerti siswa.
- b) Sederhana dan lugas (tidak rumit).
- c) Dapat diganti atau dirubah pada waktu-waktu tertentu.

Ada beberapa jenis bagan (*chart*) antara lain bagan pohon (*tree chart*), bagan organisasi, bagan arus (*flow chart*), dan bagan garis waktu.<sup>31</sup>

## 2) Media Grafik (*Graph*)

Media grafik (*graph*) adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik garis atau gambar dan barang untuk memperjelasnya sering kali simbol-simbol verbal digunakan pula. Fungsi utamanya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Beberapa keuntungan menggunakan grafik adalah:

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 276

- a) Mempermudah dalam mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif.
- b) Memudahkan dalam mengadakan analisis, interpretasi dan perbandingan antara data-data yang disajikan.
- c) Bersifat jelas, cepat, menarik dan logis semakin ruwet data yang akan disajikan semakin baik penampilannya.<sup>32</sup>

### 3) Media Gambar atau Foto

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi dan alat visual yang paling efektif karena dapat divisualisasikan lebih konkret dan realistis. Media gambar yang merupakan reproduksi asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan merupakan salah satu jenis media grafis yang termasuk dalam kategori media berbasis visual. Media gambar berperan krusial dalam proses belajar-mengajar dikarenakan mampu memperkuat ingatan dan memperlancar pemahaman siswa.<sup>33</sup>

Berikut keunggulan media berupa foto atau gambar:

- a) Dapat mengatasi ruang dan waktu.
- b) Lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibanding bahasa verbal.
- c) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja.

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, h. 277

<sup>33</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), h. 91

d) Dapat mengatasi keterbatasan mata.

Sedangkan kekurangan media berupa foto atau gambar:

- a) Penghayatan materi menjadi kurang sempurna dikarenakan hanya mengandalkan indera mata.
- b) Terjadinya penafsiran yang berbeda berdasarkan pengetahuan masing-masing siswa terhadap hal yang disampaikan guru karena kelebihan penjelasan dari guru.
- c) Kurang efektif dalam penglihatan dan tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi siswa.

Berikut macam-macam media foto dan gambar:

- a) Foto dokumentasi
- b) Foto pemandangan
- c) Foto aktual
- d) Foto imbolis
- e) Foto iklan atau reklame.<sup>34</sup>

Berikut adalah cara-cara tampilan visual atau gambar dapat mempengaruhi siswa:

- a) *Instantiating* informasi eksternal ke dalam model mental internal yang meningkatkan pemahaman informasi penting. Membantu siswa fokus pada informasi penting.

---

<sup>34</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 50-51

- b) Mengurangi jumlah informasi dan mengaturnya dengan cara yang mengungkapkan hubungan yang paling penting dan proses yang kompleks antara konsep.
- c) Mengurangi beban kognitif asing terkait dengan belajar sejumlah besar informasi yang kompleks.
- d) Membantu siswa fokus pada informasi penting.<sup>35</sup>

#### 4) Peta

Peta adalah penyajian visual dari muka bumi. Pada dasarnya peta berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Tetapi secara khusus peta tersebut memberikan informasi tentang:

- a) Keadaan permukaan bumi, daratan, sungai-sungai, gunung-gunung dan bentuk-bentuk daratan serta perairan lainnya.
- b) Tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain.
- c) Data-data budaya dan kemasyarakatan seperti misalnya populasi atau pola bahasa, adat istiadat.
- d) Data-data ekonomi, seperti misalnya hasil pertanian, industri atau perdagangan internasional.

Kecuali itu kelebihan lain dari peta, jika dipakai sebagai media dalam kegiatan belajar-mengajar adalah:

---

<sup>35</sup> Gregory Schraw, Matthew T. McCrudden & Daniel Robinson, *Learning Through Visual Display*, (United States of America: Information Age Publishing, Inc., 2013), h. 7

- a) Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain-lain.
- b) Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis.
- c) Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuhan-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

b. Media Berbasis Audio

1) *Recorder*

Kaset (*tape recorder*) adalah alat perekam yang menggunakan pita dalam kaset.<sup>36</sup> Keuntungan-keuntungan kaset (*tape recorder*) sebagai media pengajaran adalah:

- a) Guru dapat mempersiapkan terlebih dahulu dengan baik.
- b) Guru dapat memutar kembali apa yang telah disampaikan.
- c) Melalui *tape recorder* mata pelajaran dapat dilakukan di luar kelas.
- d) Kaset dapat menumbuhkan banyak kegiatan.
- e) Kaset sangat efisien mengajarkan bahasa.
- f) Kaset yang tidak digunakan lagi dapat dihapus dan diganti program yang lain.

Beberapa kelemahan kaset:

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, h. 90

- a) Daya jangkauannya terbatas di tempat program yang disajikan.
- b) Biaya pengadaan mahal untuk sasaran yang banyak.<sup>37</sup>

c. Media Berbasis Audio Visual

1) Film

Keuntungan atau manfaat film sebagai media pengajaran antara lain:

- a) Dapat menstimulasi efek gerak dan kaitan peristiwa atau pengalaman.
- b) Dapat dipakai untuk belajar individu maupun kelompok.
- c) Memiliki nilai konsisten terhadap kajian yang cukup baik.
- d) Dapat diberi suara maupun warna untuk efektif atau diskriminasi.

Kelemahan-kelemahan dari film adalah:

- a) Persiapannya mahal dalam hal peralatan, bahan, waktu dan energi.
- b) Memerlukan keahlian khusus untuk memproduksi.
- c) Memerlukan perencanaan yang cermat.
- d) Penggunaannya memerlukan ruangan yang cukup gelap.
- e) Peralatan sekolah berkembang dan berubah.<sup>38</sup>

2) Video Pembelajaran

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar yang bergerak secara

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, h. 92-93

<sup>38</sup> Chabib Thoha, *Op. Cit.*, h. 280

sekuensial. Media video adalah media paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi dengan mendemonstrasikan beberapa hal seperti gerakan motorik, ekspresi wajah, maupun berbagai suasana lingkungan tertentu. Contohnya adalah perubahan kepompong menjadi kupu-kupu yang akan terlihat lebih detail dan dramatis jika divisualisasikan melalui teknologi modern. Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.<sup>39</sup>

Berikut keunggulan jika menggunakan video sebagai media pembelajaran, di antaranya:

- a) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
- b) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- c) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- d) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.
- e) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Daryanto, *Op. Cit.*, h. 88

<sup>40</sup> Cecep Kustandi, *Op. Cit.*, h. 64



Sedangkan kekurangan jika menggunakan video sebagai media pembelajaran, di antaranya:

- a) *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- b) *Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
- c) *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- d) *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- e) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- f) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.

### 3) Media Pembelajaran *Mock-Up*

Media *mock-up* merupakan salah satu jenis media model tiga dimensi yang merupakan tiruan dari obyek nyata, seperti obyek yang terlalu besar, obyek yang terlalu jauh, obyek yang terlalu mahal, obyek yang terlalu kecil, atau obyek yang tidak memungkinkan dibawa ke kelas. *Mock-up* (alat tiruan sederhana) adalah tiruan dari benda sebenarnya dimana sengaja dipilih bagian-bagian yang

memang penting yang diperlukan saja untuk dibuat sesederhana mungkin supaya mudah dipelajari.<sup>41</sup> Hal ini sejalan dengan pandangan Hermawan (2007) bahwa media *mock-up* merupakan penyederhanaan dari susunan bagian pokok suatu proses yang rumit.<sup>42</sup>

Berdasarkan paparan tersebut, dapat ditarik garis besar bahwa media *mock-up* adalah tiruan sederhana dari benda sebenarnya dimana sengaja dipilih bagian-bagian yang memang penting dan yang diperlukan saja untuk dibuat sesederhana mungkin agar mudah dipelajari. Pemilihan media pembelajaran *mock-up* dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa, menyederhanakan obyek yang rumit, dan kemudian dipelajari oleh peserta didik. Penggunaan media *mock-up* dalam pembelajaran dianggap dapat mengkonkretkan materi pembelajaran yang abstrak bagi peserta didik.<sup>43</sup>

Setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keandalan, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Media pembelajaran *mock-up* memiliki karakteristik tiga dimensi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerakan dari aspek tertentu saja dari benda, alat, atau obyek yang akan dipelajari. Pada media pembelajaran *mock-up* hanya nampak bagian-bagian tertentu saja

---

<sup>41</sup> H. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2011), h. 118

<sup>42</sup> Hermawan, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Bandung: UPI Press, 2007), h. 32

<sup>43</sup> Nurlaila, *Pengembangan Media Mock-Up pada Model Pembelajaran Latihan Penelitian di Sekolah Dasar*. Skripsi. (Tasikmalaya: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, 2016), h. 21

yang penting untuk diperagakan gerakannya atau proses kerjanya, sebaliknya bagian kecil lainnya yang dianggap kurang penting atau yang dapat mengganggu perhatian siswa dihilangkan.<sup>44</sup>

*Mock-up* adalah alat tiruan tiga dimensi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerakan dari aspek tertentu saja dari benda, alat atau obyek yang akan diterangkan. Pada *mock-up* hanya nampak bagian yang penting yang perlu diperagakan gerakannya atau proses kerjanya kepada siswa, sedang bagian kecil lainnya yang dianggap tidak penting atau yang dapat mengganggu perhatian siswa dihilangkan. Jadi sebenarnya *mock-up* terletak di tengah-tengah model tiruan dengan benda sebenarnya. Dikatakan model tidak tepat, karena dapat memperlihatkan fungsi sebenarnya dari bagian alat itu, sebaliknya disebut benda sebenarnya juga tidak tepat, karena bagian-bagian lain dari bentuk benda aslinya yang tidak diterangkan, dihilangkan. Selain itu bahan baku yang dibuat untuk alat ini bisa dibuat dari bahan yang lain dari benda atau peralatan aslinya. Misalnya siswa waktu belajar tentang fungsi bel listrik. Pertama dapat dibuat model rumah yang sederhana, kemudian dibuat perangkat bel listrik yang sebenarnya dan dihubungkan dengan listrik (*battery* atau *accu*). Bel listrik ditempelkan pada dinding rumah-rumahan tersebut. Dengan demikian siswa dapat melihat proses kerjanya bel listrik dan

---

<sup>44</sup> Hermawan, *Op. Cit.*, h. 39

tahu cara meletakkan bel listrik dan tahu cara meletakkan bel listrik yang baik. Contoh lain misalnya dibuat *mock-up traffic light* ukuran kecil yang dapat menyala. Kemudian dibuatkan model lapangan yang menggambarkan perempatan jalan dan *traffic light* tadi dipasang pada posisi yang tepat. Dengan menggunakan mobil-mobilan kecil anak dapat bermain lalu-lintas dengan menggunakan *traffic light* tiruan tadi. Khusus untuk *mock-up traffic light*-nya dapat dibuat dari bahan yang nantinya benar-benar dapat memperagakan seperti keadaan yang sebenarnya. Lampunya benar-benar dapat menyala (warna merah, kuning dan hijau).

Jenis-jenis media *mock-up* di antaranya adalah:

a) Diorama

Diorama adalah medium berupa kotak atau bentuk tiga dimensi yang lain yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan prespektif yang sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya. Diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar prespektif dalam suatu penampilan yang utuh. Dengan diorama, kesan visual yang diperoleh siswa lebih hidup. Peragaan melalui medium diorama bisa dilengkapi dengan lampu warna tertentu sehingga lebih memberikan kesan hidup dan dramatis. Diorama

dapat dibuat dalam ukuran yang diperkecil, tetapi dapat pula dibuat dalam ukuran yang sebenarnya.

Adapun objek yang dapat dibuat diorama, misalnya kampung nelayan di pantai, rumah adat atau perkampungan tradisional suku tertentu dengan aktivitas penghuninya atau dapat pula dibuat diorama yang menggambarkan suatu peristiwa penting masa lalu yang dicatat dalam sejarah. Diorama yang dibuat dengan ukuran besar sebenarnya dapat anda temukan misalnya di lantai dasar Monumen Nasional (Monas), museum Lobang Buaya, Museum Stratia Mandala Jakarta, di samping diorama tersebut dibuat dengan ukuran besar juga dilengkapi dengan lampu sebagai pemberi suasana agar berkesan hidup. Selain sebagai hiasan juga berfungsi sebagai pendukung suasana, sehingga menjadi nampak lebih “hidup”.

b) Ritatoon

Ritatoon adalah serangkaian gambar berbingkai atau gambar seri. Jadi sebenarnya wujud gambarnya sendiri bukan tiga dimensi, melainkan dua dimensi. Tetapi karena perangkat untuk meletakkan gambar berbingkai tersebut tiga dimensi, maka ritatoon termasuk golongan media yang wujud perangkatnya tiga dimensi. Tempat gambar seri tersebut berupa sebuah papan yang diberi lajur-lajur berlobang/seperti parit untuk menempatkan

bingkai-bingkai gambar tadi secara vertikal dan berjajar. Ritatoon terdiri dari seri beberapa gambar dapat lima atau enam dan dapat pula lebih banyak lagi. Pada tiap gambar, di baliknya terdapat sketsa gambar yang serupa dengan gambar yang ditampilkan dengan sedikit keterangan tentang gambar tersebut. Satu set gambar seri yang dipersiapkan merupakan serangkaian gambar yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

c) Rotatoon

Rotatoon sebenarnya prinsipnya adalah gambar seri juga. Bedanya dengan ritatoon adalah rotatoon merupakan gambar seri yang berhubungan. Rotatoon dibahas dalam media tiga dimensi bukan karena gambarnya, melainkan karena perangkat untuk menampilkan berwujud tiga dimensi. Rotatoon sebenarnya adalah merupakan penggunaan semacam ‘wayang beber’ yang disempurnakan. Dengan menggunakan kotak persegi panjang yang dilobangi bagian muka dan bagian belakangnya, sehingga dapat terlihat gambar-gambar yang telah digulung pada gulungan yang diletakkan pada bagian tepi kotak tersebut. Besar lobang yang kita buat adalah dengan perbandingan seperti pada layar televisi. Dengan alat pemutar gambar seri tersebut dapat ditampilkan secara berurutan. Dengan kata lain rotatoon adalah semacam film strip tanpa proyeksi. Lobang depan dibuat

sedemikian rupa sehingga menyerupai layar televisi dan dengan demikian akan menarik perhatian anak. Mengingat sebagian besar Sekolah Dasar di Indonesia belum memiliki alat-alat proyeksi dan banyak daerah belum berlistrik maka rotatoon dapat digunakan sebagai pengganti film strip. Sekali membuat rangkaian gambar/gulungan gambar seri, dapat dipakai berulang-ulang, asal disimpan dengan baik dan jangan sampai dibuat mainan sendiri oleh anak-anak. Penggunaan ritatoon pada prinsipnya sama dengan gambar seri yang lain, yaitu pada bagian belakang setiap gambar tersebut dilengkapi sketsa dari gambar yang berada di depannya. Dengan cara demikian guru tidak perlu melihat lagi ke depan pada waktu menjelaskan atau menceritakan gambar tersebut.

Berikut kelebihan dari penggunaan media *mock-up*, di antaranya:

- a) Memberikan pengalaman langsung terhadap obyek yang rumit untuk dipelajari benda nyatanya.
- b) Menunjukkan struktur obyek secara jelas.
- c) Menunjukkan alur kerja suatu obyek secara jelas.
- d) Menyederhanakan obyek yang sulit dibawa ke kelas.

Adapun kelemahan dari penggunaan media *mock-up*, antara lain:

- a) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.

- b) Penyimpanan media memerlukan ruang dan perawatan yang rumit.
- c) Untuk membuat media *mock-up* memerlukan biaya yang cukup besar.<sup>45</sup>

### A. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam secara harfiah merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Karena berhubungan dengan alam dimana *science* artinya adalah ilmu pengetahuan, jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari berbagai macam peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.<sup>46</sup>

Cara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta dapat menghubungkannya di antara suatu fenomena dengan fenomena lain sehingga keseluruhan fenomena itu membentuk prespektif baru tentang objek alam yang diamati.<sup>47</sup> Sains atau IPA adalah pengetahuan tentang alam yang diperoleh dengan cara yang terkontrol. Selain sebagai produk

---

<sup>45</sup> Hermawan, *Op. Cit.*, h. 33-41

<sup>46</sup> Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), h.

<sup>47</sup> *Ibid.*, h. 4



pengetahuan bagi manusia, sains atau IPA juga dapat dikatakan sebagai proses bagaimana mendapatkan pengetahuan tersebut.<sup>48</sup>

Secara garis besar, sains atau IPA mempunyai tiga komponen, yaitu:

1. Proses ilmiah, contohnya mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang dan melaksanakan eksperimen.
2. Produk ilmiah, terdiri dari prinsip, konsep, hukum, dan teori.
3. Sikap ilmiah, contohnya rasa ingin tahu, objektif, sikap hati-hati serta jujur.<sup>49</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mencakup juga uji coba dan melakukan kesalahan, gagal lalu mencoba lagi. Pada pelajaran IPA, siswa dan guru harus senantiasa siap memodifikasi model-model yang ada tentang alam ini seiring dengan penemuan-penemuan yang telah didapatkan. Selain materi dalam IPA harus dimodifikasi, keterampilan-keterampilan proses IPA juga harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik anak-anak.

Alasan yang menyebabkan IPA dimasukkan ke dalam kurikulum Sekolah Dasar digolongkan sebagai berikut:

1. IPA bermanfaat bagi bangsa. Kesejahteraan suatu bangsa bergantung pada kemampuan di bidang IPA karena IPA adalah dasar teknologi.

---

<sup>48</sup> Muslichach Asy'ari, *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), h. 7

<sup>49</sup> Patta Bundu, *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains-SD*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 2006), h. 9

2. Jika diajarkan dengan cara-cara yang tepat, IPA menjadi mata pelajaran yang memberikan kesempatan siswa berpikir kritis.
3. Jika IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh peserta didik, maka IPA tidak menjadi mata pelajaran yang hanya bersifat hafalan belaka.
4. IPA juga mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu berpotensi membentuk kepribadian peserta didik secara keseluruhan.<sup>50</sup>

## **B. Belajar dan Pembelajaran**

### **1. Pengertian Belajar**

Aunurrahman menjelaskan belajar merupakan sebuah proses seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.<sup>51</sup> Sedangkan James O. Whittaker menjelaskan jika belajar merupakan proses saat timbulnya tingkah laku dan diubah melalui pengalaman atau latihan.<sup>52</sup> Belajar merupakan aktivitas mental yang dapat menghasilkan perubahan bersifat relatif konstan yang berlangsung dalam interaksi antara manusia dengan lingkungan.<sup>53</sup>

Sugihartono (2012) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan

---

<sup>50</sup> Usman Samatowa, *Op. Cit.*, h. 4

<sup>51</sup> *Ibid.*

<sup>52</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 35

<sup>53</sup> Eveline Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h. 5

lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>54</sup> Sedangkan Slameto (2003) mengemukakan belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>55</sup>

## 2. Pengertian Pembelajaran

Eveline Siregar & Hartini (2014) memaparkan bahwa pembelajaran harus melalui suatu perencanaan secara sistematis.<sup>56</sup> Sedangkan Sugihartono (2012) mengungkapkan pembelajaran merupakan suatu upaya agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta memperoleh hasil optimal dengan cara guru menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode.<sup>57</sup>

Muslichach Asy'ari (2006) menyatakan tindakan dapat dikatakan bersifat edukatif jika berorientasi pada pengembangan diri atau pribadi peserta didik secara utuh, yaitu pengembangan pada pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan tindakan edukatif yang dilakukan guru di kelas. Guru pun semestinya bersikap kompeten saat

---

<sup>54</sup> Sugihartono, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2012), h. 74

<sup>55</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 2

<sup>56</sup> Eveline Siregar dan Hartini, *Op. Cit.*, h. 14

<sup>57</sup> Sugihartono, *Op. Cit.*, h. 81

membentuk aktivitas belajar-mengajar yang dirasa cocok dengan aspek-aspek di atas.<sup>58</sup>

### C. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan berbagai macam kemahiran yang dicapai siswa setelah siswa tersebut mendapatkan pengalaman belajar.<sup>59</sup> Purwanto (2010) mengungkapkan jika hal yang ditunjukkan oleh hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat berupa perubahan diri siswa dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, juga tergantung dari tujuan pengajarannya.<sup>60</sup>

Menurut Ari Widodo (2005), hasil belajar ranah kognitif yaitu ranah kognitif yang merupakan revisi dari *Taksonomi Bloom* dan dibagi menjadi enam dimensi, yakni menghafal (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan membuat (*create*).<sup>61</sup>

Patta Bundu (2006) telah mengelompokkan hasil belajar IPA berdasarkan dari segi produk, proses, dan sikap keilmuan. Dilihat dari segi produk, siswa diharapkan mampu memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dilihat dari segi proses, siswa diharapkan memiliki

---

<sup>58</sup> Muslichach Asy'ari, *Op. Cit.*, h. 37

<sup>59</sup> Nana Sudjana, *Op. Cit.*, h. 22

<sup>60</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 44

<sup>61</sup> Ari Widodo, *Taksonomi Tujuan Pembelajaran*, <http://file.upi.edu/>, diakses pada tanggal 15 Juli 2019, pukul 21.00 WIB

kemampuan untuk dapat mengembangkan pengetahuan, gagasan dan menerapkan konsep yang diperolehnya untuk menjelaskan dan memecahkan masalah yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan dari segi sikap, siswa diharapkan memiliki ketertarikan untuk mempelajari benda-benda di lingkungannya, memiliki sikap ingin tahu, kritis, bertanggung jawab, dapat bekerjasama serta mandiri.<sup>62</sup>

#### **D. Penelitian Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Dini Andriani dengan judul “*Penerapan Media Gambar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Muhammadiyah Kembaran Wetan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga*”, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa aktif di dalam proses pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan guru, siswa berinteraksi langsung dengan media gambar dan siswa juga diberi kesempatan oleh guru untuk mempresentasikan gambar apa sajakah yang ada di dalam media gambar tersebut, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Kesimpulannya, media gambar yang digunakan guru dalam proses belajar-mengajar sudah cukup jelas untuk dilihat oleh siswa dan media gambar yang digunakan sudah sesuai dengan materi pelajaran.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Patta Bundu, *Op. Cit.*, h. 18

<sup>63</sup> Dini Andriani, *Penerapan Media Gambar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Muhammadiyah Kembaran Wetan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga*. Skripsi. (Program Studi PGMI IAIN Purwokerto, Purwokerto, 2017), h. 76-77

Riset lain dilakukan oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*”, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Ngoto Bantul, Yogyakarta. Pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video pembelajaran.<sup>64</sup>

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, dan A. Zaenuddin dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*”, hasil penelitian ini cukup membuktikan tingginya tingkat pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di MIN Kroya. Setelah diberikan perlakuan, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa mencapai 80,63. Hal ini dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi selama proses belajar-mengajar.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Muhammad Chusnul Al Fasyi, *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*, (Program Studi PGSD Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015), h. 89

<sup>65</sup> Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, dan A. Zaenuddin, *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*, Jurnal Al Ibtida, Vol. 3 No. 1, (Juni 2016), h. 116-137

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Experimental*). Metode penelitian dengan eksperimen semu merupakan metode penelitian yang dikembangkan dari metode penelitian nyata/sungguhan (*True Experimental Design*), dimana dalam metode ini terdapat kelas kontrol yang pada dasarnya tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol berbagai variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>66</sup> Pada metode ini, sampel dipilih secara acak, sedangkan pada metode eksperimen semu, peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel yang berasal dari luar, serta sampel tidak dapat dipilih secara acak. Dalam metode eksperimen murni, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen sehingga kualitas rancang bangun penelitian menjadi tinggi.

##### **B. Desain Penelitian**

Gambaran desain pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. *Nonequivalent Control Group Design* merupakan desain eksperimental yang penting karena desain eksperimental yang sebenarnya seringkali tidak layak atau desain kuasi-eksperimental lainnya hanya memiliki

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 114

aplikasi yang sangat terbatas. Skema *Nonequivalent Control Group Design* dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Gambar 3.1**  
**Skema *Nonequivalent Control Group Design***

Kelompok A	O <sub>1</sub> ——— X ——— O <sub>2</sub>
Kelompok B	O <sub>3</sub> ————— O <sub>4</sub>

Keterangan:

- X = *treatment* (perlakuan) yang diterapkan pada kelompok eksperimen
- O<sub>1</sub> = hasil pada *pretest* kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan
- O<sub>2</sub> = hasil pada *posttest* kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan
- O<sub>3</sub> = hasil pada *pretest* kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan
- O<sub>4</sub> = hasil pada *posttest* kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji kemampuan awal (*pretest*) ke siswa kelas V (lima) SDN 165 Rejang Lebong yang berjumlah 15 orang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 5 orang perempuan, kemudian tes kemampuan akhir (*posttest*) setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong tersebut merupakan kelas eksperimen. Karena terbatasnya jumlah siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong, maka peneliti mengambil kelas kontrol pada SD lain yaitu siswa kelas V SDN 127 Rejang Lebong yang juga berjumlah 15 orang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Kelas eksperimen merupakan kelas yang akan diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan media *mock-up*, sedang kelas kontrol merupakan kelas yang diberi



*treatment* (perlakuan) menggunakan buku ajar siswa dalam menjelaskan materi pelajaran IPA.

### C. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, ada tiga (3) tahap pelaksanaan penelitian yang dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan eksperimen, kemudian tahap akhir penelitian. Di tahap persiapan, peneliti mengurus berbagai izin untuk melakukan penelitian pada sekolah yang bersangkutan, mengobservasi sekolah, menyusun rancangan instrumen penelitian, mengujicoba instrumen penelitian, lalu merancang RPP. Dalam tahap pelaksanaan, peneliti menentukan siswa yang masuk ke dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah itu, peneliti melakukan *pretest* pada kedua kelompok siswa tersebut untuk mengetahui tingkat keberhasilan mereka sebelum dilakukan eksperimen. Kemudian, peneliti mengajar siswa menggunakan media *mock-up* pada kelas eksperimen siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong, dan kelas kontrol yaitu siswa kelas V SDN 127 Rejang Lebong tidak menggunakan media *mock-up* (menggunakan metode buku ajar).

Setelah melakukan kegiatan belajar-mengajar, peneliti selanjutnya melakukan *posttest* dengan memberikan soal yang serupa pada saat *pretest* sebelumnya dengan tujuan mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa setelah memakai media pembelajaran *mock-up*. Pada fase akhir penelitian, peneliti menganalisis hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen menggunakan uji statistik. Setelah menganalisis melalui uji statistik tersebut, selanjutnya peneliti menarik kesimpulan sebagai tahap akhir penelitian.

#### D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap bulan Maret 2020 tahun ajaran 2019/2020 di kelas V SDN 165 Rejang Lebong dan SDN 127 Rejang Lebong yang terletak di Kecamatan Bermani Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

Adapun rencana kegiatan penelitian yang akan dilakukan di SDN 165 Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Rencana Kegiatan Penelitian**

<b>Pertemuan</b>	<b>Rencana Kegiatan</b>
Pertama	Perkenalan siswa dan peneliti dilanjutkan pemberian soal-soal <i>pretest</i> untuk siswa kelas eksperimen.
Kedua	Pelaksanaan penelitian dengan kegiatan belajar-mengajar dengan perlakuan menggunakan media <i>mock-up</i> untuk kelas eksperimen siswa di jam ketiga.
Ketiga	Pelaksanaan penelitian dengan kegiatan belajar-mengajar melalui perlakuan menggunakan media <i>mock-up</i> untuk kelas eksperimen siswa di jam pertama.
Keempat	Pelaksanaan penelitian dengan kegiatan belajar-mengajar melalui pemberian perlakuan menggunakan media <i>mock-up</i> untuk siswa kelas eksperimen di jam ketiga.
Kelima	Pelaksanaan penelitian dengan kegiatan belajar-mengajar melalui pemberian perlakuan menggunakan media <i>mock-up</i> untuk siswa kelas eksperimen di jam pertama.
Keenam	Pemberian soal-soal uji <i>posttest</i> untuk siswa kelas kontrol maupun siswa kelas eksperimen.

Peneliti memilih SDN 165 Rejang Lebong menjadi lokasi dilaksanakannya penelitian ini dikarenakan sekolah tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan dalam melakukan praktek penelitian. Sekolah ini belum tersedia fasilitas-fasilitas yang cukup memadai, di antaranya tidak terdapat fasilitas proyektor pada masing-masing ruang kelas. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan dan memilih SDN 165 Rejang Lebong sebagai tempat dilaksanakannya penelitian karena kriteria SDN 165 Rejang Lebong telah sesuai dengan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan riset ini.

#### **E. Subyek Penelitian**

Subyek utama dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran *mock-up*. Subyek kedua dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 127 Rejang Lebong pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran *mock-up*, namun hanya menggunakan media konvensional.

#### **F. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V tersebut yang berjumlah 15 orang sebagai kelas eksperimen karena keterbatasan jumlah siswa, sedangkan kelas kontrol dipilih 15 orang siswa dari kelas V SDN 127 Rejang Lebong. Sampel penelitian ini diambil menggunakan cara *Total Sampling*. *Total Sampling* merupakan teknik penentuan jumlah sampel penelitian melalui pertimbangan tertentu.<sup>67</sup>

### G. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua (2) variabel yang digunakan yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas adalah pembelajaran dengan menggunakan media *mock-up*, sedangkan variabel terikatnya adalah siswa kelas V di SDN 165 Rejang Lebong dalam pembelajaran IPA.

### H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik tes berupa tes hasil belajar siswa dan teknik non tes berupa observasi penelitian. Tes hasil belajar siswa adalah tes yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa selama periode waktu tertentu.<sup>68</sup> Pada penelitian ini, tes hasil belajar dilakukan dua kali, yaitu pada tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) dengan soal-soal yang sama. Observasi adalah teknik atau

---

<sup>67</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 68

<sup>68</sup> Nana S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010),

cara mengumpulkan data melalui jalan melakukan pengamatan terhadap fenomena atau kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>69</sup>

## **I. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen angket dan tes. Instrumen angket terdiri dari lembar observasi yang diberikan untuk mengamati sejauh mana kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen tes yang digunakan adalah tes hasil belajar. Jenis tes yang diterapkan merupakan tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban mengenai materi pelajaran fungsi organ tubuh manusia pada kelas V tersebut. Sebelum tes diujikan terhadap siswa sebagai sampel penelitian, terlebih dahulu tes diujikan pada sampel lain untuk mengetahui tingkat validitasnya.

### **1. Uji Validitas Instrumen**

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>70</sup> Untuk uji validitas media pembelajaran *mock-up*, dilakukan dengan meminta pertimbangan pada guru mata pelajaran IPA untuk dievaluasi secara sistematis apakah sesuai dengan materi pada mata pelajaran IPA. Setelah dikonsultasikan pada guru mata pelajaran dan dilakukan perbaikan seperlunya, maka dinyatakan bahwa

---

<sup>69</sup> *Ibid.*, h. 220

<sup>70</sup> Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 50

media pembelajaran pada penelitian ini dinyatakan layak (valid) untuk digunakan.

Bagi instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dan materi pelajaran yang telah diajarkan. Jika guru memberi tes di luar materi pelajaran, ini berarti instrumen tersebut tidaklah mempunyai nilai validitas isi. Secara teknis, pengujian validitas isi juga dapat dibantu dengan penggunaan kisi-kisi instrumen.<sup>71</sup>

## 2. Kisi-kisi Instrumen

Bagi instrumen yang berbentuk tes, uji validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan isi instrumen dengan materi pelajaran. Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk soal-soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D) mengenai materi pelajaran fungsi organ tubuh manusia pada kelas V tersebut dapat dilihat sebagaimana terlampir pada lampiran 1.

Butir-butir instrumen tes selanjutnya dianalisis dengan teknik pengujian validitas item tes hasil belajar. Jika variabel I adalah data dikotomi sedangkan variabel II adalah data kontinyu, maka teknik korelasi untuk mencari hubungan antara variabel I dengan variabel II adalah dengan teknik korelasi *point biserial*.<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 73

<sup>72</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 185

### 3. Instrumen Tes

Instrumen tes berupa tes dalam bentuk soal-soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D) mengenai materi pelajaran fungsi organ tubuh manusia pada kelas V yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong dan siswa kelas V SDN 127 Rejang Lebong dapat dilihat pada lampiran 2.

## J. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak.<sup>73</sup> Pada penelitian ini, dikarenakan sampel penelitian berjumlah kurang dari 100, maka uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro Wilk dalam SPSS, berdasarkan kriteria sebagai berikut:<sup>74</sup>

- 1) Jika probabilitas (sig) > 0,05, maka  $H_0$  diterima (data dinyatakan berdistribusi normal).
- 2) Jika probabilitas (sig) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak (data dinyatakan tidak berdistribusi normal).

---

<sup>73</sup> Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 153

<sup>74</sup> *Ibid.*, h. 167

f) Uji Homogenitas

Homogenitas adalah data yang memiliki variasi nilai yang sama, dapat juga diartikan ada atau tidaknya keragaman varian dari data-data tersebut.<sup>75</sup> Pada penelitian ini, data tersebut terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas yang dilakukan adalah dengan cara uji F. Pada SPSS, uji F dapat dilakukan melalui uji homogenitas *One Way ANOVA*.<sup>76</sup>

**1. Uji F *Pretest***

Dikarenakan nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda, sebelum dilakukan uji hipotesis *posttest*, dilakukan terlebih dahulu uji F (perbedaan rata-rata pada data nilai *pretest* secara simultan). Uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* ini dilakukan untuk menguji apakah kemampuan awal kedua kelas sama atau berbeda. Uji perbedaan rata-rata *pretest* pada penelitian ini dilakukan dengan menghitung uji *Independent F Test* menggunakan SPSS.

**2. Uji T (Hipotesis)**

Pada penelitian ini, karena data berdistribusi normal dan homogen, maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik dengan menggunakan

---

<sup>75</sup> Kadir, *Statistika*, (Jakarta: Rosemata Sampurna, 2010), h. 117

<sup>76</sup> *Ibid.*



teknik uji *t-test independent* pada SPSS, melalui kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:<sup>77</sup>

- a. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima (media *mock-up* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong).
- b. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak (media *mock-up* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong).

### 3. Hipotesis Statistik

Penelitian ini adalah penelitian yang terdiri dari dua variabel dan juga dua sampel. Oleh sebab itu, analisis yang digunakan menggunakan analisis komparatif sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$ : Hipotesis bernilai nihil

$H_a$ : Hipotesis alternatif yang dapat diterapkan

$\mu_1$  : Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol

---

<sup>77</sup> Siregar, *Op.Cit.*, h. 248

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu:

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap awal yang dipersiapkan sebelum peneliti melakukan penelitian. Tahap persiapan meliputi:

- a. Observasi
- b. Pembuatan proposal penelitian
- c. Pembuatan instrumen penelitian
- d. Perijinan penelitian

### 2. Tahap Pelaksanaan Eksperimen

Supaya penelitian eksperimen dikatakan valid, dibutuhkan pengendalian terhadap variabel luar (*extraneous variables*) yang dapat mempengaruhi atau merubah variabel terikat. Sebuah penelitian eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh merupakan hasil dari manipulasi variabel bebasnya, dan hasilnya dapat diterapkan di luar latar eksperimen.

#### a. Validitas Internal

Validitas internal merupakan kondisi dimana hasil penelitian diperoleh langsung dari variabel bebas yang dimanipulasi, bukan dari variabel lain.<sup>78</sup>

#### b. Validitas Eksternal

---

<sup>78</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 76

Validitas eksternal merupakan kondisi dimana hasil pada eksperimen dapat diterapkan (digeneralisasikan) pada lingkungan di luar dari *setting* atau latar eksperimen tersebut.<sup>79</sup>

---

<sup>79</sup> *Ibid.*, h. 79

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian**

**1. Profil Sekolah**

**a. Profil SDN 165 Rejang Lebong**

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 165 Rejang Lebong merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Desa Bangun Jaya, Kecamatan Bermani Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu. Sekolah dasar ini berdiri pada bulan April tahun 2008 dengan nomor SK pendirian 059111840300600 dan Nomor SK Izin Operasional 180.381.VII Tahun 2016. SDN 165 Rejang Lebong berdiri atas prakarsa warga Desa Bangun Jaya dan Dinas Pendidikan Daerah Rejang Lebong mengingat cukup banyaknya anak-anak Desa Bangun Jaya dan sekitarnya yang sudah memasuki usia pendidikan dasar.

SDN 165 Rejang Lebong merupakan milik Pemerintah Daerah Kabupaten Rejang Lebong yang mendukung penuh perkembangan sekolah dasar dengan melengkapi sarana dan prasarana serta dukungan-dukungan lainnya. Pada tahun 2018, SDN 165 Rejang Lebong resmi terakreditasi Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) No. 261/BAN-SM-PROV/SK/X/2018 dengan nilai akreditasi C. Sejak tahun 2018 SDN 165 Rejang Lebong dapat menyelenggarakan USBN

dan UAMBN setelah sebelumnya menginduk ke sekolah lain setiap pelaksanaannya.<sup>80</sup>

Adapun daftar nama guru dan tenaga kependidikan di SDN 165 Rejang Lebong saat penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Daftar Guru dan Tenaga Kependidikan di SDN 165**  
**Rejang Lebong Tahun 2020**

No	Nama	Jenis Guru	Status
1	Wike Hardiani	Guru Kelas	Guru Honor Sekolah
2	Jellyana T. Wati	Guru Kelas	Guru Honor Sekolah
3	Muhammad Amin	Guru TIK	PNS
4	Muhammad Sodik	Kepala Sekolah	PNS
5	Saniem	Guru Kelas	PNS
6	Alpian Jhonson	Guru Kelas	Tenaga Honor Sekolah
7	Hawamali	Guru Kelas	PNS
8	Indri Fitriani	Guru Kelas	Guru Honor Sekolah

Sumber: Tata Usaha SDN 165 Rejang Lebong

#### **b. Profil SDN 127 Rejang Lebong**

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 127 Rejang Lebong merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Desa Tebat Tenong Luar, Kecamatan Bermani Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu. Sekolah ini berdiri pada tahun 1983 dimana waktu itu sekolah dasar ini bernama SDN 99 Desa Pal 9 yang masih berada di bawah naungan SDN 165 Rejang Lebong. Barulah pada tahun 2015 SDN 99 Desa Pal 9 berganti nama menjadi SDN 127 Rejang Lebong dan tidak lagi menginduk pada SDN 165 Rejang Lebong. Kepala Sekolah SDN 127

---

<sup>80</sup> Dokumen SDN 165 Rejang Lebong

Rejang Lebong adalah Bapak Busri, M.Pd yang beralamat di Desa Pal 9 Kecamatan Bermani Ulu Raya.<sup>81</sup>

## **2. Letak Geografis Sekolah**

### **a. Letak Geografis SDN 165 Rejang Lebong**

SDN 165 Rejang Lebong beralamat di Jl. Raya Curup-Muara Aman tepatnya di Desa Bangun Jaya, Kecamatan Bermani Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong, dengan luas lahan sebesar 2475 m<sup>2</sup> dan berjarak sekitar 25 Km dari pusat Kota Curup, ibukota Kabupaten Rejang Lebong. SDN 165 Rejang Lebong memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Air Dingin.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Babakan Baru.
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Masjid al-Iman.
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Desa.

### **b. Letak Geografis SDN 127 Rejang Lebong**

SDN 127 Rejang Lebong juga beralamat di Jl. Raya Curup-Muara Aman tepatnya di Desa Tebat Tenong Luar, Kecamatan Bermani Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong, dengan luas lahan sebesar 2100 m<sup>2</sup> dan berjarak sekitar 22 Km dari pusat Kota Curup, ibukota Kabupaten Rejang Lebong. SDN 127 Rejang Lebong memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut:

---

<sup>81</sup> Dokumen SDN 127 Rejang Lebong

- 1) Sebelah Utara berbatasan dengan Masjid dan Kantor Desa Tebat Tenong Luar.
- 2) Sebelah Selatan berbatasan dengan Kebun Warga.
- 3) Sebelah Barat berbatasan dengan Rumah Warga.
- 4) Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Desa.

### **3. Visi dan Misi Sekolah**

#### **a. Visi dan Misi SDN 165 Rejang Lebong**

##### 1) Visi:

Disiplin, cerdas, terampil, berbudaya, dan berakhlak mulia.

##### 2) Misi:

- 1) Menanamkan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Meningkatkan pendidikan moral dengan akhlak mulia.
- 3) Meningkatkan mutu pendidikan kurikuler maupun ekstrakurikuler sesuai dengan kemajuan IPTEK.
- 4) Mengembangkan hasil sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa.

#### **b. Visi dan Misi SDN 127 Rejang Lebong**

##### 1) Visi:

Mandiri, terampil, pandai, cakap dan berakhlak mulia.

##### 2) Misi:

- a) Menanamkan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari.

- b) Membentuk siswa yang pandai dan cakap di berbagai bidang keilmuan.
- c) Menggalakkan kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler yang mampu memenuhi bakat dan minat siswa.
- d) Meningkatkan pendidikan moral dengan akhlak mulia.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Analisis Data Umum

#### a. Deskripsi Kuantitatif Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil perhitungan nilai kemampuan awal siswa (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2**  
**Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>Jumlah Siswa</b>	15	15
<b>Rata-rata</b>	39,67	33
<b>Median</b>	40	30
<b>Modus</b>	40	25
<b>Standar Deviasi</b>	9,537	8,409
<b>Varians</b>	90,952	70,714
<b>Rentang</b>	30	25
<b>Nilai Terendah</b>	25	25
<b>Nilai Tertinggi</b>	55	50
<b>Jumlah</b>	595	495

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 6



Tabel 4.2 menyimpulkan bahwa kemampuan awal kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut terindikasi dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih besar dari nilai rata-rata pada kelas kontrol.

Pada nilai standar deviasi, varians, dan rentang, terlihat bahwa nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, artinya data pada kelas eksperimen lebih menyebar dibandingkan dengan data pada kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa kemampuan awal pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kemampuan awal siswa kelas kontrol. Hasil perhitungan kemampuan akhir (*posttest*) kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3**  
**Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>Jumlah Siswa</b>	15	15
<b>Rata-rata</b>	53,33	40,67
<b>Median</b>	55	45
<b>Modus</b>	60	45
<b>Standar Deviasi</b>	10,801	10,154
<b>Varians</b>	116,667	103,095
<b>Rentang</b>	40	30
<b>Nilai Terendah</b>	35	25
<b>Nilai Tertinggi</b>	75	55
<b>Jumlah</b>	800	610

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 6

Tabel 4.3 menyimpulkan bahwa kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen lebih baik setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *mock-up* dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada nilai standar deviasi dan varians, terlihat bahwa nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, artinya data pada kelas eksperimen lebih menyebar jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Perubahan terlihat jelas pada nilai terendah di kelas eksperimen dimana terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, nilai tertinggi di kelas eksperimen juga mengungguli kelas kontrol setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *mock-up*. Sebaliknya, kelas kontrol hanya sedikit mengalami peningkatan nilai tertinggi karena tidak diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *mock-up*.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan jika kemampuan akhir siswa kelas eksperimen ternyata lebih baik dibandingkan dengan kemampuan akhir siswa pada kelas kontrol. Hal ini juga ditunjukkan dari data-data yang memperlihatkan tidak adanya peningkatan nilai pada kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan nilai siswa walaupun tidak signifikan menjadikan nilai siswa di atas KKM.

### **b. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>82</sup> Untuk uji validitas media pembelajaran *mock-up*, dilakukan meminta pertimbangan pada guru mata pelajaran IPA kelas V SDN 165 Rejang Lebong dan SDN 127 Rejang Lebong untuk dinilai dan dievaluasi apakah media pembelajaran telah sesuai dengan materi yang ada pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Bagi instrumen yang berbentuk tes soal, uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan antara isi dalam instrumen dengan materi pelajaran. Setelah mengkonsultasikan dan meminta pertimbangan guru mata pelajaran IPA kelas V SDN 165 Rejang Lebong dan SDN 127 Rejang Lebong, item-item soal sebanyak 20 butir tersebut dinyatakan dapat digunakan sebagai soal tes. Setelah dikonsultasikan dan dilakukan perbaikan, media pembelajaran tersebut dinyatakan layak (*valid*) untuk digunakan.

### **c. Uji Normalitas**

Hasil perhitungan uji normalitas *pretest* siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.4.

---

<sup>82</sup> Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 50

**Tabel 4.4**  
**Data Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen**

Uji Normalitas Shapiro-Wilk			
<i>Pretest</i>	Statistik	df	Sig.
	.945	15	.455

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 6

Tabel 4.4 di atas menunjukkan nilai signifikansi hasil uji normalitas pada data *pretest* adalah sebesar 0,455, dimana lebih besar (>) dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa data *pretest* pada kelas eksperimen terdistribusi normal.

Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5**  
**Data Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen**

Uji Normalitas Shapiro-Wilk			
<i>Pretest</i>	Statistik	df	Sig.
	.959	15	.680

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 6

Tabel 4.5 di atas menunjukkan nilai signifikansi hasil uji normalitas data *posttest* adalah sebesar 0,680, dimana hasil tersebut lebih besar (>) dari 0,05. Melalui hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen juga berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data *pretest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol**

Uji Normalitas Shapiro-Wilk			
<i>Pretest</i>	Statistik	Df	Sig.
	.904	15	.111

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 6

Tabel 4.6 di atas menunjukkan nilai signifikansi hasil uji normalitas data *pretest* siswa adalah sebesar 0,111, dimana hasil tersebut lebih besar ( $>$ ) dari 0,05. Melalui hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* siswa kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7**  
**Data Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol**

Uji Normalitas Shapiro-Wilk			
<i>Pretest</i>	Statistik	Df	Sig.
	.982	15	.983

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 6

Tabel 4.7 di atas menunjukkan nilai signifikansi hasil uji normalitas data *posttest* siswa adalah sebesar 0,983, hasil tersebut lebih besar ( $>$ ) dari 0,05. Melalui hasil tersebut, maka data *posttest* pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Dari hasil perhitungan yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data *pretest* maupun *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

#### d. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8**  
**Data Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Uji Homogenitas Varians					
		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai	Berdasarkan Nilai rata-rata	.009	1	28	.926

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 7

Tabel 4.8 di atas memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,926, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Melalui hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa data nilai *pretest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen adalah bersifat homogen. Begitu pula hasil uji homogenitas nilai *posttest* siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang menunjukkan jika data tersebut bersifat homogen, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,798. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9**  
**Data Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Uji Homogenitas Varians					
		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai	Berdasarkan Nilai rata-rata	.067	1	28	.798

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 8

## 1. Analisis Data Khusus

### a. Uji F *Pretest*

Data hasil uji F *pretest* dapat dilihat pada Tabel 4.10.

**Tabel 4.10**  
**Uji F *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<i>Independent Sample Test</i>			
<i>Pretest</i>			
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.009	
	Sig.	.926	

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 9

Data hasil perhitungan uji F *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas cukup terlihat bahwa nilai signifikansi F sebesar 0,009. Dikarenakan nilai signifikansi F lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan jika hasil belajar siswa pada kemampuan awal (*pretest*) dari kedua kelas tersebut cukup berbeda secara simultan.

### b. Uji t (Uji Hipotesis)

Melalui perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji t *posttest*, data menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang ditampilkan dalam tabel *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,019 dimana yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran *mock-up* dengan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.11.

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Hipotesis *Posttest***

<i>Independent Sample Test</i>			
<i>Posttest</i>			
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
t-test for Equality of Means	t	2,493	2,493
	Df	28	27,966
	Sig. (2-tailed)	0,019	0,019
	Mean Difference	9,667	9,667
	Std. Error Difference	3,877	3,877

Sumber: Data yang diolah dapat dilihat pada lampiran 10

## 2. Pembahasan

### 1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dibandingkan dengan Kelas Kontrol

Dokumentasi dilakukan pada kelas eksperimen mata pelajaran IPA di kelas V SDN 165 Rejang Lebong. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *mock-up* yang diawali dengan penyampaian materi awal tentang organ tubuh manusia lalu guru menggunakan alat peraga yang menyerupai organ tubuh manusia asli sekaligus menjelaskan fungsi-fungsinya secara detail.



Dalam penelitian ini, penulis bertindak sebagai guru mengajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, kegiatan belajar-mengajar dilakukan dengan menggunakan media *mock-up*, dan kelas kontrol menggunakan media konvensional (ceramah dan gambar di papan tulis). Selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung pada kelas eksperimen, guru menggunakan media *mock-up* yang diperlihatkan di depan kelas, dan akan dihentikan sejenak jika ingin menyelingi dengan penjelasan.

Setelah itu, peneliti sebagai guru melakukan kegiatan penguatan materi dengan menggunakan metode permainan yang umum digunakan seperti kuis dan lain-lain. Pada kelas kontrol, kegiatan belajar-mengajar dilakukan dengan menggunakan media konvensional berbentuk ceramah dan gambar di papan tulis. Setelah itu, guru melakukan kegiatan penguatan materi menggunakan metode-metode permainan yang sama dengan yang digunakan pada kelas eksperimen.

Berdasarkan wawancara kepada guru mata pelajaran IPA kelas V di SDN 165 Rejang Lebong, saat guru mengajarkan materi organ tubuh manusia, kesempatan bertanya diberikan oleh peneliti sebagai guru hanya digunakan oleh beberapa siswa yang duduknya di baris-baris terdepan saja. Bahkan sebagian besar siswa malah tidak ada yang ingin bertanya, dimana kemungkinan disebabkan karena siswa merasa takut bertanya atau memang ternyata sudah memahami materi pelajaran IPA yang telah disampaikan.

Keadaan siswa seperti ini tentu akan membuat guru menjadi sulit untuk mengetahui tingkat pemahaman para siswa.

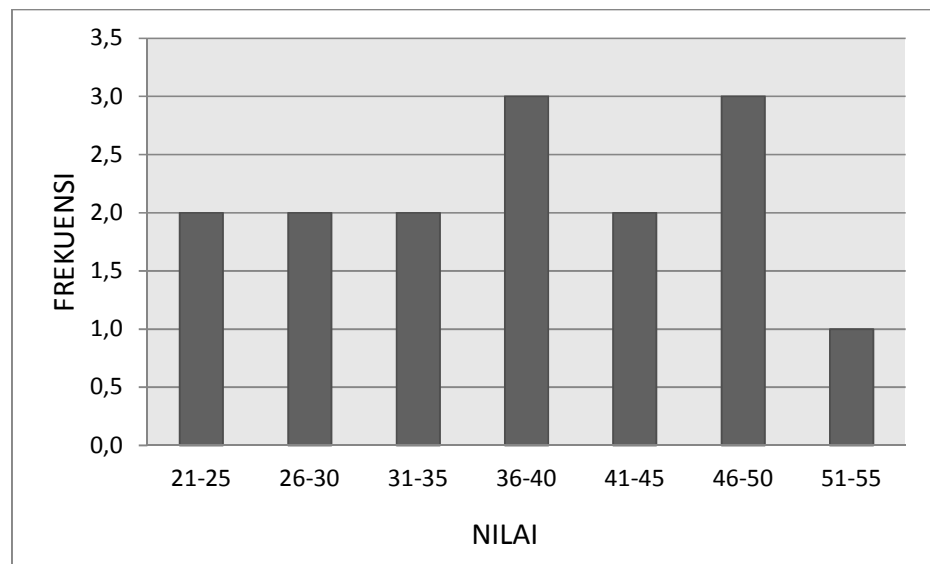
Sedangkan wawancara terhadap siswa kelas eksperimen di SDN 165 Rejang Lebong, didapati temuan bahwa siswa dapat menyimak materi yang disampaikan oleh guru sambil mengingat-ingat bentuk, ukuran dan warna macam-macam organ tubuh manusia yang ditunjukkan oleh guru di depan kelas menggunakan media *mock-up*. Ketika ada beberapa siswa yang masih kurang paham materi yang disampaikan guru, siswa dapat mencari tahu dan bereksperimen melalui media-media tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan membuat mudah siswa maupun guru ketika proses belajar-mengajar sedang berlangsung.

Saat penelitian ini sedang berlangsung, siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *mock-up* terlihat cukup tertarik dengan perlakuan yang diberikan guru, walaupun keadaan tersebut berlangsung hanya pada pertemuan-pertemuan awal saja. Berbeda halnya pada kelas yang masih menggunakan media konvensional (kelas kontrol). Sejak pertemuan awal hingga pertemuan akhir, siswa memang terlihat tidak terlalu tertarik untuk mendengarkan penjelasan dari guru karena keinginan siswa untuk mendengarkan cuma berlangsung beberapa menit di awal-awal pertemuan yang dilakukan.

Analisis data hasil belajar siswa pada *pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan media *mock-up* menunjukkan bahwa nilai minimum yang

diperoleh siswa adalah 25, sedangkan nilai maksimum yaitu 55. Rata-rata nilai kelas (*mean*) sebesar 39,67 masih jauh di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 66. Dari 15 siswa kelas eksperimen, tidak ada satupun siswa yang nilainya di atas KKM saat dilakukan tes kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media *mock-up*. Gambaran lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.1.

**Gambar 4.1**  
**Grafik Pencapaian Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen**

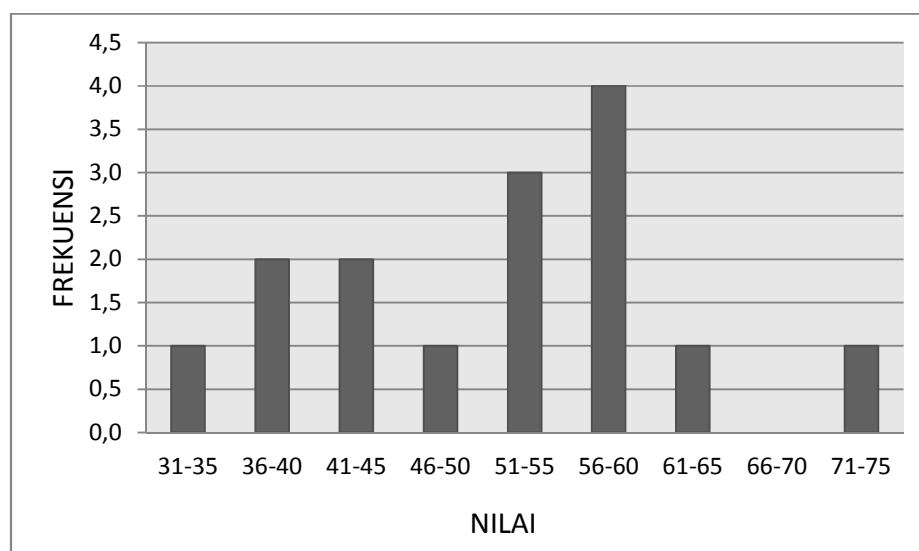


Sedangkan analisis data hasil belajar pada *posttest* menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 35, sedangkan nilai maksimum yaitu 75. Rata-rata nilai kelas (*mean*) sebesar 53,33 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN 165 Rejang Lebong yang ditetapkan pada

mata pelajaran IPA yaitu sebesar 66, namun sudah terjadi peningkatan nilai rata-rata dibanding ketika sebelum diberikan perlakuan media *mock-up*.

Nilai yang sering muncul (*modus*) yaitu 60, artinya sebagian besar siswa mendapatkan nilai tersebut yang merupakan nilai yang hampir mendekati KKM. Dari 15 siswa kelas eksperimen, terdapat satu siswa yang nilainya di atas KKM setelah dilakukan tes kemampuan akhir siswa menggunakan media pembelajaran *mock-up*, juga terjadi peningkatan dari item nilai rata-rata yang dapat diraih. Gambaran lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.2.

**Gambar 4.2**  
**Grafik Pencapaian Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen**



Sedangkan jika dibandingkan dengan *pretest* kelas kontrol, data menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 25, sedangkan nilai maksimum yaitu 50. Rata-rata nilai kelas (*mean*) sebesar 33

masih jauh di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 66. Dari 15 siswa kelas kontrol, tidak ada satupun siswa yang nilainya di atas KKM saat dilakukan tes kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran konvensional.

Hasil tidak jauh berbeda ditunjukkan pada data nilai *posttest* hasil belajar kelas kontrol dimana nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 25, sedangkan nilai maksimum yaitu 55. Rata-rata nilai kelas (*mean*) sebesar 40,67 masih jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN 165 Rejang Lebong yang ditetapkan pada mata pelajaran IPA yaitu sebesar 66, walaupun terjadi sedikit peningkatan nilai rata-rata dibandingkan ketika sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan media pembelajaran *mock-up* pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya diberi perlakuan media konvensional, walaupun tidak secara signifikan karena hanya ada satu siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Peningkatan hasil belajar seperti ini tidak terjadi pada kelas kontrol sehingga tidak menjadikan siswa melewati batas minimal KKM yang ditetapkan.

## **2. Pengaruh Penggunaan Media *Mock-Up* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen di SDN 165 Rejang Lebong**

Melalui hasil analisis data sebagaimana telah disajikan di atas, dapat disimpulkan jika media pembelajaran *mock-up* menunjukkan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan adanya penggunaan media tiruan benda asli yang ditampilkan oleh guru di depan kelas yang berbeda dengan menggambarkan bentuk organ tubuh manusia di papan tulis pada kelas kontrol sehingga memberikan pengaruh yang berbeda dengan media *mock-up*.

Dalam penelitian ini, dapat dikatakan bahwa metode ceramah dan media *mock-up* tidak berada dalam satu tingkatan yang sama yaitu sebagai media yang dapat didengar dan dapat dilihat oleh siswa. Oleh karena itu, media *mock-up* lebih memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dilihat dari klasifikasi media, maka dapat dikatakan bahwa media *mock-up* dan media gambar merupakan media yang dapat dilihat oleh siswa, dan penjelasan guru dalam proses pembelajaran merupakan media yang dapat didengar oleh siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil

belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dari pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video.<sup>83</sup>

Namun, penelitian ini tidak sejalan dengan riset yang telah dilakukan Jolly. Hasil analisis data menunjukkan nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 5,5, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 5,1. Pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 7,1, dan pada kelas kontrol sebesar 7,1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara media animasi dengan media grafis (gambar). Penelitiannya bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi dan media grafis (gambar) pada siswa kelas 4, 5, dan 6 SD. Hipotesis dalam penelitiannya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara media animasi dengan media grafis (gambar).<sup>84</sup>

Media *mock-up* dan media konvensional (ceramah dan gambar di papan tulis) memberikan pengaruh yang tidak sama besar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari terjadinya peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media *mock-up*, walaupun

---

<sup>83</sup> Muhammad Chusnul Al Fasyi, *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*, (Program Studi PGSD Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015), h. 89

<sup>84</sup> Jolly, S. "Studying the effectiveness of animations and graphics with text on fourth, fifth and sixth graders", *A thesis in University of Nebraska, Nebraska*, 2003, p. 77

sebagian besar siswa belum menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan sehingga target KKM belum dapat dicapai.

Maka, melalui berbagai pemaparan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran *mock-up* berpengaruh tidak signifikan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong pada konsep “Sistem Organ Tubuh Manusia”, karena media *mock-up* membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru jika dibandingkan metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Melalui hasil riset yang dilakukan selama proses pelaksanaan pembelajaran, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan media pembelajaran *mock-up* pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya diberi perlakuan media konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah *posttest* pada kelas eksperimen dimana terdapat siswa yang nilainya di atas KKM setelah diberikan perlakuan media pembelajaran *mock-up*, namun tidak signifikan karena nilai siswa lain masih di bawah KKM.
2. Nilai signifikansi media pembelajaran *mock-up* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 165 Rejang Lebong menunjukkan angka 0,019 dimana lebih kecil dari 0,05, oleh sebab itu maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *mock-up* terhadap hasil belajar siswa, namun tidak secara signifikan karena selisih yang tidak jauh dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05.

## **B. Saran**

### 1. Bagi Guru

- a. Guru dapat memakai media *mock-up* untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Guru dapat memberikan motivasi kepada siswa serta penguatan terhadap materi yang dipelajari, sehingga ke depannya siswa dapat menunjukkan kinerja dan hasil belajar yang lebih baik.

### 2. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya aktif mengikuti proses pembelajaran dan berusaha meningkatkan hasil belajar secara maksimal.
- b. Memiliki rasa senang untuk belajar IPA.

### 3. Bagi Peneliti

Kepada peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, terutama dalam kajian mengenai pengaruh penggunaan media *mock-up* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Dini. "Penerapan Media Gambar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Muhammadiyah Kembaran Wetan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga." *Skripsi IAIN Purwokerto*, 2017: 76-77.
- Anggaryani, Fedela Leta Maliki dan Mita. "Efektivitas Pembelajaran Kegiatan Laboratorium Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Surabaya Pada Materi Pokok Alat Optik." *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 2013: 36.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asy'ari, Muslichach. *Penerapan Pendidikan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Bundu, Patta. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 2006.
- Cahyo, Agus. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press, 2013.
- Cronbach, Lee J. *Essential of Psychological Testing*. New York: Harper & Row Publisher, 1984.
- Damodjo, Hendro. *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press, 2012.
- Fasyi, Muhammad Chusnul Al. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015." *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*, 2015: 89.

- Gregory Schraw, Matthew T. McCrudden & Daniel Robinson. *Learning Through Visual Display*. United States of America: Information Age Publishing, 2013.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni, 1982.
- . *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Hermawan. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press, 2007.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Iskandar, Sрни M. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1996.
- Jolly, S. "Studying the effectiveness of animations and graphics with text on fourth, fifth and sixth graders." *Skripsi Universitas Nebraska*, 2003: 77.
- Kadir. *Statistika*. Jakarta: Rosemata Sampurna, 2010.
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Lamatenggo, Hamzah B. Uno dan Nina. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Munadhi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- Nara, Eveline Siregar dan Hartini. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Nurlaila. "Pengembangan Media Mock-Up pada Model Pembelajaran Latihan Penelitian di Sekolah Dasar." *Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia*, 2016: 21.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Reksoatmodjo, Tedjo N. *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama, 2009.

- Rivai, Nana Sudjana dan Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.
- Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Samatowa, Usman. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Sanaky, H. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukuba, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Santrock, Jhon W. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sudjono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2008.

- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Sukmadinata, Nana S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Surapranata, Sumama. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Thoha, Chabib. *PBM-PAI di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Usman, Asnawir dan M. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Widodo, Ari. *Taksonomi Tujuan Pembelajaran*. n.d. <http://file.upi.edu/> (accessed Juli 15, 2019).
- Widoyoko, S. Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Wuryandani, Wuri. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Zaenuddin, A., Akhmad Busyaeri, dan Tamsik Udin. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon." *Jurnal Al Ibtida*, 2016: 116-137.
- Lampiran Lembar Obsevasi Aktivitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPA di Kelas IV SDN 165 Rejang Lebong.
- Wike Hardiani, (Wali Kelas IV SDN 165 Rejang Lebong), *Wawancara* 17 Juli 2019, pukul 10:00 WIB.
- Team Pustaka, *Arti Penggunaan*, <https://lektur.id/arti-penggunaan/>, diakses pada 5 Oktober 2020, pukul 20:00 WIB

Wikipedia, *Peserta Didik*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta\\_didik](https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik), diakses pada 5 Oktober 2020, pukul 20:30 WIB



### 1. Nama organ tubuh bagian dalam manusia dan fungsinya

- Paru-paru, berfungsi untuk mengolah udara yang masuk ke dalam tubuh dan memisahkan oksigen dan karbondioksida
- Jantung, berfungsi sebagai memompah darah keseluruh tubuh dan menampungnya kembali setelah dibersihkan organ paru-paru
- Lambung, berfungsi sebagai tempat pencernaan makanan
- Usus besar, berfungsi sebagai menyerap air dari feses.
- Otak, berfungsi mengatur dan mengkoordinir sebagian besar gerakan perilaku dan fungsi tubuh
- Hati, berfungsi menghancurkan racun di dalam darah, menghasilkan protein, sampai membantu proses pencernaan

### 2. Nama organ tubuh bagian luar manusia dan fungsinya



- Tangan,berpungsi untuk memegang benda,menulis,menggambar dan menunjuk arah
- Kaki,berpungsi untuk berdiri dan berjalan,memindahkan tubuh dari 1 tempat ke tempat lainnya
- Mulut,berpungsi untuk mengunyah makanan menjadi lebih halus dan lunak agar lebih mudah untuk di telan dan di cernah.
- Telinga,berpungsi menangkap dan mengubah bunyi berupa energi mekanis menjadi energi listrik secara efisien dan di teruskan ke otak untuk di sadari dan di mengerti
- Mata,berpungsi untuk melihat,menerima informasi berupa gambaran sesuatu yang bisa di lihat dan kemudian di kirim ke otak.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA: H. Kusnita Denti  
 MAHASISWA: Iain (Institut Agama Islam Negeri) Cemp  
 NIM: 1591074  
 PEMBIMBING I: H. Kurniawan M.Pd.  
 PEMBIMBING II: Agus Rifan Othori M.Pd.  
 JUDUL SKRIPSI: Pengaruh penggunaan media Mock-up terhadap prestasi belajar siswa pada Pembelajaran Pa-kelas V SDN Ibs Pejaya Labang

- Kartu konsultasi ini harap di bawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I dan pembimbing 2.
- D ajarkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang disediakan;
- Agar ada waktu cukup untuk memperbaiki Skripsi sebelum di ujikan di hadapan juri konsultasi terakhir dengan pembimbing di lakukan paling lambat sebelum ujian skripsi



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA: H. Kusnita Denti  
 MAHASISWA: Iain (Institut Agama Islam Negeri) Cemp  
 NIM: 1591074  
 PEMBIMBING I: H. Kurniawan M.Pd.  
 PEMBIMBING II: Agus Rifan Othori M.Pd.  
 JUDUL SKRIPSI: Pengaruh penggunaan media Mock-up terhadap prestasi belajar siswa pada Pembelajaran Pa-kelas V SDN Ibs Pejaya Labang

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat dijadikan untuk ujian skripsi IAIN Cemp

Pembimbing I: H. Kurniawan S.Pd., M.Pd.  
 NIP. 1973-11-01-198101-1001  
 Pembimbing II: Agus Rifan Othori M.Pd.  
 NIP. 1993-08-11-201301-1001

No	Tanggal	Kegiatan yang Dilaksanakan	Peran Pembimbing I	Peran Mahasiswa
1.	17/07/2019	Penyusunan (atau ulangan) makalah, presentasi, video, dan lain-lain.	[Signature]	[Signature]
2.	21/07/2019	Penyusunan (atau ulangan) makalah, presentasi, video, dan lain-lain.	[Signature]	[Signature]
3.	18/07/2019	Penyusunan makalah, video, dan lain-lain.	[Signature]	[Signature]
4.			[Signature]	
5.			[Signature]	
6.			[Signature]	
7.			[Signature]	

No	Tanggal	Kegiatan yang Dilaksanakan	Peran Pembimbing I	Peran Mahasiswa
1.	6/07/2019	1. Meneliti Esai/Praktikum 2. Cari Buku/Bahan Belajar 3. Kumpulkan poin (Lecture + presentasi) presentasi dan video 4. Cari 5 video dan 1000 views 5. APP-AD UTM, Buku P&G	[Signature]	[Signature]
2.	12/07/2019	1. Buat 1000 views 2. Buat 1000 views P&G 3. Buat video dan presentasi P&G M.D.N.A. dan lain-lain	[Signature]	[Signature]
3.	13/07/2019	1. Buat 1000 views 2. Buat 1000 views P&G 3. Buat video dan presentasi P&G M.D.N.A. dan lain-lain	[Signature]	[Signature]
4.	17/07/2019	1. Buat 1000 views 2. Buat 1000 views P&G 3. Buat video dan presentasi P&G M.D.N.A. dan lain-lain	[Signature]	[Signature]
5.	18/07/2019	1. Buat 1000 views 2. Buat 1000 views P&G 3. Buat video dan presentasi P&G M.D.N.A. dan lain-lain	[Signature]	[Signature]
6.	19/07/2019	1. Buat 1000 views 2. Buat 1000 views P&G 3. Buat video dan presentasi P&G M.D.N.A. dan lain-lain	[Signature]	[Signature]
7.	19/07/2019	1. Buat 1000 views 2. Buat 1000 views P&G 3. Buat video dan presentasi P&G M.D.N.A. dan lain-lain	[Signature]	[Signature]
8.	19/07/2019	1. Buat 1000 views 2. Buat 1000 views P&G 3. Buat video dan presentasi P&G M.D.N.A. dan lain-lain	[Signature]	[Signature]
9.	19/07/2019	1. Buat 1000 views 2. Buat 1000 views P&G 3. Buat video dan presentasi P&G M.D.N.A. dan lain-lain	[Signature]	[Signature]