

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HAND ON ACTIVITY*  
BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL  
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PESERTA  
DIDIK KELAS IV MI AL-HIKMAH  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh :**

**EKA SAFUTRI**

**NPM : 1811100127**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HAND ON ACTIVITY*  
BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL  
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PESERTA  
DIDIK KELAS IV MI AL-HIKMAH  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh :**

**EKA SAFUTRI**

**NPM : 1811100127**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Saiful Bahri, M. Pd.i**

**Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M. Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

## ABSTRAK

Masalah utama yang terjadi di MI Al-Hikmah Bandar Lampung dikelas IV dalam penelitian ini yaitu peserta didik kesulitan dan kurangnya bertanya pada saat guru memberikan kesempatan bertanya mengenai materi IPA yang sudah dijelaskan, saat pembelajaran berlangsung peserta didik merasa mudah bosan. Selain itu terdapat kendala dalam media pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran dan pemanfaatannya serta model pembelajaran yang kurang interaktif sehingga mengakibatkan nilai hasil belajar peserta didik masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Model pembelajaran IPA masih menggunakan model konvensional sehingga kurang dimengerti oleh peserta didik. Maka peneliti menarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran IPA perlunya memakai model pembelajaran yang berbantuan alat peraga sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasy Experiment* dan desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Group Design* dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan di MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV sebanyak 50 peserta didik. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* yaitu kelas IV A untuk kelas eksperimen dan kelas IV B untuk kelas kontrol. Teknik pengumpulam data berupa tes (*Pretest-Posttest*). Instrumen tes berbentuk pilihan ganda dengan menggunakan analisis statistik Uji-t.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Hand On Activity* diperoleh nilai rata-ratanya *pretest* 51,8 dan *posttest* 79. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model *Cooperative Learning* rata-ratanya *pretest* 57 dan *posttest* 61,8. Hasil perhitungan Uji-t, analisis data dan uji hipotesis (uji-t) diperoleh nilai diperoleh nilai Sig < 0,05 (5%). Pada Sig (2-Tailed) diperoleh  $0.000 < 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar peserta didik. Maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada Model Pembelajaran *Hand On Activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** Model *Hand On Activity*, Alat Peraga, Hasil Belajar.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Safutri

NPM : 1811100127

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HAND ON ACTIVITY* BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PESERTA DIDIK KELAS IV MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG”** adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 16 Juni 2023

Penulis,



Eka Safutri

NPM. 181110127



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Leikol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN HAND  
ON AKTIVITY BERBANTUAN ALAT PERAGA  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU  
PENGETAHUAN ALAM PESERTA DIDIK  
KELAS IV MI AL-HIKMAH BANDAR  
LAMPUNG.**

**Nama : Eka Safutri  
NPM : 1811100127  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Saiful Bahri, M. Pd. I**  
NIP. 197212042007011021

  
**Yudesta Erfayliana, M. Pd.**  
NIP.

**Mengetahui**  
**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

  
**Dr. Chairul Anriyah, M. Pd**  
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suramin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
HAND ON AKTIVITY BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP  
HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PESERTA DIDIK  
KELAS IV MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG** Oleh: **Eka  
Safutri NPM: 1811100127, Prodi Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah, telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal, Selasa, 10  
Oktober, 2023 pukul 11:00 – 12.30 WIB.**

**TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI**

**Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.**

**Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd.**

**Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd.**

**Penguji Pendamping I: Saiful Bahri, M.Pd.I.**

**Penguji Pendamping II: Yudesta Erfayliana, M.Pd.**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Niya Diana, M.Pd.**

**06498281988032002**



## MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Artinya : “Dan bahwasannya manusia tidak memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (Q.S An-Najm: 39)

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur alhamdulillahirobbil'alamin, kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia, *taufiq* dan *hidayah-Nya*. Sholawat serta salam tidak lupa semoga selalu terlimpahkan kepada Rasullullah SAW sebagai cahaya pembawa kebenaran, dengan segala kerendah hati, sebuah karya yang sederhana namun penuh kerja keras yang akan aku persembahkan untuk orang-orang terkasih, tulus dan ikhlas dalam mendukungku. Kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang Tuaku yaitu, Ayahku terkasih Faisal dan Ibu tersayangku Murjiati yang telah membesarkanku, memberikan kasih sayang, mendidik dan tidak pernah lelah dalam memberikan dukungan doa, materi dan yang mengajariku arti sebuah kesabaran, kejujuran dalam hidup dan selalu mendengarkan keluh kesahku. Karya ini kupersembahkan sebagai wujud dan terimakasih kepada ibuku tersayang, dan kelak cita-cita ini akan menjadi persembahan yang paling mulia, dan semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat kepada ibu.
2. Kakek neneku , paman dan bibiku yang selalu memberikan dukungan doa, dan selalu memberikan support dan kasih sayang yang begitu besar.
3. Almamaterku tercinta yaitu UIN Raden Intan Lampung, tempatku menempuh studi, dan menimba ilmu pengetahuan serta memberikan pengalaman.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Eka Safutri, dilahirkan di Kotabumi, pada tanggal 16 Juni 2000 merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Faisal dan Ibu Murjiati. Penulis mengawali pendidikan di TK Al-Hidayah Semuli Raya pada tahun 2005 dan selesai pada tahun 2006. Kemudian pendidikan dasar penulis ditempuh di SD Negeri 2 Sukamaju pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Abung Semuli pada tahun 2012 selesai pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Abung Semuli tahun 2015 dan selesai pada tahun 2018. Setelah lulus SMA penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung dimulai pada tahun 2018.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi wabarakatuh*

*Alhamdulillah* rabbi'l alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, berkah dan karunianya, sholawat beriringan salam tetap tercurahkan kepada suri tauladan kita yakni, nabi Muhammad SAW. Berkat ridho dan kesempatan yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HANDS ON ACTIVITY* BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PESERTA DIDIK KELAS IV MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG”**

Skripsi disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan dorongan dari pihak-pihak terkait. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Wan Jamaluddin Z, M.Ag., Ph.D selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
4. Bapak Deri firmansyah, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
5. Bapak Saiful Bahri, M.Pd.i selaku Pembimbing I dan bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd. selaku pembimbing II, penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan doa, waktu, pikiran, dukungan, motivasi, kesabaran dalam membimbing dalam mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Bapak ibu dosen Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Kepala Sekolah ibu Desi Supriati MI Al-Hikmah Bandar Lampung beserta guru/staf yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan yaitu Pidea Prabawati, Ninda Mei Pratiwi, Bella Anggi Kusuma, Putri Widya Ningsih, dan Yalin Widia Fitri.
9. Teman-teman angkatan 2018 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah UIN Raden Intan Lampung kelas G yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga semua bantuan, bimbingan serta motivasi yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin. Pada penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati, saran serta kritik yang bersifat membangun guna perbaikan dimasa akan datang. Selanjutnya, semoga karya tulis ini bermanfaat bagi peneliti khususnya, bagi pembaca dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Bandar Lampung, 16 Juni 2023

Penulis,

Eka Safutri

NPM. 1811100127

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Pengembangan .....	7
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	8
H. Sistematika Penulisan .....	10

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran <i>Hand On Activity</i> .....	11
1. Pengertian Model <i>Hand On Activity</i> .....	11
2. Langkah-langkah Model <i>Hand On Activity</i> .....	14
3. Kelemahan-kelebihan Model <i>Hand On Activity</i> .....	15
4. Penerapan <i>Hand On Activity</i> Terhadap Hasil Belajar IPA.....	16
B. Alat Peraga .....	17
1. Pengertian Alat Peraga .....	17
2. Tujuan Alat Peraga.....	18
3. Fungsi Alat Peraga .....	19
4. Kelebihan Penggunaan Alat Peraga.....	19
5. Kekurangan Penggunaan Alat Peraga.....	20
6. Pengertian Lingkungan Gaya .....	20

C. Hasil Belajar .....	20
1. Pengertian Hasil Belajar .....	20
2. Fakor- faktor Pencapaian Hasil Belajar .....	22
3. Macam-Macam Hasil Belajar .....	25
D. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .....	27
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam .....	27
2. Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indoensia .....	29
3. Tujuan Pembelajaran IPA di MI/SD.....	30
4. Konsep dan Prinsip Ilmu Pengetahuan Alam .....	31
5. Kurikulum Merdeka .....	31
E. Kerangka Berpikir .....	35
F. Hipotesis.....	36

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	38
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	38
C. Populasi Sampel Dan Teknik Penarikan Sampel .....	39
D. Teknik Pengumpulan Data .....	41
E. Definisi Operasional Variabel .....	42
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Uji Coba Instrumen .....	45
H. Teknik Analisis Data .....	49

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

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian Analisis .....	62

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	67

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Belajar .....	5
Tabel 2.1 Rancangan desain Pretest-Posttest .....	39
Tabel 3.1 Data siswa kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung .....	40
Tabel 3.2 Kisi- kisi Instrumen soal.....	44
Tabel 3.3 Data Reliabilitas .....	47
Tabel 3.4 Data Interpretasi Tingkat Kesukaran .....	48
Tabel 3.5 Data Klarifikasi Daya Bedah .....	48
Tabel 3.6 Data Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis .....	51
Tabel 4.1 Validitas .....	52
Tabel 4.2 Realibilitas.....	54
Tabel 4.3 Uji Tingkat Kesukaran .....	55
Tabel 4.4 Uji Daya Beda .....	56
Tabel 4.5 Uji Coba Instrumen .....	57
Tabel 4.6 Uji Normalitas .....	60
Tabel 4.7 Uji Homogenitas .....	61
Tabel 5.1 Uji Hipotesis.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir .....	36
Gambar 3.1 Hubungan Variabel X dengan Y .....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Hasil Belajar Peserta didik .....	75
Lampiran 2 Daftar Nama Sampel .....	76
Lampiran 3 Uji Normalitas .....	77
Lampiran 4 Uji Homogenitas .....	77
Lampiran 5 Uji Hipotesis.....	78
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Soal .....	79
Lampiran 7 Soal Pretes-Posttest .....	83
Lampiran 8 RPP Kelas Eksperimen .....	86
Lampiran 9 RPP Kelas Kontrol .....	93
Lampiran 10 Silabus.....	100
Lampiran 11 Nilai Kelas Eksperimen.....	105
Lampiran 12 Nilai Kelas Kontrol .....	106
Lampiran 13 Dokumentasi .....	107
Lampiran 14 Alat Peraga.....	109
Lampiran 15 Surat Validasi.....	110
Lampiran 16 Surat Pengesahan Seminar Proposal .....	111
Lampiran 17 Surat Nota Dinas .....	112
Lampiran 18 Surat Balasan Pra Penelitian .....	114
Lampiran 19 Surat Balasan Izin Penelitian.....	115
Lampiran 20 Surat Keterangan Plagiarisme .....	116



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini, dan untuk menghindari langkah kesalahpahaman, maka penulis perlu menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksudkan adalah ***“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN HAND ON AKTIVITIY BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PESETA DIDIK KELAS IV MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG”*** adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul proposal ini yaitu, sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya atau kekuatan (*power*) yang timbul dari sesuatu baik dari orang, benda, watak, karakter dan kepercayaan serta perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi serta menimbulkan perubahan lingkungan yang ada disekitarnya. Pengaruh merupakan hal-hal yang muncul dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dari model pembelajaran *Hand On Activity* berbantuan dengan alat peraga yang menyebabkan terjadinya perubahan sesuatu dari hasil belajar.
2. Model pembelajaran *Hand On Aktivitiy* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menggali informasi dengan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta menyimpulkan. Model pembelajaran *Hand On Aktivitiy* merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktifas langsung (aktivitas tangan) dengan menjelaskan, mengamati dan mempraktikan materi yang diajarkan guru dengan bantuan alat peraga berupa media lingkungan gaya.
3. Alat peraga adalah sarana pembelajaran untuk membantu guru dalam meningkatkan dan menjelaskan materi kepada peserta

didik dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran. Alat peraga merupakan media penunjang pembelajaran berupa “Lingkungan Gaya”

4. Hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan peserta didik yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran atau gambaran tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>1</sup> maka menurut peneliti hasil belajar adalah hasil yang telah diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajar yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya melalui proses latihan pembelajaran secara berulang.
5. IPA adalah ilmu pengetahuan yang tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.<sup>2</sup> IPA merupakan mata pelajaran, dan dalam penelitian ini menggunakan materi IPA tema 7 indahny keragaman di negeriku dengan materi Gaya.

## **B. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal terpenting bagi setiap kehidupan manusia guna meningkatkan sumber daya manusia untuk menciptakan penerus bangsa yang berkualitas serta mampu bersaing dikancah internasioanal. Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke genarasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian.

Pendidikan adalah hak semua bangsa yang sudah tertera dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea ke-4 yaitu melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan,

---

<sup>1</sup>Alim Peranginangin, “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional”, *Jurnal Penelitian Fisikawan*, Vol. 3, No. 1, (2020), h. 44.

<sup>2</sup>Hisbullah dan Nurhayati, “*Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*”, (Makassar: Aksara Timur, 2018), h. 1.

perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Selain itu juga tertera pada Pasal 31 Ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu “setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan.”<sup>3</sup> Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pendidikan merupakan suatu cara untuk mencerdaskan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan mengerti untuk menjelaskan kehidupan yang lebih baik lagi, hal ini tercantum dalam firman Allah Swt QS. Taha:114.<sup>4</sup>

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ  
وَحْيُهُ ۗ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya : *Mahatinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Janganlah engkau (Nabi Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai pewayahannya kepadamu<sup>483)</sup> dan katakanlah, “Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.”*

Belajar merupakan proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan oleh obat-obatan. Maksudnya perubahan kegiatan itu mencakup pengetahuan, kecakapan dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh oleh latihan dan bukan perubahan dengan sendirinya. Hasil dari proses belajar tidak hanya perubahan tingkah laku, tetapi juga kecakapan, sikap dan perhatian. Menurut Sumadi Suryabrta mengemukakan bahwa belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar baik actual maupun potensial.<sup>5</sup> Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan

<sup>3</sup>Irinna Aulia Nafrin dan Hudaidah, “Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi” *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3 No. 2, (2021), h. 457

<sup>4</sup>Departemen Agama RI Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya, Surat Taha Ayat 114.

<sup>5</sup>Esti Ismawati dan Faraz Umayya, “Belajar Bahasa Di Kelas Awal”, (Yogyakarta: Ombak, 2016), h. 1.

seorang individu untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam pengalaman dengan lingkungannya.

Ilmu pengetahuan Alam merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. IPA adalah ilmu pengetahuan yang tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.<sup>6</sup> Mengetahui pentingnya ilmu pengetahuan alam (IPA) dalam pendidikan, karena pembelajaran IPA harus dipelajari kepada peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai keperguruan tinggi. Karena pembelajaran IPA tidak terlepas dari dunia pendidikan.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung dengan melakukan wawancara secara langsung, pada proses pembelajaran berlangsung secara kondusif saat guru menyampaikan materi melalui ceramah, tanya jawab, dan juga menggunakan media gambar, tetapi peserta didik kurang bertanya pada saat guru memberikan kesempatan bertanya yang kurang paham mengenai materi IPA yang sudah dijelaskan atau kurang jelas serta ketika pembelajaran sedang berlangsung peserta didik merasa bosan saat pembelajaran. Selain itu terdapat kendala bahwasannya selain itu media pembelajaran yang kurang dan pemanfaatannya dan model pembelajaran yang kurang interaktif. Kemudian model yang digunakan dalam pembelajaran IPA masih menggunakan model konvensional sehingga kurang dimengerti

---

<sup>6</sup>Hisbullah dan Nurhayati, "*Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*", (Makassar: Aksara Timur, 2018), h. 1.

oleh peserta didik. *Hand On Activitiy* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik belajar secara aktif dan memberi kesempatan kepada peserta didik melaksanakannya sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati objek, menganalisis dan membuktikan dan menarik kesimpulan. Model pembelajaran *Hand On Activitiy* yaitu model pembelajaran dimana peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan guru menjelaskan, tetapi dalam hal ini peserta didik mengamati, melakukan dan mengidentifikasi secara langsung pada objek yang dipelajari, model pembelajaran ini dapat membuat peserta didik mempunyai pengalaman langsung, sehingga dapat mengatasi masalah belajar peserta didik. Pembelajaran *Hand On Activitiy* memberikan kebebasan pada peserta didik dalam mengkonstruksikan pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas sehingga peserta didik melakukan sendiri dengan tanpa beban, menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar.

Pembelajaran IPA di sekolah sangat penting agar peserta didik dapat mengurangi kendala yang dihadapi disekolah, Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas IV berjumlah 50 siswa terdiri dari 24 laki-laki dan 26 perempuan yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B.

**Tabel 1.1**  
**Penilaian Tengah Semester Tahun Pelajaran 2022/2023**  
**Di MI Al-Hikmah Bandar Lampung**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Jumlah Peserta didik</b>	<b>Presentase</b>	<b>KKM</b>	<b>Keterangan</b>
> =71	18	36,0%	70	Tuntas
0-69	32	64,0%		Belum Tuntas
Jumlah	50	100%		

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai ilmu pengetahuan alam (IPA) peserta didik kelas IV tergolong rendah. dimana dari data tersebut terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenehui dan mencapai kriteria syarat minimal pada

pembelajaran IPA. Selain beberapa masalah yang telah dijelaskan diatas bahwa hasil belajar ditentukan oleh beberapa faktor yaitu baik secara eksternal dan internal dari masing-masing peserta didik, sehingga output yang dihasilkan peserta didik setiap individu berbeda.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengagap perlu dilakukannya penelitian yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN HAND ON ACTIVITYY BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PESERTA DIDIK KELAS IV MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG”** penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran model *Hand On Activity* sejauh mana keberhasilan dilaksanakannya model tersebut dalam hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam peserta didik, sehingga diperoleh gambaran yang nantinya dapat dijadikan sebagai rujukan dan bahan perbaikan selanjutnya bagi MI selama pelaksanaan pembelajaran.

### **C. Identifikasi dan Batasan Masalah**

#### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi di MI Al-Hikmah Bandar Lampung sebagai berikut:

- a. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam masih rendah dan belum memenuhi syarat minimal pada pelajaran IPA.
- b. Kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik.
- c. Peserta didik kurang aktif bertanya jika ada materi IPA yang belum dipahami serta merasa bosan saat pembelajaran sedang berlangsung.

#### **2. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak meluas dan tetap terfokus pada apa yang ingin diamati oleh penulis mengingat kemampuan serta keterbatasan pengetahuan penulis, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: peneliti hanya

ingin melihat dan mengetahui tentang pengaruh model pembelajaran *Hand On Activity* berbantuan alat peraga pada terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam kelas IV di MI Al-Hikmah Bandar Lampung”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah: “Adakah pengaruh model pembelajaran *Hands On activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV di MI Al-Hikmah Bandar Lampung?”

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

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran model pembelajaran *Hand On Activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

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

Dari penelitian ini diharapkan dapat memeberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan dan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan model pembelajaran *Hand On activity*.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan diterapkannya model pembelajaran *hand on activity* berbantuan alat gerak.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam mengatasi dan sebagai alternatif guru dalam memilih model

pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru serta dapat diaplikasikan ketika peneliti sudah menjadi seorang guru agar menjadi seorang guru yang profesional.
- d. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi perbaikan dalam kegiatan proses belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran *Hand On activity*.

### **G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ima Rismayanti dengan judul *“Penerapan Model Hand On Activity dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas 1 SDN 1 Payungagung Tahun 2014/2015”*.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Pengumpulan data yang dilakukan melakukan observasi secara langsung dan wawancara. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik dan meningkatkan *kemampuan* kerja mandiri dan kreatifitas, sehingga antusiasme peserta didik meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu segi metode penelitian Ima Rismayanti menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, mata pelajaran yang digunakan, kelas yang dilakukan penelitian menggunakan kelas 1 dan dilaksanakan di SD. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kelas IV dengan materi IPA gaya dan gerak dan dilaksanakan di MI.<sup>7</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Satriani dengan judul *“Pengaruh Pendekatan Saintifik Melalui Model Hand On*

---

<sup>7</sup> Ima Rismayanti, “Hands On Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya*.



*Activity Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMA Negeri 29 Bone”*

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode percobaan eksperimen dengan desain penelitian pretest-posttest. Hasil yang positif karena dengan menggunakan model tersebut menunjukkan peserta didik mampu mengamati secara langsung hal-hal yang dilihatnya sehingga kemampuan daya ingat dan keingintahuan peserta didik lebih luas karena keterkaitan dengan dunia nyata. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu segi metode penelitian Satriani menggunakan jenis penelitian percobaan eksperimen, mata pelajaran yang digunakan, kelas yang dilakukan penelitian menggunakan kelas X dan dilaksanakan di SMA. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kelas IV dan dilaksanakan di MI.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nia Daniah dengan judul *“Pembelajaran Biologi yang berbasis Hand On Activity Untuk Meningkatkan Keterampilan Genetik Materi Ekosistem Di SMA Negeri 1 Dukupuntang”*

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian pretes-posttest control grup. Teknik pengumpulan data menggunakan data berupa lembar observasi, test dan angket. Hasil dari penelitian ini yaitu dalam pembelajaran *Hand On Activity* memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar IPA Peserta didik SMA dimana peserta didik mampu menemukan masalah dan mandiri dalam melakukan kegiatan sehingga proses pembelajaran IPA lebih bermakna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu segi metode penelitian Nia Daniah menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen, mata pelajaran yang digunakan yaitu biologi, kelas yang akan dilakukan penelitian dan dilaksanakan di SMA. Sedangkan dalam penelitian ini

menggunkan kelas IV materi IPA yaitu gaya dan gerak dan dilaksanakan di MI.<sup>8</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan pemahaman terhadap penelitian ini, maka perlu adanya sistematika penulisan. Sistematika penulisan dalam penelitian dibagi kedalam tiga bagian utama yaitu bagian awal, bagian utama serta bagian akhir. Berikut ini adalah penjelasan dari ketiga bagian tersebut:

1. Bagian awal terdiri dari cover, halaman judul, daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian utama

Pada bagian ini terdiri dari tiga bab, diantaranya:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang: Penegasan Judul, Latar Belakang, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Dahulu Yang Relevan, dan Sistematika Penelitian.

b. Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang: Landasan Teori tentang model pembelajaran *Hands On Activity*, alat gerak, hasil belajar dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan tentang: Tempat dan Waktu Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Variabel Penelitian (Variabel Bebas dan Variabel Terikat), Populasi, Sampel dan Teknik Sampling (Populasi, Sampel, Teknik Pengambilan Sampel), Teknik Pengumpulan Data, Instrument Penelitian, Uji Coba Instrument (Uji Validitas, Uji Reliabilitas), Teknik Analisis Data (Uji Prasyarat, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis).

3. Bagian Akhir

---

<sup>8</sup> Nia Daniah, "*Pembelajaran Biologi Berbasis Hands On Activity Untuk Meningkatkan Keterampilan Genetik Sains Siswa Pada Materi Ekosistem Di SMA Negeri Dukupuntang*" Skripsi, IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Bab ini menjelaskan tentang, Kesimpulan, Saran dan Daftar Pustaka.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Model Pembelajaran *Hand On Activity*

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Hand On Activity*

Model merupakan suatu gambaran yang digunakan untuk menjelaskan aspek aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan yang dapat menjelaskan pola hubungan-hubungan yang penting. Dalam buku Dini Rosdiani, Wiliam A. Schrode mengemukakan pengertian model yaitu *model is representation of reality intended to explain the behavior of same aspects of it*. Yang berarti model adalah suatu gambaran dari pada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku dari pada apa yang digambarkan tersebut. Maka model adalah suatu pola atau gambaran yang digunakan untuk menunjukkan atau menjelaskan suatu objek tertentu agar dapat dipahami. Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.<sup>9</sup> Model pembelajaran adalah sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang.<sup>10</sup>

Model pembelajarn menurut Briggs berorientasi pada rancangan sisitem dengn sasarn pendidik, karena pendidik yang akan bekerja sebagai perancang kegiatan intruksional dan yang akan menjadi tim pengembanagn intruksionl. Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas. Model pembelajran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para pendidik memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan

---

<sup>9</sup>Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, "*Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills)*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), h. 5.

<sup>10</sup>Dwi Agus Mawarti, Yudesta Erfayliana, Baharudin, "Pengembangan Model Permainan Tradisional Grobak Sodor Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar", *Borneo Physical Education Journal*, Vol. 2, No. 1, (2021), h. 56.

pendidikan.<sup>11</sup> Model pembelajaran merupakan strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional. Model pembelajaran terbagi menjadi 3 macam, yaitu model pembelajaran secara tatap muka (bertemu langsung), model pembelajaran secara online (pemberian tugas via online atau media masa), model pembelajaran secara offline (pembelajaran secara tatap muka namun menggunakan sebuah media). Pentingnya menggunakan model pembelajaran yaitu sebagai:<sup>12</sup>

1. Dengan adanya model maka hubungan fungsional (beberapa fungsi) diantara berbagai komponen, unsur atau elemen tertentu dapat diperjelas.
2. Dengan adanya model maka prosedur yang akan ditempuh dalam meaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi dengan tepat.
3. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakup dapat dikendalikan.
4. Dengan adanya model mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilakukan terasa adanya ketidakefektifan atau ketidak produktifitas.
5. Dengan adanya model dapat diidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat adanya ketidak sesuaian dari apa yang telah dirumuskan.

Model pembelajaran adalah suatu deskripsi yang menggambarkan disain pembelajaran dari mulai perencanaan, proses pembelajaran dan pasca pembelajaran yang dipilih oleh pendidik serta segala kelengkapan yang terkait yang digunakan baik secara langsung dalam desain pembelajaran tersebut. Maka berdasarkan pengertian ini model pembelajaran diartikan suatu rancangan atau pola konseptual yang memiliki nama, sistematis dapat digunakan untuk

---

<sup>11</sup>Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, (2020), h. 3.

<sup>12</sup>*Ibid*, 57.

menyusun kurikulum, materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pengajar, mengatur setting pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengarahkan pada tujuan yang diharapkan dan mengevaluasi (mengukur, menilai, dan memberi feedback).<sup>13</sup>

*Hand On Activity* merupakan suatu model yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam menggali informasi dan bertanya, beraktifitas, menemukan, mengumpulkan data dan membuat kesimpulan sendiri. Pembelajaran *Hand On Activity* adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar dari pengamatan pada kehidupan sehari-hari yang dapat dikerjakan dengan tangan. Melalui pembelajaran *hands on activity* peserta didik diajak bekerja dengan tangan mereka sendiri dan melalui hal tersebut peserta didik dapat lebih paham dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. *Hand on activity* dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan tersebut secara langsung melalui pengalaman sendiri. Peserta didik mendapatkan pengalaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan oleh guru.<sup>14</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Hand On Activity* yaitu model pembelajaran dimana peserta didik tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan, tetapi dalam pembelajaran ini peserta didik mengamati objek yang dipelajari dan peserta didik dapat memecahkan masalahnya sendiri.

---

<sup>13</sup>Abas Asyafah, “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)”, *Indonesia Jurnal of Islamic Education*, Vol. 6, No. 1, (2019), h. 22.

<sup>14</sup>Rosmaria Sihotang dan Sonya F Tauran, “Pembelajaran Kontekstual Tipe *Hands On Activity* dan Savi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP”, *Jurnal Pedagogig*, Vol. 3 Issue 1, (2020), h. 47.

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Hand On Activity*

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Hand On Activity* adalah sebagai berikut:

- a. Pertanyaan apresiasi (*Questioning and Constructivism*) adalah suatu pembelajaran yang diawali dengan memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik yang mampu meningkatkan aktivitas bertanya dan menjawab pada peserta didik.
- b. Pembentukan kelompok belajar (*Learning Community*) yaitu untuk membantu mengatasi aktivitas kerjasama peserta didik yang rendah dalam pembelajaran IPA.
- c. Memberikan contoh tentang cara-cara melakukan percobaan (*Modeling and Inquiry*) adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memberikn contoh tentang cara-cara melakukan percobaan dan dilanjutkan melakukan percobaan (*inquiry*) mengamati permasalahan secara nyata yang ada dilingkungan sekitar sekolah sehingga aktivitas melakukan percobaan, membuat tabel dan menuliskan data percobaan serta menjawab pertanyaan dalam LKS meningkat.
- d. Penilaian kerja peserta didik (*Authentic Assesment*) yaitu dilakukan selama pembelajaran berlangsung oleh guru untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam memperhatikan informasi, sajian presentasi dan kerjasama.
- e. Kesimpulan adalah pembelajaran diakhiri dengan mengajak peserta didik secara mandiri memberikan kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilakukan yang dikaitkan dengan pengetahuan awal yang dimiliki (*Counstructivism*). Kemudian guru memberikan refleksi untuk meluruskan konsep materi sebenarnya.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>Laxsmi Zahra, "Penerapan Model *Hands On activity* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa", *Keppa Journal*, Vol. 2, No. 2, (2018), h. 29.

### 3. Kelemahan dan Kelebihan Model *Hand On Activity*

Berikut ini adalah kelemahan dan kelebihan dari model pembelajaran *Hand On Activity* menurut Kartono:

#### a. Kelemahan Model Pembelajaran *Hand On Activity*

- 1) Sulit dalam menciptakan suatu kerjasama yang baik antar peserta didik dalam satu kelompok karena tiap anggota kelompok memiliki karakter yang berbeda-beda.
- 2) Sulit dalam mengelola semua kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Untuk mengatasi kelemahan dari model *Hand On Activity* tersebut, hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru antara lain:

- a) Membuat persiapan sebaik mungkin, sehingga masalah yang dibuat guru dapat bermakna dan dapat dengan mudah dipahami peserta didik.
- b) Perkiraan waktu yang cukup, sehingga guru dapat memberikan keterangan yang baik kepada peserta didik.

#### b. Kelebihan Model Pembelajaran *Hand On Activity*

- 1) Dapat menguatkan ingatan, mengatasi masalah kesulitan belajar, mendapat umpan balik dari peserta didik, menghindari salah paham, menciptakan suatu kerjasama yang baik pada setiap kelompok, dan melatih daya saing antar kelompok untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru.
- 2) Dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik secara lebih mendalam sehingga cenderung untuk membangkitkan peserta didik mengadakan penelitian untuk mendapatkan pengamatan dan pengamalan dalam proses ilmiah.
- 3) Menginformasikan kepada peserta didik mengenai kesalahan-kesalahan yang dialami beserta pemecahannya. Hal ini menyebabkan peserta didik



dapat melaksanakan proses pemecahan masalah selanjutnya dan lebih baik.

- 4) Dapat meningkatkan pembelajaran, kesenangan dalam belajar, keterampilan dan keahlian dalam komunikasi, serta meningkatkan cara berfikir dan mengambil keputusan sendiri berdasarkan penemuan langsung dan bereksperimen.

#### **4. Penerapan Model *Hand On Activity* Terhadap Hasil Belajar IPA**

Pembelajaran IPA dengan model *Hand On Activity* dapat membantu peserta didik untuk belajar atau prinsip-prinsip IPA dengan melalui keaktifan membuat sesuatu benda, peralatan, atau hal yang didasari dengan prinsip IPA. Tekanan dalam model ini adalah peserta didik dibiasakan untuk aktif atau menciptakan sesuatu peralatan yang menggunakan prinsip IPA (Septiani, 2016). Model pembelajaran *Hand On Activity* merupakan model pembelajaran dimana melibatkan peserta didik dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data serta menganalisis dan membuat kesimpulan sendiri. Pembelajaran model ini dapat melatih peserta didik berfikir kritis dan meningkatkan keterampilan pemecah masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik disekolah.

Maka dengan diterapkannya model pembelajaran *Hand On Activity* ini peserta didik mampu menguasai materi dan pemahamannya sendiri sehingga peserta didik mampu menguasai materi dengan pemahamannya sendiri sehingga peserta didik lebih mandiri dalam melakukan suatu kegiatan, mengambil kesimpulan bahkan berani bertanya tentang hal

yang kurang dimengerti, serta membantu menggali wawasan yang berdampak baik bagi hasil belajar IPA.<sup>16</sup>

## B. Alat Peraga

### 1. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga adalah alat-alat pembelajaran yang secara pengindraan yang tampak dan dapat diamati. Alat peraga adalah segala sesuatu yang bisa digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep serta materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau kurang jelas menjadi nyata dan jelas sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat para peserta didik dalam proses belajar mengajar. Alat peraga juga merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar yang berperan besar sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.<sup>17</sup>

Alat peraga adalah suatu perangkat pembantu pembelajaran untuk mengembangkan materi yang disampaikan agar lebih dimengerti dengan menggunakan gambaran yang realistis. Alat peraga memiliki banyak sekali jenisnya, yaitu berupa material nyata dan dalam bentuk gambar, video dan animasi.<sup>18</sup>

Alat-alat peraga sangat diperlukan didalam memberikan pelajaran kepada peserta didik untuk memudahkan didalam memberikan dan memahami pelajaran dengan jelas atau menguasai isi dan kecakapan pelajaran dengan baik. Alat peraga merupakan suatu media pendidikan yaitu alat untuk

---

<sup>16</sup>Riska Amalia, “*Pengaruh Hands On Activity Terhadap hasil Belajar IPA Konsep Bagian-bagian Rangka Manusia Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Lejang Kabupaten Langkep*”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020.

<sup>17</sup>Fransina Theresiana Nomleni dan Theodora Sarlotha Nirmala Manu, “*Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga Dalam meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah*”, *Article Info*, 2018, hal. 221.

<sup>18</sup>Luthfi Anarani Fauziyyah, “*Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SD N 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017*”, Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018.

membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Alat Peraga merupakan alat bantu guru yang konkret dalam proses pembelajaran agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran berjalan efektif untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

## 2. Tujuan Alat Peraga

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran alat peraga merupakan salah satu faktor terpenting untuk lebih mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan dijelaskan. Adapun tujuan dari penggunaan alat peraga adalah.

- a. Alat peraga dalam pendidikan memiliki tujuan supaya proses pendidikan lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat belajar para peserta didik.
- b. Memberikan suatu tekanan pada bagian-bagian yang ingin dijelaskan secara detail.
- c. Memberikan variasi saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
- d. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran
- e. Memperjelas struktur dalam proses pembelajaran
- f. Memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Maka dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari penggunaan alat peraga yaitu untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dan guru dalam memahami materi pelajaran dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik, serta alat peraga juga memberikan variasi dalam kegiatan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

---

<sup>19</sup>Ika Novita Sari, "Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N 01 Sidomulyo Pungkur Tahun Pelajaran 2018/2019", Skripsi IAIN Metro, 2019.

### 3. Fungsi Alat Peraga

Alat peraga merupakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran guna membantu guru untuk dapat menjelaskan materi pembelajaran agar dapat tahan lama diingatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa fungsi dari penggunaan alat peraga, yaitu:

- a. Membantu dan mempermudah para guru dalam mencapai tujuan intruksional secara efektif dan efisien.
- b. Mempermudah para peserta didik untuk memahami dan menangkap materi pelajaran, memperkaya pengalaman belajar serta membantu memperluas wawasan pengetahuan mereka.
- c. Menstimulasi pengembangan pribadi serta profesi para guru dalam usahanya mempertinggi mutu pengajaran disekolah.<sup>20</sup>

### 4. Kelebihan Penggunaan Alat Peraga

Beberapa kelebihan pembelajaran menggunakan alat peraga, diantaranya:

- a. Peserta didik mudah memahami makna pelajaran karena disajikan dengan lebih jelas dan konkrit.
- b. Kegiatan belajar peserta didik membuat lebih aktif seperti mengamati, melakukan serta mendemonstrasikan.
- c. Meningkatkan tumbuhnya minat belajar peserta didik, dikarenakan kegiatan belajar menggunakan alat peraga lebih menarik dan menyenangkan.
- d. Alat peraga menjadi variasi pengajaran untuk membuat peserta didik tidak merasa bosan.
- e. Menambah pembedaharaan bahasa anak yang bebar-benar dipahami.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup>Luthfi Anarani Fauziyyah, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SD N 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018.

<sup>21</sup>Bunga Nita Damanik, "Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas V MIN Medan Tebung", Skripsi UIN Sumatera Utara, 2019.

## **5. Kekurangan Penggunaan Alat Peraga**

Adapun kekurangan dari menggunakan alat peraga dalam pembelajaran adalah:

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, mulai dari tenaga, waktu dan pikiran.
- b. Memerlukan fasilitas yang memadai.
- c. Membutuhkan perhatian yang khusus bagi peserta didik karena daya ingat yang berbeda-beda.
- d. Kurang efektif untuk mengajar dengan peserta didik yang terlalu banyak.

## **6. Alat Peraga Lingkungan Gaya**

Lingkungan gaya merupakan alat bantu guru untuk menerangkan materi gaya yang didalamnya terdapat beberapa macam gaya yang bisa menunjang dalam pembelajaran dan alat-alat pembelajaran yang secara pengindraan yang tampak dan dapat diamati. Dalam alat peraga lingkungan gaya terdapat beberapa macam gaya yang bisa dijelaskan dan ditunjukkan kepada peserta didik yaitu gaya gravitasi yang bisa dilihat dari buah yang jatuh dari pohonnya, gaya listrik dengan lampu taman, gaya otot yaitu kerekan timba sumur, gaya gesek berupa prosotan yang ada dilingkungan gaya dan terdapat gaya magnet. Dalam alat peraga lingkungan gaya ini terdapat roda gaya dimana sistem kerjanya diputar oleh perwakilan kelompok untuk mempratikan dan melihat gaya apa yang terpilih sehingga dapat dilihat didalam alat peraga lingkungan gaya tersebut kemudian peserta didik menjelaskan secara singkat dari hasil yang sudah dipilih melalui putaran roda gaya.

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan suatu proses perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, sedangkan belajar merupakan usaha yang

dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi dan prestasi belajar. Hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada peserta didik dalam waktu tertentu. Hasil belajar juga dapat diartikan suatu hasil akhir setelah mengalami dan melaksanakan proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur.<sup>22</sup>

Berkenaan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, maka sudah seharusnya proses pembelajaran dirancang untuk mendorong kemampuan berfikir, dalam memecahkan masalah yang timbul ketika proses belajar berlangsung. Hasil belajar mempunyai beberapa fungsi utama adalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar sebagai indikator kualitas, dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b. Hasil belajar sebagai bahan informasi inovasi pendidikan
- c. Hasil belajar sebagai indikator internal dan eksternal dari suatu institusi pendidikan.
- d. Hasil belajar dapat dijadikan indikator daya serap atau kecerdasan peserta didik.

Hasil belajar adalah merupakan suatu proses pengembangan kecakapan yang dimiliki peserta didik. Salah satu tolak ukur dalam proses belajar adalah apabila peserta didik memahami konsep pembelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Anggraini Fitrianingtyas, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02", *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 1, No. 6, (2017), h. 710.

<sup>23</sup>Marisa Anatiani, "*Analisis Strategi Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelejaran PKN Kelas V Di SDN Bumi Agung*

Maka dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skla nilai berupa huruf ataupun angka.

## 2. Faktor-faktor Pencapaian Hasil Belajar

Didalam faktor-faktor pencapaian hasil belajar terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut:<sup>24</sup>

### a. Faktor Internal

Faktor internal adalah suatu faktor yang berhubungan erat dengan kaitannya dari segala kondisi peserta didik yang meliputi:

#### 1) Kesehatan fisik

Kesehatan fisik merupakan faktor yang sangat penting dalam mencapai prestasi belajar, karena dengan memiliki fisik yang prima maka akan mendukung peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik. Sebaliknya jika ia sakit maka peserta didik tidak akan dapat berkonsentrasi belajar dengan baik. Maka hal ini akan membuat peserta didik tersebut tidak dapat meraih prestasi belajar dengan baik bahkan dapat berakibat kegagalan dalam belajar.

#### 2) Psikologis

##### a. *Intelegensi* (kecerdasan)

Intelegensi seorang peserta didik yang memiliki taraf intelegensia yang tinggi (*high*

---

*Kalianda*”, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), h. 23.

<sup>24</sup>Homroul Faunah dan Brilian Roy, “Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9, No. 2, (2021), h. 328.

*average, superior dan genius*) akan memudahkan baginya dalam memecahkan akademis disekolah. Maka dengan kemampuan tersebut, mereka pun akan mampu meraih prestasi belajar yang terbaik. Berdasarkan hasil penelitian prestasi belajar biasanya berkorelasi searah dengan tingkat intelegensi, artinya semakin tinggi kecerdasan seseorang, maka semakin tinggi prestasi belajar yang dicapainya.

b. Minat dan bakat peserta didik

Minat adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat yang kuat pada umumnya bisa bertahan lam karena seseorang tersebut benar-benar memiliki semangat dan gairah dan keseriusan yang tinggi dalam melakukan suatu hal dengan baik. Hal ini mengakibatkan seseorang bisa meraih prestasi belajar yang tinggi.

Bakat adalah suatu kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Maka dengan setiap orang mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan porsinya masing-masing.

c. Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar adalah (*learning motivation*) suatu dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk bersungguh-sungguh dalam belajar dalam menghadapi pelajaran disekolah. Motivasi bertujuan untuk menggerakkan seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau pencapaian tujuan tertentu. Mereka yang memiliki motivasi



yang tinggi, pada dasarnya ditandai dengan bekerja keras, menguasai materi pelajaran dan belajar dengan serius.

d. Kondisi psikomosal yang stabil

Kondisi emosi yaitu suatu keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Dalam hal ini kondisi emosi sering tidak stabil hal ini dapat dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya, tentu hal ini dapat menyebabkan rendahnya prestasi belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah suatu faktor yang berasal dari luar individu peserta didik baik itu dari lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.<sup>25</sup>

1. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga adalah lingkungan pendidikan pertama karena dalam keluarga anak mendapatkan pendidikan dan bimbingan. Pengaruh lingkungan keluarga dapat memberikan motivasi yang tinggi terhadap peserta didik dalam belajar, hal ini karena orang tua dalam mendidik anak bersosialisasi dengan dua teori yaitu refresif dan partisipatori. Refresif pada umumnya menempatkan keinginan orang tua menjadi penting dimana komunikasi berjalan satu arah. Kemudian sosialisasi partisipatoris menempatkan keinginan anak menjadi penting. Oleh karena itu komunikasi berjalan dua arah atau seimbang.

2. Lingkungan sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar peserta didik, yaitu

---

<sup>25</sup>Ibrahim M. Jamil, "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, Vol.1 No. 1 (2017), h. 5.

menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya terhadap materi pembelajaran, karena kebanyakan peserta didik memusatkan perhatiannya terhadap yang diminati saja, sehingga mengabaikan prestasi belajar yang diperoleh tidak sesuai yang diharapkannya. Padahal keterampilan, kemampuan dan kemauan belajar peserta didik tidak terlepas dari pengaruh seorang guru. Maka dengan lingkungan yang baik dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar dan dengan begitu akan mendapatkan hasil prestasi belajar yang baik.

### 3. Lingkungan Masyarakat

Peserta didik tidak terlepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan peserta didik. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan dan prestasi peserta didik masyarakat juga ikut berpengaruh. Lingkungan masyarakat dapat membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar. Maka dengan peserta didik tinggal di lingkungan yang temannya rajin belajar, kemungkinan besar anak akan berpengaruh pada dirinya sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya. Sehingga dari faktor-faktor yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seseorang atau hasil akhir yang dicapai melalui kegiatan belajar dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu pengaruh dari dalam (internal) dan pengaruh dari luar (eksternal).

### 3. Macam-macam Hasil Belajar

Tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga ranah yang begitu melekat pada diri peserta didik yaitu ranah kognitif (proses berfikir atau kecerdasan), ranah afektif (nilai

atau sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah tersebut merupakan sasaran pendidikan yang akan dikembangkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai setelah menempuh proses pendidikan.<sup>26</sup>

Menurut Bloom hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ini ranah kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi. Ranah afektif adalah sikap, menerima, memberikan respon, nilai, organisasi dan karakter. Sedangkan ranah psikomotorik adalah keterampilan produktif, teknik fisik, dan intelektual.

Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education objectives* membagi hasil belajar kedalam tiga ranah antara lain:<sup>27</sup>

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah mencakup kegiatan mental (otak) yaitu suatu hal yang berkaitan dengan pengetahuan, daya pikir, dan penalaran, menghafal, memahami yang berorientasi pada ranah peserta didik dalam berfikir dan bernalar yang mencakup ranah peserta didik dalam mengingat sampai memecahkan masalah, yang menuntut siswa untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Ranah kognitif dapat diukur menggunakan test yang dikembangkan dari meteri yang telah didapatkan disekolah.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah hasil belajar yang tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah afektif yaitu terdiri dari sikap, penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap,

---

<sup>26</sup>Ina Magdalena, Amilanadzma Hidayah, Tiara Safitri, "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 1, (2021), h. 50.

<sup>27</sup>Agus Yulianto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tips (Think Pair Shere) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2, (2021), h. 7.

organisasi dan pembentukan pola hidup. Dalam ranah afektif dapat diukur menggunakan angket.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotorik yaitu ranah yang berorientasi kepada keterampilan fisik, keterampilan motorik atau sikenal dengan keterampilan tangan yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Menurut pendapat dari Simpson menyatakan bahwa ranah psikomotorik terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu: presepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas. Ranah psikomotorik dapat diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik saat melakukan praktikum.

## D. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

### 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam merupakan arti kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA), yang berkaitan dengan alam atau bersangkutan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) dapat diartikan sebagai ilmu tentang alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Adapun pengetahuan artinya segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. Maka ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah pengetahuan yang rasional yang objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Menurut Nash, (Hendro Darmojo, dalam bukunya *The Nature of Science*), Menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah suatu cara ataupun metode untuk mengamati alam. Nash menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat serta menghubungkannya membentuk suatu perspektif yang baru

tentang objek yang diamati. Menurut Powler mengemukakan bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang bersifat sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.<sup>28</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Ilmu Pengetahuan Alam atau sains adalah bidang ilmu pengetahuan yang didalamnya terdiri dari fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori yang dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA peserta didik tidak cukup hanya menguasai sains dengan menghafal konsep, prinsip teori, akan tetapi dalam pembelajaran IPA harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbuat, bertindak dan berfikir seperti ilmuwan. Maka dengan begitu pembelajaran IPA adalah memberikan kesempatan dan bekal bagi peserta didik untuk memproses IPA dan menerapkan pada kehidupan sehari-hari melalui cara-cara yang benar.<sup>29</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam berperan penting yaitu menentukan bagi perkembangan manusia. Hal ini berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan

---

<sup>28</sup>Usman Samatowa, "*Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*", (Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2018), h. 3.

<sup>29</sup>Mahpudin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 4, No. 2, (2018), h. 3.

pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep atau prinsip-prinsip saja melainkan suatu proses penemuan.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah suatu pengetahuan yang bersifat objektif yang membahas alam sekitar dan isinya secara sistematis melalui hasil percobaan, penemuan dan pengamatan yang telah dilakukan oleh manusia.

## **2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD/MI**

- a. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, mulai dari memecahkan masalah dan membuat keputusan (menyimpulkan).
- b. Mengembangkan rasa ingin tahu, menambah wawasan dan informasi serta sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- c. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.<sup>30</sup>

Dalam hal ini ada beberapa alasannya yang menjadikan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dimasukkan ke dalam tujuan kurikuler pembelajaran IPA yaitu bahwa ilmu pengetahuan alam bermanfaat bagi suatu bangsa, karena kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA adalah dasar teknologi dan disebut sebagaitulang punggung pembangunan. Orang tidak bisa menjadi insiyur elektronika yang baik, atau dokter yang baik, tanpa adanya dasar yang cukup luas mengenai ilmu pengetahuan alam. Bila diajarkan

---

<sup>30</sup>Tim Mahasiswa Prodi PGMI Angkatan 2018 Uin Raden Intan Lampung, "Modul Pembelajaran IPA SD/MI", (Uin Raden Intan Lampung, 2018), h. 4.

menurut cara yang tepat, IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih/mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Contohnya IPA diajarkan dengan menggunakan metode “menemukan sendiri”. Misalnya “dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?” dalam hal ini anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal tersebut. Bila diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka. Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.<sup>31</sup>

### 3. Konsep Dan Prinsip Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Sains berasal dari kata science yaitu istilah yang mengacu pada masalah kealaman (*nature*). Sains adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam. Sains merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang terdiri dari fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip dan teori-teori yang merupakan produk dari proses ilmiah. Menurut Carin dan Sund menyatakan bahwa unsur-unsur sains terdapat tiga macam, yaitu proses, produk dan sikap.

- a. Proses atau metode meliputi pengamatan, membuat hipotesis, merancang dan melakukan percobaan, mengukur dan proses-proses pemahaman kealaman lainnya.
- b. Produk, meliputi prinsip-prinsip, hukum-hukum, teori-teori, kaidah-kaidah lainnya.
- c. Sikap, misalnya mempercayai, menghargai, menanggapi, menerima dan sebagainya.

Pada setiap pembelajaran IPA akan dilaksanakan maka dimulai dengan judul yang mengacu pada masalah utama yang akan diajarkan. Dalam kuebikulum, konsep telah diberikan secara langsung pada setiap pelaksanaan pembelajarannya. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sekolah dasar diperlukan pengetahuan dasar mengenai

---

<sup>31</sup>Usman Samatowa, “Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, (Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2018), h. 6.

konsep yang terkandung dalam setiap unit pelajaran selesai. Maka sebelum pembelajaran dimulai, guru IPA memberitahukan kepada peserta didik mengenai tujuan-tujuan yang diharapkannya, yang kemudian akan menjadi capaian setelah pelajaran selesai.

Apabila tema yang akan dibahas itu berkaitan dengan praktik IPA, maka guru IPA, perlu lebih awal mengkondisikan persiapan-persiapan dalam menyediakan peralatan/bahan apa saja yang diperlukan. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran IPA yaitu seperti: bagaimana memulai pembelajaran yaitu pengenalan masalah/topik pembelajaran. Bagaimana membuat peserta didik mengerti tentang konsep yang dipelajari. Bagaimana mengaplikasikan konsep sesuai kehidupan sehari-hari. menyimpulkan pelajaran/memberikan rangkuman ataupun ringkasan dan memberikan tindak lanjut.<sup>32</sup>

#### 4. Kurikulum Merdeka

Kurikulum diartikan secara etimologis, berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *curir* yang berarti pelari dan *curare* yang diartikan sebagai tempat berpacu. Berdasarkan pengertian kurikulum, yaitu pandangan S.Nasution merupakan sebuah rancangan yang telah disusun dengan tujuan melancarkan dalam kegiatan proses pembelajaran dimana menjadi tanggung jawab dari pihak pembimbing baik sekolah atau Lembaga pendidikan. Nasution mengatakan bahwa tidak hanya rencana yang menjadi fokus dalam kurikulum, namun sebuah proses yang terjadi didalamnya.

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan atau disingkat dengan BSNP, kurikulum merdeka belajar merupakan kebijakan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (KEMENDIKBURISTEK) diberikan kepada satuan pendidikan sebagai langkah tambahan digunakan dalam rangka pemulihan pembelajaran pada waktu tahun 2022-2024.

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, 19.



Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Kurikulum yang diluncurkan Kemendikburistek Bapak Nadiem Makarim adalah upaya bentuk evaluasi dari perbaikan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 digunakan sebelum masa pandemi melanda Indonesia, dimana kurikulum 2013 merupakan kurikulum satu-satunya yang digunakan didalam proses belajar mengajar. Awal mula pencetusan kurikulum merdeka belajar merujuk pada kondisi pandemic Covid-19 sehingga menyebabkan berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran kemudian disederhanakan menjadi kurikulum darurat yang difungsikan sebagai memudahkan satuan pendidikan dalam mengelola pembelajaran.

Hadirnya kurikulum merdeka belajar yang sekarang dalam proses pemulaian percobaan, walaupun demikian tetap pada kurikulum 2013 dan kurikulum darurat juga masih dapat digunakan pada satuan pendidikan. Hingga pada akhirnya nanti pada tahun 2024 akan diadakan evaluasi penentuan kebijakan kurikulum yang terbaru dan menjadi acuan juga untuk Kemendikburistek dalam menentukan kebijakan lanjutan pasca pemulihan pembelajaran. Berikut ini dijabarkan perbedaan yang diperoleh pada Kurikulum Merdeka Belajar dengan Kurikulum sebelumnya yang berlaku pada jenjang SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi:

- a. Jenjang SD Pada kurikulum merdeka belajar, penerapannya pada penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu yaitu “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dan menjadikan mata pelajaran Bahasa Inggris yang awalnya berupa mata pelajaran pokok menjadi mata pelajaran pilihan.
- b. Jenjang SMP Pada kurikulum merdeka belajar, penerapan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang awalnya berupa mata pelajaran pilihan, maka menjadi mata pelajaran wajib yang harus dimiliki oleh semua jenjang SMP.

- c. Jenjang SMA/SMK Pada kurikulum merdeka belajar, tidak ada lagi peminatan seperti IPA, IPS, atau Bahasa. Lalu di jenjang SMK model pembelajaran yang didesain lebih sederhana berupa 70% mata pelajaran kejuruan dan sisanya mata pelajaran umum. Tidak hanya itu pada jenjang SMA/SMK masa pendidikan siswa dituntut untuk dapat menghasilkan produk berupa esai ilmiah seperti halnya mahasiswa yang menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi. Hal itu diperuntukkan untuk para siswa agar mampu berpikir kritis, ilmiah dan analitis.
- d. Perguruan Tinggi Pada kurikulum merdeka belajar, mahasiswa diberikan kesempatan terbuka untuk mempelajari banyak hal sesuai dengan minatnya tanpa terbatas oleh program studi yang ditempuh. Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan beberapa cara seperti magang, pertukaran mahasiswa, penelitian, wirausaha, KKN atau proyek-proyek independent.

Program Merdeka Belajar mempunyai empat kebijakan yang berlaku, di antaranya: Ujian Standar Berbasis Nasional (USBN), kebijakan tentang Ujian Nasional, perubahan kebijakan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta peraturan mengenai Penerimaan Peserta Didik Baru Zonasi. Keempat kebijakan tersebut Kembali diuraikan dibawah ini, yaitu yang pertama USBN tahun 2020. Berdasarkan Permendikbud No. 43 Tahun 2019 mengenai Penyelenggaraan Ujian. Pasal 2 ayat 1 menjelaskan bahwa “Ujian yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan merupakan penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan yang bertujuan untuk menilai pencapaian standar kompetensi lulusan untuk semua mata pelajaran”. Lalu ditambahkan pada pasal 5 ayat 1 yang menjelaskan berupa “bentuk ujian yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 berupa portfolio, penugasan, tes tertulis, dan bentuk kegiatan lain yang ditetapkan satuan pendidikan sesuai dengan kompetensi yang diukur berdasarkan Standar Nasional Pendidikan”. Hingga pada akhirnya ditegaskan pada pasal 6 ayat 2 yang menjelaskan

“Untuk kelulusan peserta didik ditetapkan oleh satuan pendidikan/program pendidikan yang bersangkutan”. Berdasarkan kebijakan tersebut menyatakan bahwa guru dan sekolah mempunyai kebebasan merdeka dalam menilai hasil belajar siswa (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2013).

Ujian Nasional yang tahun-tahun sebelumnya setiap akhir masa jenjang sekolah akan dilalui oleh para siswa, namun Ujian Nasional terakhir dilaksanakan adalah pada tahun 2020. Oleh karena itu, pada tahun 2021 istilah UN diganti menjadi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang ditunjukkan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bidang literasi dan Bahasa. Sistem AKM hanya dilaksanakan untuk siswa kelas 4, 8, dan 11. Tujuannya untuk mendorong guru dan sekolah dapat menempatkan kondisi setiap siswa agar guru dan sekolah dapat memperbaiki kualitas pembelajaran. Penyusunan mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berdasarkan Surat Edaran Mendikbud no 14 tahun 2019, yaitu mengenai RPP yang disederhanakan, tujuannya untuk memberikan kebebasan kepada guru dalam menyusun proses pembelajaran, jadi guru dapat memilih, menggunakan, menembangkan RPP yang sudah disediakan terlebih dahulu. Guru diberikan kebebasan karena tergantung kebutuhan siswa masing-masing, dimana kebutuhan siswa antar orang dan sekolah pastinya berbeda. Penyederhanaan RPP diharapkan agar guru lebih bebas dalam menyusun RPP sehingga dapat jauh lebih interaksi secara aktif, dinamis dan tidak kaku. PPDB Zonasi yang pada saat pelaksanaannya sudah fleksibel, sehingga dapat membantu dalam mengakomodir ketimpangan akses dan kualitas sekolah di berbagai daerah. Daerah memiliki kewenangan dalam menetapkan wilayah zonasinya, yang terpenting tidak adanya diskriminasi bagi anggota masyarakat untuk dapat bersekolah di sekolah terbaik. Kurikulum merdeka dapat membentuk setiap peserta didik

agar mampu mengatasi setiap kondisi masalah sosial yang terjadi dan mengubahnya menjadi lebih baik.<sup>33</sup>

### **E. Kerangka Berfikir**

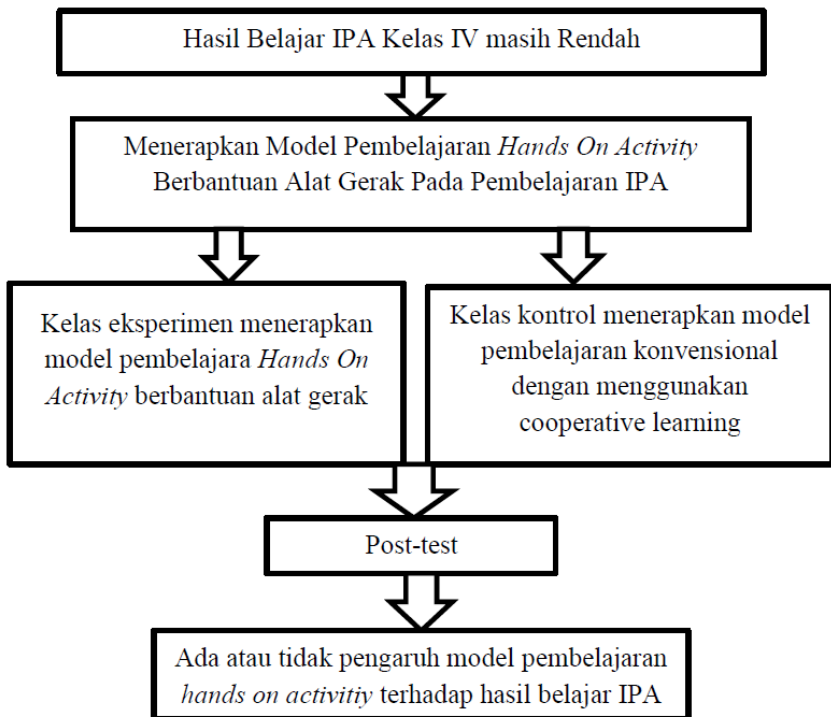
Dalam penelitian ini hasil belajar menjadi tujuan utama pada proses pembelajaran, hasil belajar menjadi acuan berhasil atau tidaknya saat proses pembelajaran ilmu pengetahuan Alam (IPA) dilakukan, apabila hasil belajar yang diperoleh telah mencapai kriteria dan target maka dapat dipastikan bahwa pendidik telah berhasil menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan memuaskan. Akan tetapi pada kenyataannya peserta didik tidak selalu mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dan tidak mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya karena dalam pembelajaran pendidik kurang maksimal dalam menyampaikan materi seperti terbatasnya waktu pembelajarandan kurangnya model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dilaksanakan, pemberian tugas yang monoton sehingga peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajarannya, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang baik. Pembelajaran IPA merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan secara langsung peserta didik dalam proses pembelajaran, dalam hal ini peserta didik diajak untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan alam sekitar yang kemudian diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Maka dari itu peserta didik dituntut untuk belajar dengan praktik langsung dilapangan agar peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Model pembelajaran *Hands On Activity* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar dari pengamatan pada kehidupan sehari-hari yang dapat dikerjakan dengan tangan. suatu pembelajaran dengan cara membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri dengan melakukan penemuan dilingkungan sekitar. Cara ini dapat

---

<sup>33</sup>Madhakomala, Layli Aisyah, sidiq Nulhaq, "Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire", *Jurnal Pendidikan*, Vol.8 No.2 (2022) h. 165.

meningkatkan peserta didik untuk melakukan pengamatan yang ditemukan melalui bernalar logika ilmiah.

Berikut ini adalah gambar kerangka berfikir:



**Gambar 1.1. Kerangka Berfikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara, karena jawaban yang berikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Maka hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.<sup>34</sup> Pengajuan hipotesis sebagai berikut:

<sup>34</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, cv, 2018), h. 99.

1. Hipotesis Penelitian

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Hands On Activitiy* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam Peserta didik kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

2. Hipotesis

Ho: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Hands On Activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Hands on activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Al-Hikmah Bandar Lampung, hasil perhitungan data dan pembahasan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Hand On Activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung pada pembelajaran IPA Tema 7 Indahya keragaman di Negeriku dengan menerapkan model pembelajaran *Hand On Activity* berbantuan alat peraga berupa media “Lingkungan Gaya” peserta didik dapat lebih aktif dalam mengemukakan pendapat dengan tepat, dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan sehingga terdapat peningkatan nilai dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 51.8 dan nilai *posttest* 79. Sedangkan rata nilai *pretest* pada kelas kontrol yaitu 57 dan nilai *posttest* 61.8. Hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar dikelas kontrol. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Uji-T melalui aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) analisis data dan uji hipotesis (uji-t) diperoleh nilai diperoleh nilai Sig < 0,05 (5%). Pada Sig (2-Tailed) diperoleh 0.000 < 0, 05 maka terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil perhitungan ini dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Hand On Activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas IV MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik hendaknya selalu memberikan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran serta alat peraga yang

inovatif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar.

2. Dalam proses pembelajaran, peserta didik hendaknya dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran mulai dari berbagai situasi seperti melakukan pengulangan dalam materi, diskusi, berargumentasi, bertanya dan memecahkan dan lainnya.
3. Dengan menggunakan model pembelajaran *Hand On Activity* berbantuan alat peraga menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran lainnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mawarti, Dwi. Erfayliana, Yudesta dan Baharudin, “Pengembangan Model Permainan Tradisional Grobak Sodor Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar”, *Borneo Physical Education Journal*, Vol. 2, No. 1, 2021.
- Aisyah Layli, Sidiq Nulhaq, Madhakomala. “Kurikulum Merdeka Dalam Prespektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire”. *Jurnal Pendidikan*. Vol.8 No.2. 2022.
- Amalia, Rizka. “Pengaruh Hands On Activity Terhadap hasil Belajar IPA Konsep Bagian-bagian Rangka Manusia Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Lejang Kabupaten Langkep”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar. 2020.
- Anarani Fauziyyah, Luthfi. “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SD N 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017”, Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Anatiani, Marisa. “Analisis Strategi Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelejaran PKN Kelas V Di SDN Bumi Agung Kalianda”. Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.
- Asyafah, Abas. “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)”. *Indonesia Jurnal of Islamic Education*, Vol. 6, No. 1. 2019.
- Cresswell. Jhon W. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2021.
- Departemen Agama RI Al-Qur’an Tajwid dan Terjemahannya, Surat Al-Mujadalah Ayat 11.
- Dini Susanti dan Rika Apriani. “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang”. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, Vol. 3, No. 2. 2020.

- Faraz Umayu dan Esti Ismawati. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak. 2016.
- Fitrianiingtyas, Anggaraini. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02”. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 1, No. 6. 2017.
- Homroul Faunah dan Brilian Roy. “Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9, No. 2. 2021.
- Hudaidah dan Irinna Aulia, Nafrin. “Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi” *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3 No. 2. 2021.
- Ifrianti, Syofnidah. “*Teori dan Praktik Microteaching*”. Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2021
- Jamil, Ibrahim M. “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, Vol.1 No. 1. 2017.
- Khoerunnisa Putri dan Aqwal Syifa Masyhuril, “Analisis Model-Model Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4. No. 1. 2020.
- Lubis, Maulana Arafat. Azizan, Nashran. “*Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills)*”. Yogyakarta: Samudra Biru. 2021.
- Magdalena, Ina. Hidayah, Amilanadzma dan Safitri, Tiara. “Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciiran 5 Tangerang”. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 3. No. 1. 2021.
- Mahpudin. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 4, No. 2. 2018.

- Nita Damanik, Bunga. “*Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas V MIN Medan Tebung*”. Skripsi UIN Sumatera Utara, 2019.
- Novita Sari, Ika. “*Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N 01 Sidomulyo Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019*”, Skripsi IAIN Metro, 2019.
- Nurhayati dan Hisbullah. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur, 2018.
- Peranginangin, Alim. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional”. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, Vol. 3, No. 1. 2020.
- Rosmaria Sihotang dan Sonya F Tauran. “Pembelajaran Kontekstual Tipe *Hands On Activty* dan Savi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP”. *Jurnal Pedagogig*, Vol. 3 Issue 1. 2020.
- Samatowa, Usman. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media. 2018.
- Suardi. Moh. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. cv. 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian pendidikan (Kuantitatif , Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. cv. 2019.
- Theodora Sarlotha Nirmala Manu dan Fransina Theresiana Nomleni. “Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga Dalam meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah: *Article Info*, 2018.

Tim Mahasiswa Prodi PGMI Angkatan 2018 Uin Raden Intan Lampung. *Modul Pembelajaran IPA SD/MI*. Uin Raden Intan Lampung. 2018.

Yulianto, Agus. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Tips (*Think Pair Shere*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima”. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol. 1, No. 2. 2021.

Zahra, Laxsmi. “Penerapan Model *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa”. *Keppa Journal*. Vol. 2, No. 2. 2018.