

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswayang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan dan tehnologi (IPTEK) menuntut semua pihak khususnya di bidang pendidikan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan karena melalui pendidikan diharapkan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas.

Kritikan dan sorotan tentang rendahnya hasil belajar siswa oleh masyarakat yang ditunjukkan kepada lembaga pendidikan, baik secara langsung maupun melalui media massa yang sering terdengar saat ini, rendahnya mutu pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak yang berhubungan langsung dengan proses belajar mengajar.

Tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menepati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya setiap tenaga kependidikan perlu memahami tujuan pendidikan tersebut.

Pada dasarnya semua guru menginginkan kompetensi tercapai dalam setiap proses pembelajaran. Apabila ingin meningkatkan hasil belajar, tentunya tidak akan terlepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan dan pengajaran guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola komponen pengajaran. Hal ini disebabkan karena peran guru dalam proses belajar mengajar sebagai fasilitator

atau penggerak berjalannya kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus memiliki keahlian khusus sebagai guru. Pekerjaan ini tidak bisa dilakukan orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan sebagai guru.

Orang yang pandai berbicara dalam bidang- bidang tertentu, belum dapat disebut sebagai guru. Untuk dapat dikatakan sebagai guru diperlukan syarat-syarat khusus, apalagi sebagai guru yang profesional yang harus menguasai betul seluk – beluk pendidikan dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan lainnya yang perlu dibina dan dikembangkan melalui masa pendidikan tertentu atau pendidikan pra jabatan.

Guru selaku pengajar sering mengalami kesulitan dalam mengajar. Kesulitan tersebut mungkin disebabkan karena materi yang disampaikan kurang menarik sehingga membosankan atau mungkin karena materi yang disampaikan tergolong sukar, sehingga siswa sulit memahaminya.

Oleh karena itu, untuk menyajikan suatu pokok bahasan tertentu, seorang guru dituntut untuk menggunakan suatu alat atau media yang bisa menarik perhatian siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Penggunaan suatu alat atau media merupakan suatu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dalam hal ini guru sangat penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu tugas guru dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun kenyataan masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran dengan cara yang monoton yang menyebabkan siswa malas untuk belajar atau bahkan bosan saat belajar.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung adakalanya guru menggunakan alat bantu mengajar berupa alat peraga. Karena dengan adanya alat peraga dapat mempermudah guru didalam penyampaian materi kepada siswa sehingga siswa mudah menyerap materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan data yang diperoleh penulis dari guru bidang studi IPS Terpadu di kelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonangan, rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan proses belajar yang kurang efektif. Hal ini mempengaruhi yaitu hasil belajar siswa, pola pengajaran guru yang belum memuaskan atau kurang bervariasi.

Rendahnya hasil belajar dalam pelajaran IPS Terpadu dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti malas, tidak semangat untuk belajar karena pelajaran dilakukan dengan cara yang monoton, dengan demikian penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa cenderung lebih semangat untuk belajar jika guru mengajar dengan menggunakan alat peraga sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS Terpadu diawali rendahnya kemampuan siswa dalam memahami topik-topik pelajaran IPS Terpadu. Hal ini disebabkan oleh berbagai hal, antara lain ; rendahnya kemampuan intelek siswa, gangguan perasaan emosi, proses belajar mengajar yang tidak sesuai. Faktor –faktor yang berkaitan dengan kondisi mengajar juga perlu mendapat perhatian yaitu : guru, media berupa alat peraga, kualitas proses belajar mengajar serta lingkungan keluarga. Pemakai alat peraga dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan-keinginan minat baru, membangkitkan motivasi-motivasi rangsangan kegiatan belajar.

Seperti penggunaan gambar pada saat penyampaian materi pembelajaran akan semakin menarik perhatian siswa, contoh gambar yang dimaksud adalah seperti foto, lukisan dan sketsa. Dengan adanya gambar-gambar tersebut maka dapat memudahkan penyampaian materi pelajaran kepada siswa.

Oleh karena begitu pentingnya fungsi dari penggunaan alat peraga ini dalam proses pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajar, maka penulis tertarik untuk meneliti secara langsung hasil belajar siswa yang diajar dengan alat peraga dan tanpa alat peraga, dengan mengambil judul penelitian :”**Perbedaan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Alat Peraga dan Tanpa Alat Peraga pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonangan Tahun Ajaran 2014/2015.**

1.2 Identifikasi Masalah

Yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Faktor apakah yang menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam mengajar?
2. Bagaimana hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga?
3. Bagaimana hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajarkan dengan tidak menggunakan alat peraga?

4. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan alat peraga dan tanpa alat peraga pada pelajaran IPS Terpadu?

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari luasnya permasalahan yang dapat menimbulkan bermacam penafsiran, maka penulis memberikan batasan masalah, yaitu:

1. Alat peraga yang digunakan pada penelitian ini adalah alat peraga berupa gambar.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada pelajaran IPS Terpadu dalam pokok bahasan Kegiatan perekonomian di Indonesia, pada siswa kelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonangan T.A 2014/2015.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga dan Tanpa Alat Peraga Pelajaran IPS terpadu kelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonangan T.A 2014/2015 ?

1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan alat peraga dan tanpa alat peraga pada pelajaran IPS

Terpadu dikelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonagan T.A 2014/2015.

2. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru pada saat belajar dengan dengan melihat antusias para murid pada saat menggunakan alat peraga dan tanpa menggunakan alat peraga pada pelajaran IPS Terpadu dikelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonagan T.A 2014/2015.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah wawasan penulis dalam menggunakan alat peraga ini dalam menyampaikan materi kelak setelah mengajar disekolah
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar lebih melengkapi fasilitas sekolah terutama melengkapi alat peraganya
3. Sebagai masukan bagi peneliti lain yang berminat melanjutkan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi pendidikan.

Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan – perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat di definisikan sebagai berikut:

Belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Senada dengan itu, Slameto (2010:2) mengemukakan “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiridalam interaksi dengan lingkungannya”.

Usman (2010:4) juga mengemukakan bahwa ” Belajar adalah sebagai proses tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan invidu dan individu dengan lingkungannya”

Selain itu belajar juga diartikan sebagai “ Proses mental yang terjadi didalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan tingkah laku” Wina Sanjaya (2010:112).

Skinner dalam Dimiyati (2009 : 9) menyatakan :”Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila dia tidak belajar maka responnya menurun.”

Maka dapat disimpulkan bahwa, Belajar itu adalah sebuah proses perubahan tingkah laku seseorang atau individu.

Dengan demikian belajar dikatakan berhasil bila terjadi perubahan dalam diri seseorang. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Perubahan tingkah laku yang timbul akibat kematangan fisik, mabuk, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar. Untuk menentukan tingkat keberhasilannya, dilakukan melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar, dimana tingkat tersebut ditandai dengan skala nilai.

Belajar sebagai salah satu aktifitas rutin yang dilaksanakan disekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dimana faktor – faktor tersebut dapat menentukan keberhasilan dalam belajar. Setiap siswa yang melakukan kegiatan belajar menginginkan keberhasilan dalam pelajaran yang diikutinya. Keberhasilan belajar untuk setiap mata pelajaran memerlukan kesungguhan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Menurut Slameto (2010:54) faktor - faktor yang memengaruhi belajar dapat dibagi kedalam 2 bagian, yaitu:

A. Faktor *Intern*

a. Faktor jasmaniah, seperti:

1. Factor kesehatan, yaitu bebas dari penyakit
2. Cacat tubuh, yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.

b. Faktor psikologis

1. Inteligensi yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif dan mengetahui relasi serta mempelajarinya dengan cepat.
2. Perhatian, yaitu keaktifan jiwa.
3. Minat, yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.
4. Bakat, yaitu kemampuan untuk belajar yang akan nampak hasilnya melalui belajar dan berlatih.
5. Motif, yaitu daya penggerak atau pendorong terjadinya suatu perbuatan.
6. Kematangan, yaitu suatu fase dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
7. Kesiapan, adalah kesiediaan untuk memperleh respon atau bereaksi.

c. Faktor kelelahan

1. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkn tubuh.
2. Kelelahan rohanidapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk sesuatu hilang.

B. Faktor *Ekstern*

a. Faktor keluarga yaitu, cara orang tua mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

b. Faktor sekolah yaitu, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat yaitu, kegiatan siswa daalm masyarakat, teman begaul, mass media dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Wina Sanjaya (2010:52) faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran yaitu:

1. Faktor guru
2. Faktor siswa
3. Faktor sarana dan prasarana

4. Faktor lingkungan

Guru dapat mempengaruhi sistem pembelajaran karena guru merupakan orang yang mempunyai peran penting dalam keberhasilan prestasi seorang siswa.

Siswa dapat mempengaruhi sistem pembelajaran karena siswa itu sendiri yang bisa menentukan bagaimana sikap dan penampilannya pada saat dia melakukan suatu proses pembelajaran.

Sarana dan prasarana dapat mempengaruhi sistem pembelajaran karena dengan tersedianya sarana dan prasarana maka proses pembelajaran akan lebih baik dan siswa belajar akan lebih aktif.

Lingkungan dapat mempengaruhi sistem pembelajaran karena apabila seseorang belajar dilingkungan yang baik maka proses belajar akan baik, tetapi apabila seseorang belajar dilingkungan yang tidak baik maka proses belajar tidak akan berjalan dengan baik.

2.1.2 Hasil Belajar

Dalam seluruh kegiatan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan merupakan unsur yang paling fundamentalis dalam setiap penyelenggaraan jenis-jenis jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Jadi untuk melihat sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa, yang umumnya diperoleh dari hasil tes yang diberikan pada siswa setelah mendapat pengajaran.

Belajar sebagai salah satu aktivitas rutin yang dilaksanakan disekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat menentukan keberhasilan dalam belajar. Setiap siswa yang melakukan kegiatan belajar menginginkan keberhasilan dalam pelajaran yang diikutinya. Keberhasilan belajar untuk setiap mata pelajaran memerlukan kesungguhan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Disekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran Yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut disekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka 1-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A, B, C, D, E, pada pendidikan tinggi.

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa melalui tes evaluasi setelah proses belajar selesai dilaksanakan. Namun ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan didalam menyusun tes hasil belajar, agar tersebut benar-benar dapat mengukur tujuan pembelajaran.

Taksonomi Bloom dan Krathwohl dalam Arikunto (2011:116) mengklasifikasikan prinsip-prinsip dasar yang telah digunakan oleh 2 orang ini ada 4 buah , yaitu:

- a. Prinsip Metodologis
Perbedaan-perbedaan yang besar telah merefleksi kepada cara-cara guru dalam mengajar.
- b. Prinsip Psikologis
Taksonomi hendaknya konsisten dengan fenomena kejiwaan yang ada sekarang.
- c. Prinsip Logis
Taksonomi hendaknya dikembangkan secara logis dan konsisten.
- d. Prinsip tujuan
Tingkatan-tingkatan tujuan tidak nselaras dengan tingkatan-tingkatan nilai-nilai. Tiap-tiap jenis tujuan pendidikan hendaknya menggambarkan corak yang netral.

Selain itu Bloom dalam Usman (2010:34) juga mengklasifikasikan tingkat kemampuan hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi 6 tingkatan, yaitu:

1. Ingatan / *Recall*
2. Pemahaman
3. Penerapan
4. Analisis
5. Sintesis
6. Evaluasi

1. Ingatan/ *Recall*

Mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Yang penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar.

2. Pemahaman

Mengacu pada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah.

3. Penerapan

Mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan, prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi daripada pemahaman.

4. Analisis

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi daripada aspek pemahaman maupun penerapan.

5. Sintesis

Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini memerlukan ingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berpikir yang lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

6. Evaluasi

Mengacu kepada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berfikir yang tinggi.

Senada dengan itu, Djamarah (2002:142) juga mengemukakan pendapatnya tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

- A. Faktor Lingkungan
 - 1. Lingkungan alami, yaitu lingkungan hidup (tempat tinggal anak didik) dan lingkungan sekolah.
 - 2. Lingkungan sosial budaya, lingkungan didalam sekolah dan luar sekolah.
- B. Faktor Instrumental
 - 1. Kurikulum, dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran.
 - 2. Program sekolah, dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.
 - 3. Sarana dan fasilitas mencakup gedung sekolah (ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, dan halaman sekolah yang memadai), buku-buku di perpustakaan, buku pegangan anak didik, buku pegangan guru dan buku penunjang, alat peraga.
 - 4. Guru , berhubungan dengan keprofesionalan guru dan sikap mental guru dalam memandang tugas yang di embannya.
- C. Faktor fisiologis
 - 1. Kondisi fisiologis yaitu jasmani yang sehat dan tidak sehat.
 - 2. Kondisi panca indera, yaitu mata, hidung, pengecap, telinga, dan tubuh.
- D. Faktor Psikologis
 - 1. Minat, yaitu suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyeluruh.
 - 2. Kecerdasan, yaitu kecerdasan yang tinggi dan kecerdasan yang rendah.
 - 3. Bakat, yaitu kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.
 - 4. Motivasi, yaitu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.
 - 5. Kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat, dan berfikir.

2.1.3 Pengertian Alat Peraga

Alat peraga pengajaran, adalah alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Pengajaran yang

menggunakan banyak verbalisme tentu akan segera membosankan; sebaliknya pengajaran akan lebih menarik bila siswa gembira belajar atau senang karena mereka merasa tertarik dan mengerti pelajaran yang diterimanya.

Alat peraga sebagai media pendidikan dan pengajaran, dapat dilihat dalam pengertian yang luas maupun terbatas dalam berbagai sudut pandang. Maksud dan tujuan menyebabkan timbulnya berbagai macam pengertian alat peraga.

Hamdani (2011:243) Media adalah “komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Selanjutnya menurut Hartono (dalam <http://p4+kmatematika.com/web>, 6 Agustus 2008) menyatakan bahwa: “ Media (alat peraga) adalah sarana yang dipakai untuk gagasan yang termuat dalam media tersebut tersampaikan secara utuh kepada penerima”

Dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat peraga yang murah dan efisien yang meskipun sederhana. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan. Karena media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran sekolah pada khususnya.

Belajar yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar

akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran dari pada siswa belajar tanpa dibantu dengan alat pengajaran.

Alat peraga dengan menggunakan gambar akan sangat membantu untuk menarik perhatian siswa. Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Alat peraga berupa gambar dapat diambil dari berbagai sumber, seperti majalah, buku dan lain-lain. Dan dari berbagai sumber tersebut, diharapkan tersedia gambar yang sesuai dengan isi pelajaran.

a. Nilai atau Manfaat Media Pendidikan Usman (2010: 31)

Media pendidikan yang disebut *audiovisual aids* menurut *Encyclopedia Educational Research* memiliki nilai sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir. Oleh karena itu, mengurangi verbalisme (tahu istilah tetapi tidak tahu arti, tahu nama tetapi tidak tahu bendanya).
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan para siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
6. Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

Ahmad Sabri (2010;108) juga mengemukakan beberapa fungsi dan nilai alat media.

Ada beberapa fungsi pokok dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan.
3. Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.

4. Penggunaan media dalam media pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.

Manfaat selain yang tersebut di atas adalah:

1. Sangat menarik minat dalam belajar
2. Mendorong anak untuk bertanya dan berdiskusi karena ia ingin dengan banyak perkataan, tetapi dengan memperlihatkan suatu gambar, benda yang sebenarnya, atau alat lain.

b. William burton dalam Usman (2010:32)

Memberikan petunjuk bahwa dalam memilih alat peraga yang akan digunakan hendaknya kita memperhatikan hal-hal berikut:

1. Alat-alat yang dipilih harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perbedaan individual dalam kelompok.
2. Alat yang dipilih harus tepat, memadai, dan mudah digunakan.
3. Harus direncanakan dengan teliti dan diperiksa lebih dahulu.
4. Penggunaan alat peraga disertai kelanjutannya seperti dengan analisis, dan evaluasi.
5. Sesuai dengan batas kemampuan biaya.

c. Petunjuk penggunaan alat peraga Usman (2010:32)

Kenneth H. Hoover memberikan beberapa prinsip tentang penggunaan alat audiovisual sebagai berikut:

1. Tidak ada alat yang dianggap paling baik
2. Alat-alat tertentu lebih tepat daripada yang lain berdasarkan jenis pengertian atau dalam hubungannya dengan tujuan.
3. Audiovisual dan sumber-sumber yang digunakan merupakan bagian integral pengajaran.
4. Perlu diadakan persiapan yang seksama oleh guru dan siswa mengenai alat audiovisual.
5. Siswa menyadari tujuan alat audiovisual dan merespon data yang diberikan.
6. Perlu diadakan kegiatan lanjutan
7. Alat audiovisual dan sumber-sumber yang digunakan untuk menambah kemampuan komunikasi memungkinkan belajar lebih karena adanya hubungan-hubungan.

Demikian beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan alat peraga pengajaran sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif jika dibandingkan hanya dengan penjelasan lisan.

d. Alat peraga Dua dan Tiga Dimensi Ahmad Sabri (2010:109)

a. Bagan

Bagan ialah gambaran dari sesuatu yang dibuat dari garis dan gambar.

b. Grafik

Grafik adalah penggambaran data berangka, bertitik, bergaris, bergambar yang memperlihatkan hubungan timbal balik informasi secara statistic.

c. Poster

Poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar.

d. Gambar mati

Sejumlah gambar, foto, lukisan, baik dari majalah, buku-buku, Koran, atau dari sumber lain yang dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.

e. Peta datar

Media peta datar adalah gambaran rata suatu permukaan bumi yang mewujudkan ukuran dan kedudukan yang kecil dilakukan dalam garis, titik dan lambing.

f. Peta timbul

Peta Timbul pada dasarnya peta yang bentuk dengan tiga dimensi. Dibuat dari tanah liat atau bubur kertas. Penggunaanya sama dengan datar.

Hamdani (2011: 244) secara garis besar media pembelajaran terbagi atas:

1. Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara
2. Media visual, media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya

3. Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya
4. Orang, yaitu orang yang menyampaikan informasi
5. Bahan, yaitu suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, transparansi, film, slide, dan sebagainya
6. Alat, yaitu benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut dengan perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran, seperti computer, radio, televisi dan sebagainya.
7. Teknik yaitu, cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
8. Latar, yaitu lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran.

Gambar

Gambar yang dimasukkan dalam hal ini adalah seperti foto, lukisan/gambar, dan sketsa. Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasi konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

Materi pembelajaran yang memerlukan dalam bentuk ilustrasi yang dapat diperoleh dari sumber yang ada. Gambar –gambar dari majalah, buku, brosur selebaran dan lain-lain mungkin dapat memenuhi kebutuhan kita. Dengan adanya gambar-gambar tersebut dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Kita dapat mengumpulkan gambar dari berbagai disiplin ilmu. Dan dari berbagai sumber tersebut, diharapkan tersedia gambar yang sesuai dengan isi pelajaran.

2.1.4 Penelitian Yang Relevan

Penelitian Yang dilakukan oleh Gustiarni Saragih (2006), hasil analisis data yang diperoleh adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap

penggunaan alat peraga matematika dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 1 Medan pada sub pokok bahasan peluang kejadian majemuk, dimana hasil rata-rata post test kelas eksperimen adalah 7,5, sedangkan hasil rata-rata post test kelas control adalah 5,5. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 3,97 > t_{tabel} = 1,67$, dengan demikian hipotesis diterima yaitu terdapat penggunaan alat peraga matematika dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Yanti Rahmah Harahap (2005) , hasil analisa data yang diperoleh adalah penerapan alat peraga Algebraic Experience Material efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika, dimana hasil rata-rata post test kelas eksperimen adalah 6,6 sedangkan hasil rata-rata post test kelas control adalah 3,6. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,99 > t_{tabel} = 1,71$, dengan demikian hipotesis diterima yang berarti penerapan alat peraga Algebraic Experience Material efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

Nina Karmila Lubis (2007), pernah melakukan penelitian mengenai Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Hand Out pada pokok bahasan Zat Radioaktif di kelas XI SMA Negeri 1 Sidamanik semester ganjil. Hasil penelitian menunjukkan hasil rata-rata post test kelas control adalah 6,84. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh $t_{hitung} 2,18 > t_{tabel} = 1,645$, dengan demikian hipotesis diterima yang berarti penggunaan media *Hand Out* dapat meningkatkan hasil belajar **pada pokok bahasan Zat Radioaktif**.

2.1.5 Kerangka berfikir

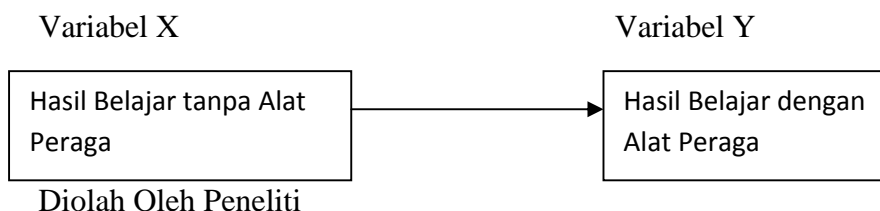
Alat peraga adalah suatu alat bantu dalam menyampaikan isi materi pelajaran kepada siswa sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Terdapat beberapa jenis alat peraga tergantung dari tujuan intruksional dan luas serta jenis bahannya. Suatu alat peraga dapat dikatakan baik, apabila bersifat efisien dan efektif serta komunikatif. Efisien artinya memiliki daya guna ditinjau dari segi penggunaannya, waktu dan tempat. Efektif artinya memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar, sedangkan komunikatif artinya bahwa alat peraga tersebut mudah dimengerti siswa.

Penggunaan suatu alat peraga dapat dilihat atau dinilai dari segi fungsi dan peranannya dalam membantu proses pengajaran. Alasan pengguna alat peraga adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping itu guru lebih mudah memberikan penjelasan secara terperinci atas materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Selanjutnya siswa akan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan guru, karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti melakukan pengamatan dan demonstrasi.

2.1.6 Paradigma Penelitian

Pada rumusan masalah memuat dua variabel yaitu variabel bebas dinyatakan dengan (X) dan variabel terikat dinyatakan dengan (Y). Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui Perbedaan Hasil Belajar (Y) dengan Menggunakan

Alat Peraga (X) dan tanpa alat peraga Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonangan.



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

2.1.7 Hipotesis Penelitian

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a) Ha: Ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan alat peraga pada pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonangan T.A 2014/2015.
- b) Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan alat peraga pada pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Swasta Santa Maria Parmonangan T.A 2014/2015.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Swasta Santa Maria Parmonangan , yang beralamat di Jalan Aek Raja, Kecamatan Parmonangan Kabupaten Tapanuli Utara. Nomor Telefon (061) 4512686.

3.1.1. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilakukan pada bulan Juli Semester 1 pada Tahun 2014/2015.

3.1.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah keseluruhan yang dapat dijadikan sebagai objek dalam penelitian. Adapun populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester 1 yang terdiri dari 2 kelas yaitu berjumlah 72 orang siswa.

2. Sampel

Pada penelitian ini menggunakan *Total Sampling*. Kedua kelas dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada penelitian ini yang menjadi kelas control adalah kelas VIIA yang terdiri dari 35 orang siswa, dan kelas VIIB yang terdiri dari 37 orang siswa menjadi kelas eksperimen.

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa (orang)
1	VIIA SMP Swasta Santa Maria Parmonagan T.A 2014/2015.	35
2	VIIIB SMP Swasta Santa Maria Parmonagan T.A 2014/2015.	37
JUMLAH SISWA		72

Diolah oleh peneliti

3.1.3. Variabel penelitian

1. Vairabel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas X dan Variabel terikat, yaitu:

- a) Variabel Bebas (X) : Hasil Belajar Tanpa Alat Peraga
- b) Variabel Terikat (Y) : Hasil Belajar Dengan Menggunakan Alat Peraga

3.1.4. Definisi Operasional

Defenisi operasional dari variabel diatas tersebut adalah:

- a) Hasil belajar tanpa alat peraga adalah nilai IPS Terpadu yang diperoleh siswa melalui tes evaluasi sebelum dan setelah proses belajar mengajar selesai di laksanakan.
- b) Hasil belajar dengan Alat peraga adalah nilai IPS Terpadu yang diperoleh siswa melalui tes evaluasi setelah proses belajar mengajar selesai di laksanakan.

3.1.5. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini sampel kan dibagi kedalam 2 kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelas yang diajar tanpa menggunakan alat peraga. Sedangkan yang dimaksud kelas eksperimen dalam hal inindalah kelas yang diajar dengan menggunakan alat peraga.

Untuk menghindari hasil penelitian yang bias, maka kedua kelompok tersebut terlebih dahulu dinetralkan (diseragamkan) dalam pembelajaran dengan cara:

1. Guru yang mengajar kedua kelas.
2. Buku pegangan siswa harus disamakan.
3. Lama waktu penyampian materi harus sama.
4. Selang waktu pemberian materi tidak terlalu lama antara keda kelompok.
5. Jumlah contoh soal dan latihan yang dibuat harus sama.
6. Suasana kelas (lingkungan) belajar sedapat mungkin disamakan.

Jadi yang membedakan kedua kelompok tersebut hanyalah pada kelas eksperimen diberikan pengajaran dengan menggunakan alat peraga.

Tabel 3.2 Rancangan Penelitian

Rancangan	Pretest	Tindakan	Posttest
Kontrol	T11	X1	T21
Eksperimen	T12	X2	T22

Diolah oleh peneliti

X1 = Perlakuan (tanpa menggunakan alat peraga)

X2 = Pelakuan (menggunakan alat peraga)

T11 = Skor awal dari kelas kontrol

T12 = Skor awal dari kelas eksperimen

T21 = Skor akhir dari kelas kontrol

T22 = Skor akhir dari kelas eksperimen

Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

- a. Menetapkan jadwal penelitian
- b. Menyusun Rancangan Program Pengajaran (RPP)
- c. Menyiapkan soal tes penelitian

2. Tahap Pelaksanaa penelitian, meliputi :

- a. Pengambilan sampel populasi
- b. Membagi sampel menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal pre tes.
- c. Memberikan materi kepada siswa, kelas eksperimen dengan menggunakan alat peraga sedangkan kelas kontrol dengan metode konvensional.
- d. Memberikan post tes kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa kemudian dilakukan uji hipotesis.
- e. Setelah uji hipotesis dapat diambil kesimpulan.

3.1.6. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, yakni tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes tersebut dilakukan sebelum (pre test) dan setelah (post test) diberi perlakuan pembelajaran. Berikut ini disajikan tabel kisi-kisi tes hasil belajar siswa:

Tabel 3.3 Kisi-kisi tes Pilihan Berganda Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan

No	Sup pokok materi	Aspek kognitif				Jlh soal
		C1	C2	C3	C4	
1	Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan	1,2,4 ,10,12,17 ,15	8,13,16 18,19,7	3,5,6 ,14	9,11,20	
	Jumlah	7	6	4	3	20

Diolah Oleh Peneliti.

Keterangan :

C1 = Pengetahuan

C2 = Pemahaman

C3 = Penerapan

C4 = Analisis

3.1.7 Teknik Pengumpulan Data

A. Tes

Pengumpulan data penelitian dapat dilakukan dengan tes atau pengujian. Tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas yang distandarisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab, atau direspon, baik dalam bentuk tertulis, lisan maupun perbuatan. Tes juga dapat diartikan sebagai alat pengukur yang mempunyai standar objektif sehingga dapat dipergunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Dimana tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa.

3.1.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan unsur yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis penelitian ini adalah :

- **Uji Normalitas**

Uji normalitas data yang dilakukan adalah untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data dapat digunakan rumus *Lilifors* Sudjana (2005: 466) dengan langkah-langkah berikut :

1. Menyusun skor siswa dari terendah ke skor tertinggi.
2. Pengamatan $X_1, X_2, \dots \dots X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, \dots \dots Z_n$

dengan rumus :

$$Z_1 = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X_1}{n}$$

$$S = \frac{n \sum X_1^2 - \sum X_1^2}{n(n-1)}$$

3. Menghitung peluang $F_{(Z_i)} = P(Z < Z_i)$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.

4. Menghitung proporsi $S_{(Z_i)}$ dengan rumus :

$$S_{(Z_i)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n} - Z_1$$

5. Menghitung selisih $F_{(Z_i)} - S_{(Z_i)}$ kemudian harga mutlaknya.

6. Mengambil harga L_o yaitu harga paling besar diantara harga mutlaknya.

Untuk menerima dan menolak hipotesis dibandingkan L_o dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai uji *Lilifors* dengan total signifikan 95%.

Kriteria penelitisan :

Jika $L_o > L$ maka data berdistribusi normal

Jika $L_o < L$ maka data tidak berdistribusi normal.

- **Uji Homogenitas**

Uji homogenitas data yang digunakan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak, untuk ini dilakukan uji F yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}} \text{ atau } F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \quad (\text{Sudjana, 2005: 249})$$

Keterangan :

S_1^2 = Varians terbesar nilai pretes dan postes

S_2^2 = Varians terkecil nilai pretes dan postes

Kriteria pengujian homogenitas :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua sampel mempunyai varians yang sama

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka kedua sampel tidak mempunyai varians yang sama

Kriteria pengujian adalah H_0 hanya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ yang berarti kedua kelompok mempunyai varians yang berbeda. Dimana F_{tabel} didapat dari data distribusi F dengan $\alpha = 0,05$. Di sini α adalah taraf untuk pengujian.

3.1.9. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang ingin di uji yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

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

Karena kedua populasi mempunyai variansi yang sama atau $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ maka Rumus statistik student yang digunakan adalah:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S^2 = \frac{n_1 - 1 s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rerata dari kelompok yang menggunakan alat peraga

\bar{x}_2 = Rerata dari kelompok yang tidak menggunakan alat peraga

S = Standar deviasi gabungan dari kelompok

n_1 = Jumlah anggota kelompok yang menggunakan alat peraga

n_2 = Jumlah anggota kelompok yang tidak menggunakan alat peraga

s_1 = Standar deviasi kelompok yang menggunakan alat peraga

s_2 = Standar deviasi kelompok yang tidak menggunakan alat peraga.

Kriteria pengujian yang ada:

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan kriteria pengujian, terima

hipotesis jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $= 0,05$.