

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pengertian pendidikan menurut Yuli Sectio Rini adalah

“Proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>1</sup> Dengan melihat definisi tersebut, sebagian orang mengartikan bahwa pendidikan adalah pengajaran karena pendidikan pada umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang berkewajiban mendidik”.<sup>2</sup>

Pendidikan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan

bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.<sup>3</sup>

Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana digambarkan dalam Undang-

Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas,

bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.<sup>4</sup>

Menurut M Ramli pengertian pendidik adalah sebagai berikut :

---

<sup>1</sup> Yuli Sectio Rini, *Pendidikan: Hakikat, Tujuan dan Proses*, hlm 3.

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 3.

<sup>4</sup> Ibid.,

“Kata pendidik berasal dari didik, artinya memelihara, merawat dan memberi latihan agar seseorang memiliki ilmu pengetahuan seperti yang diharapkan (tentang sopan santun, akal budi, akhlak, dan sebagainya) selanjutnya dengan menambahkan awalan *pe-* hingga menjadi pendidik, artinya orang yang mendidik”.<sup>5</sup>

M Shabir U berpendapat bahwa:

“Guru menjadi faktor yang menentukan mutu pendidikan karena guru berhadapan langsung dengan para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Di tangan guru, mutu dan kepribadian peserta didik dibentuk. Oleh Karena itu, perlu sosok guru kompeten, bertanggung jawab, terampil, dan berdedikasi tinggi. Guru berkompeten dan bertanggung jawab, utamanya dalam mengawal perkembangan peserta didik sampai ke suatu titik maksimal. Tujuan akhir seluruh proses pendampingan guru adalah tumbuhnya pribadi dewasa yang utuh”.<sup>6</sup>

Meurut Erwinsyah Satria dan Syafni Gustina Sari mengenai alat peraga adalah sebagai berikut:

“Alat peraga adalah komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikian alat peraga merupakan sesuatu yang digunakan untuk mengomunikasikan materi pembelajaran agar terjadi proses belajar”.<sup>7</sup>

Sedangkan menurut Rostina Sundayana tentang alat peraga adalah sebagai berikut:

“Alat peraga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> M Ramli, *Hakikat Pendidik dan Peserta Didik*, (Tarbiyah Islamiyah, IAIN Antasari Banjarmasin, Volume 5, Nomor 1, Januari-Juni 2015), hlm 62.

<sup>6</sup> M Shabir U, *Kedudukan Guru Sebagai Pendidik (Tugas dan Tanggung Jawab, Hak dan Kewajiban, dan Kompetensi Guru)*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar, vol. 2 no.2 Desember 2015), hlm 222.

<sup>7</sup> Erwinsyah Satria, Syafni Gustina Sari, *Penggunaan Alat Peraga dan Kit IPA oleh Guru salam Pembelajaran di Beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Padang Utara dan Nanggalo Kota Padang*, (IKRAITH-HUMANIORA, VOL.2, NO.2, Juli 2018), hlm 4.

<sup>8</sup> Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung:Alfabeta, 2015), hlm 7.

Alat peraga belajar memiliki maksud, yaitu guru dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan alat bantu yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Adapun manfaatnya dari sebuah pembelajaran dengan menggunakan alat peraga adalah memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang diajarkan. Apalagi alat peraga yang sifatnya tiga dimensi, yang mana siswa dapat menggunakan secara langsung alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Sri Wuryastuti mengenai inovasi pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

“Dengan melihat masalah pembelajaran IPA di lapangan, maka siswa tidak terbiasa menggunakan daya nalarnya, tetapi justru terbiasa dengan cara menghafal. Hanya terpaku pada buku sumber serta terasa ada jurang pemisah antara pembelajaran di kelas dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk itu perlu diupayakan pembelajaran IPA yang menekankan budaya berpikir kritis yang memberi nuansa teknologi, lingkungan dan masyarakat serta pembelajaran IPA yang mengacu pada masa depan, sehingga menghasilkan peserta didik yang kompeten.”<sup>9</sup>

Begitu juga dengan Maria Tri Erowati yang berpendapat bahwa:

“Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektifitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya”.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Sri Wuryastuti, *Inovasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jurnal Pendidikan Dasar, no.9, April 2008).

<sup>10</sup> Maria Tri Erowati, *Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SDN Sumberjo 01*, (Seminar Nasional Pendidikan UNS & ISPI Jawa Tengah, 978-979-3456-52-2, Surakarta), hlm 290.

Penggunaan alat peraga IPA dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi dari pembelajaran. Dengan alat/media dapat merubah kualitas belajar peserta didik dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dari segi istilah, IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam berarti ilmu tentang pengetahuan alam. Pengetahuan alam itu sendiri sudah jelas artinya adalah pengetahuan tentang alam semesta dan segala isinya.

Menurut Hendro hakekat IPA yaitu :

“1) proses dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam . artinya bahwa diperlukan suatu cara tertentu yang sifatnya analitis , cermat, lengkap serta menghubungkan gejala alam yang satu dengan gejala alam yang lain sehingga keseluruhannya membentuk sudut pandang yang baru tentang obyek yang diamati, 2) produk dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam. Artinya produk berupa prinsip-prinsip, teori-teori, hukum-hukum, konsep-konsep maupun fakta-fakta yang kesemuanya itu ditujukan untuk menjelaskan tentang berbagai gejala alam, dan 3) faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta, dari sudut pandang mitologis menjadi sudut pandang ilmiah”.<sup>11</sup>

Menurut Agah Nugraha mengenai prestasi belajar adalah sebagai berikut:

“Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”.<sup>12</sup>

Sedangkan menurut Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina prestasi belajar adalah:

“Prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang

---

<sup>11</sup> Surahman, dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Pkoko Bahasan Makhluk Hidup dan Proes Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera*, (Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 3 No. 4/ ISSN 2354-614X), hlm 92-93.

<sup>12</sup> Agah Nugraha, Rostina Sundayana, *Penggunaan Alat Peraga sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Memahami Konsep Bentuk Aljabar pada Siswa kelas VIII di SMPN 2 Pasirwangi*,(Jurnal Pendidikan Matematika, vol.3, no.3, September 2014), hlm 135.

diperoleh dalam proses belajar mengajar. Perstasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa”.<sup>13</sup>

Secara umum, telah banyak tulisan dan penelitian yang mirip dengan penelitian ini, namun selama ini belum peneliti temukan tulisan yang sama dengan penelitian dengan judul yang peneliti ajukan ini. Di bawah ini akan peneliti tampilkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Berikut beberapa contoh penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu berkaitan dengan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Suwardi, Masni Erika Firmiana, dan Rohayati. Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini” ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga dengan tanpa alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran matematika dengan memperhatikan hasil belajar anak didik pada usia dini.<sup>14</sup>

“Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa pada kelompok eksperimen dan 25 siswa kelas pada kelompok kontrol, maka jumlah keseluruhan yang diteliti sebanyak 50 siswa. Komparasi penelitian dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan alat peraga, sedangkan pada kelompok kontrol tanpa menggunakan alat peraga. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yang digunakan tes akhir berbentuk isian. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan ANAVA. Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh dengan nilai F hitung = 62,443 dan signifikansi  $> \alpha = 0,05$

---

<sup>13</sup> Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*,(Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12, No. 1, April 2011), hlm 83.

<sup>14</sup> Suwardi, Masni Erika Firmiana, Rohayati, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini*,( Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vo. 2, No.4, September 2014).

sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar matematika pada anak usia dini”.

Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Subadi dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Metode Stad Pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Siswa”. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:<sup>15</sup>

“Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I intervensi yang digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* metode STAD dengan memanfaatkan alat peraga matematika. Hasil akhir pada siklus I menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Hal ini didasarkan hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,67 dan 70,37% (19 siswa ) memiliki nilai lebih dari atau sama dengan 65. Pada akhir siklus II, rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan yang cukup berarti, yaitu mencapai 70,19 dan persentase siswa yang mencapai batas tuntas belajar 85,18 %. (23 siswa). Secara umum terjadi peningkatan aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan pembelajaran kooperatif metode STAD dari kategori sedang ke kategori baik. Dari hasil penelitian tersebut, peneliti mengambil kesimpulan penggunaan model pembelajaran *Cooperative* metode STAD dengan pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa serta dalam pembelajaran matematika memberikan suasana belajar (*class atmosphere*) yang lebih menyenangkan.”

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar hendaknya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, yaitu dilaksanakan menggunakan contoh-contoh konkret dan sebanyak mungkin melibatkan pengalaman-pengalaman fisik maupun mentalnya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menarik dan menyenangkan yaitu jika siswa dapat menikmati, merasa senang melakukan kegiatan pembelajaran dan tidak stress. Sehingga siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan mudah dan tidak

---

<sup>15</sup> Subadi, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Metode Stad Pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Siswa*, (Vol. 01 No. 01, Juni 2013).

merasa tertekan. Dengan begitu prestasi akademik tidak akan sulit dicapai dengan maksimal.

Ketika guru membawakan sesuatu yang baru ke dalam kelas, siswa akan merasa penasaran dan semangat untuk mengikuti pembelajaran, karena mereka sudah memiliki semangat dari rasa penasarannya. Jadi siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran tanpa rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran yang monoton. Bagi seorang guru, ketika siswa mau mendengarkan dan berantusias mengikuti pembelajaran, guru tidak akan banyak mengeluarkan tenaga untuk sekedar menegur siswa yang tidak mau memperhatikan. Karena kemenarikan alat peraga yang digunakan oleh guru membuat siswa mau mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tanpa harus ditegur terlebih dahulu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar yang nanti hasilnya akan dituangkan dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi dari Benda di Lingkungan Sekitar terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Semester I Eksperimen *Posttest-Only Control Design* di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar”**.

## B. Identifikasi dan Batasan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini mengangkat judul Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi dari Benda di Lingkungan Sekitar terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Semester I Eksperimen *Posttest-Only Control Design* di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Materi IPA yang diambil adalah Sifat-sifat Cahaya. Judul ini sekaligus menjadi bahasan penelitian yang diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Macam-macam alat peraga benda di lingkungan sekitar yang digunakan:
  - a) Kertas karton dan lilin ( $X_1$ )
  - b) Gelas dan senter ( $X_2$ )
  - c) Cermin dan senter ( $X_3$ )
  - d) Gelas berisi air dan pensil ( $X_4$ )
  - e) Gelembung sabun ( $X_5$ )
- b. Kuarng kreatifnya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya, antara lain:
  - a) Cahaya dapat merambat lurus ( $Y_1$ )
  - b) Cahaya dapat menembus benda bening ( $Y_2$ )
  - c) Cahaya dapat dipantulkan ( $Y_3$ )



- d) Cahaya dapat dibiaskan ( $Y_4$ )
  - e) Cahaya dapat diuraikan ( $Y_5$ )
- c. Masih kurangnya hasil belajar peserta didik antara lain:
- a) Pengaruh penggunaan alat peraga kertas karton dan lilin ( $X_1$ ) terhadap hasil belajar materi cahaya merambat lurus ( $Y_1$ ).
  - b) Pengaruh penggunaan alat peraga gelas dan senter ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar materi cahaya menembus benda bening ( $Y_2$ )
  - c) Pengaruh penggunaan alat peraga cermin dan senter ( $X_3$ ) terhadap hasil belajar materi cahaya dapat dipantulkan ( $Y_3$ ).
  - d) Pengaruh penggunaan alat peraga gelas yang berisi air dan pensil ( $X_4$ ) terhadap hasil belajar materi cahaya dapat dibiaskan ( $Y_4$ ).
  - e) Pengaruh penggunaan alat peraga gelembung sabun ( $X_5$ ) terhadap hasil belajar materi cahaya dapat diuraikan ( $Y_5$ ).
- d. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan alat peraga sehingga hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang maksimal.

## 2. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas perlu adanya batasan masalah yakni:

- a. Alat peraga lingkungan sekitar.
- b. Prestasi belajar siswa.

- c. Pengaruh penggunaan alat peraga kertas karton dan lilin ( $X_1$ ) terhadap pemahaman dan hasil belajar mengenai cahaya merambat lurus ( $Y_1$ ).
- d. Pengaruh penggunaan alat peraga gelas dan senter ( $X_2$ ) terhadap pemahaman dan hasil belajar mengenai cahaya menembus benda bening ( $Y_2$ ).
- e. Pengaruh penggunaan alat peraga cermin dan senter ( $X_3$ ) terhadap pemahaman dan hasil belajar mengenai cahaya dapat dipantulkan ( $Y_3$ ).
- f. Pengaruh penggunaan alat peraga gelas yang berisi air dan pensil ( $X_4$ ) terhadap pemahaman dan hasil belajar mengenai cahaya dapat dibiaskan ( $Y_4$ ).

### **C. Rumusan Masalah**

Bertolak dari latar belakang penelitian dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan alat peraga benda benda tiga dimensi di lingkungan sekitar pada kelas IV di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan alat peraga benda benda tiga dimensi di lingkungan sekitar terhadap prestasi belajar siswa kelas IV di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar?
3. Berapa besar pengaruh penggunaan alat peraga benda tiga dimensi di lingkungan sekitar terhadap hasil belajar pembelajaran IPA di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan alat peraga benda tiga dimensi di lingkungan sekitar pada kelas IV di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan alat peraga benda tiga dimensi di lingkungan sekitar terhadap prestasi belajar siswa kelas IV di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh penggunaan alat peraga benda tiga dimensi di lingkungan sekitar terhadap hasil belajar pembelajaran IPA di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Suatu penelitian dapat dikatakan berhasil apabila dapat memberikan manfaat yang berarti pada dunia pendidikan yang diteliti maupun masyarakatnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak:

##### 1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan keilmuan bidang Ilmu Pengetahuan Alam, lebih khusus pada penerapan penggunaan alat peraga dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Wahid Hasyim

Bakung Udanawu Blitar, dan juga bisa sebagai bahan referensi dan tambahan pustaka pada perpustakaan IAIN Tulungagung.

## 2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

Sebagai bahan pertimbangan atau pengawasan bagi guru agar keterampilan mengajarnya lebih maksimal.

b. Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

Memberi masukan agar guru dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar dalam proses pembelajaran di kelas guna memaksimalkan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

c. Bagi Peserta Didik MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

d. Bagi Peneliti yang akan Datang

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan wawasan yang mendalam tentang penggunaan alat peraga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

## F. Hipotesis Penelitian

Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan alat peraga benda tiga dimensi benda di lingkungan sekitar terhadap hasil belajar pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya Kelas IV Semester I Eksperimen *Posttest-Only Control Design* di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh penggunaan alat peraga tiga dimensi benda di lingkungan sekitar terhadap hasil belajar pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya Kelas IV Semester I Eksperimen *Posttest-Only Control Design* di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

H<sub>a</sub> : Ada pengaruh penggunaan alat peraga tiga dimensi benda di lingkungan sekitar terhadap hasil belajar pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya Kelas IV Semester I Eksperimen *Posttest-Only Control Design* di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Istilah secara Konseptual

#### a) Pengaruh Alat Peraga Tiga Dimensi di Lingkungan Sekitar

Menurut Rostina tentang alat peraga adalah sebagai berikut:

“Alat peraga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Rostina Sundaya, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung:Alfabeta, 2015), hlm 7

“Alat peraga sendiri memiliki beberapa syarat antara lain:<sup>17</sup>tahan lama, bentuk dan warnanya menarik, sederhana dan mudah dikelola, ukurannya sesuai, peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi siswa”.

Jadi alat peraga merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang sifatnya mendidik dan memudahkan peserta didik maupun guru dalam proses belajar mengajar baik didalam kelas maupun diluar kelas. Alat peraga bersifat tiga dimensi yang dimaksud adalah siswa dapat melihat dan mempraktikkan secara langsung alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran.

b) Hasil Belajar Mengenai Sifat-sifat Cahaya dalam Pembelajaran IPA  
Kelas IV Semester I

Menurut Slameto mengenai definisi belajar adalah sebagai berikut:

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>18</sup>

Sedangkan menurut Oemar Hamalik definisi belajar adalah

“Belajar bukan hanya mengingat, tapi lebih dalam dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan”.<sup>19</sup>

Dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam belajar siswa harus mengalami secara langsung apa yang sedang mereka pelajari. Dalam hal ini penulis berusaha menghadirkan secara langsung suatu proses

---

<sup>17</sup> Ibid, hlm 18

<sup>18</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm 2.

<sup>19</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm 27.

pembelajaran IPA dalam pembelajaran dan siswa dapat praktik secara langsung menggunakan alat peraga benda tiga dimensi. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat karena proses yang mereka alami secara langsung.

## 2. Penegasan Istilah secara Operasional

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran yang ingin di sampaikan oleh seorang pendidik. Melalui media alat peraga siswa tidak hanya mengawang atau membayangkan saja apa yang disampaikan oleh pendidik melainkan bisa melihat langsung atau dengan observasi materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa lebih maksimal.

Yang dimaksud oleh penulis mengenai “Penggunaan Alat Peraga benda Tiga Dimensi di Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran IPA Materi Sifat-sifat Cahaya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah” dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana kita bisa menghadirkan contoh konkret dari pembelajaran IPA sehingga siswa bisa melihat secara langsung dan mempraktikkan secara langsung materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Sehingga peserta didik tidak lagi hanya membayangkan materi yang disampaikan oleh pendidik, tapi melihat secara langsung proses yang terjadi mengenai materi yang disampaikan pendidik.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini disusun menjadi enam bab , adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II, Landasan Teori yang terdiri dari: deskripsi teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka konseptual/kerangka berpikir penelitian.

BAB III, Metode Penelitian yang terdiri dari: kerangka penelitian (pendekatan penelitian dan jenis penelitian), variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV, Hasil Penelitian yang terdiri dari: deskripsi data, dan pengujian hipotesis.

BAB V, Pembahasan yang terdiri dari: pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dst.

BAB VI, Penutup yang terdiri dari: kesimpulan, implementasi penelitian, dan saran.

Bagian akhir atau komplemen terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.



