

## **SKRIPSI**

### **PENGARUH MEDIA PAPAN RANTAI MAKANAN (RAMA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 DI SDN 2 LANGKO**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**NURLAILI PATMAWATI**

**117180094**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA PAPAN RANTAI MAKANAN (RAMA) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1  
DI SDN 2 LANGKO**

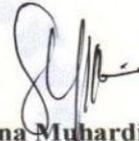
Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, 5 Juli 2021

**Dosen Pembimbing I**



Nanang Rahman, M.Pd  
NIDN. 0824038702

**Dosen Pembimbing II**



Sintavana Muhandini, M.Pd  
NIDN. 0810018901

**Menyetujui:**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Ketua Program Studi,**



Hafidurrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA PAPAN RANTAI MAKANAN (RAMA) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1  
DI SDN 2 LANGKO

Skripsi atas nama Nurlaili Patmawati telah dipertahankan didepan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram  
Tanggal, 9 Juli 2021

Dosen Penguji

1. Nanang Rahman, M.Pd  
NIDN. 0824038702

(Ketua)

  
.....

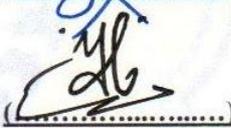
2. Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

(Anggota I)

  
.....

3. Yuni Marivati, M.Pd  
NIDN. 0806068802

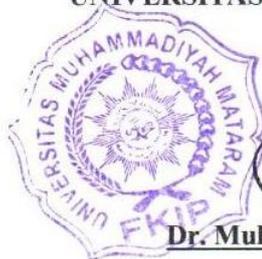
(Anggota II)

  
.....

Mengesahkan;

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYA MATARAM

Dekan,





Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si

NIDN. 0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Nurlaili Patmawati

NIM : 117180094

Alamat: Lombok Tengah

Memang benar skripsi yang berjudul ” Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langko Tahun Pelajaran 2020/2021” adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termaksud bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Nurlaili Patmawati  
NIM.117180094



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt\\_perpusummat@gmail.com](mailto:upt_perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurtaili Patmawati  
NIM : 117180099  
Tempat/Tgl Lahir : Langto / 09-05-1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 087 879 551 522 / laily993@gmail.com  
Judul Penelitian : -

Pengaruh Media papan pantai Matanan (Pama) Terhadap Hasil Belajar siswa kelas 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langto

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 25-08-2021

Penulis

  
Nurtaili patmawati  
NIM. 117180099

Mengetahui,  
Kepala UPT Perustakaan UMMAT

  
Iskandar, S.Sos., M.A.  
MDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website: <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail: [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuraili patmawati  
NIM : 117180094  
Tempat/Tgl Lahir : Langko 109 - 05 - 1999  
Program Studi : PSSD  
Fakultas : Fkip  
No. Hp/Email : 087.879.551.523 / lail15993@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Pama) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langko

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 25 - 08 - 2021

Penulis



Nuraili patmawati  
NIM. 117180094

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos. M.A.  
NIDN. 0802048904

## *Motto*

” Berbuat untuk sebuah harapan, yang tidak lagi dikeluhkan tetapi diperjuangkan ”.

(Najwa Shihab)

” Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” .

(Al-Baqarah: 286)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi *Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langko Tahun Pelajaran 2020/2021* dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji pengaruh media pembelajaran yang dapat diacu oleh para guru Sekolah sederajat dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor UMMAT
2. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd. Si sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGSD
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd Sebagai Pembimbing I
5. Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Juni 2021  
Penulis,

Nurlaili Patmawati  
NIM 11718094

Patmawati, Nurlaili, 2021. **Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langko Tahun Pelajaran 2020/2021**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Rumusan dari penelitian ini adalah bagaimanakah Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langko. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel yang digunakan adalah 42 peserta didik, yang terdiri dari kelas V A 21 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan V B 21 peserta didik sebagai kelas kontrol, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan test. Uji coba instrumen yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus *independent samples T-Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Papan Rantai Makanan (Rama) terhadap hasil belajar siswa kelas 5 subtema 2 pembelajaran 1 di SDN 2 Langko, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang dimana nilai  $t_h > t_{table}$  (4.293

>

1.683), dan nilai sig < 0,05 (0.000 < 0,05). Maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Papan Rantai Makanan (Rama) terhadap hasil belajar siswa kelas 5 subtema 2 pembelajaran 1 di SDN 2 Langko Tahun Pelajaran 2020/2021. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu  $83,80 > 72,38$ .

**Kata Kunci:** Media Papan Rantai Makanan (Rama), Hasil Belajar Siswa

Patmawati, Nurlaili, 2021. **The Effect of Food Chain Board Media (Rama) on Learning Outcomes of Grade 5 Students Subtheme 2 Learning 1 at SDN 2 Langko for the 2020/2021 Academic Year.** Essay. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Nanang Rahman, M.Pd

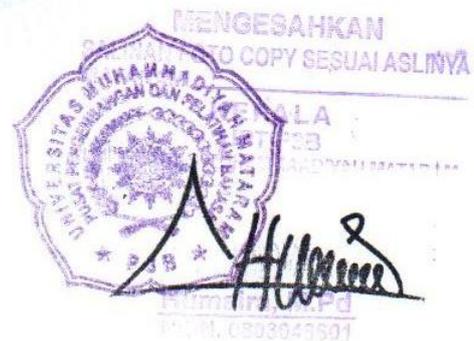
Consultant 2: Sintayana Muhardini, M.Pd

### ABSTRACT

This study examines the influence of learning media on student learning outcomes. This study aims to see how the Food Chain Board Media (Rama) influences student learning outcomes in Grade 5 Sub-theme 2 Learning 1 at SDN 2 Langko. Experimental research is the method used in this study. The sample size is 42 students, with 21 students from class V A as the experimental class and 21 students from class V B as the control class, and data collection approaches are observation and test. Validity, reliability, item difficulty level test, and item discriminatory test were employed as test instruments. In contrast, normality and homogeneity tests were used for data analysis and t-test using the independent samples T-Test formula.

The results of this study indicate that there is a significant effect on the use of the Food Chain Board (Rama) media on the learning outcomes of 5th graders of subtheme 2 learning 1 at SDN 2 Langko, as evidenced by the results of hypothesis testing where the value of  $t_{count} > t_{table}$  ( $4,293 > 1,683$ ), and the value of  $sig < 0.05$  ( $0.000 < 0.05$ ). So  $H_a$  is accepted,  $H_o$  is rejected. This suggests that in the 2020/2021 academic year, the adoption of the Food Chain Board Media (Rama) will substantially impact the learning outcomes of grade 5 students in sub-theme 2 learning 1 at SDN 2 Langko. This finding supports that the average value of student learning outcomes in the experimental class is more significant than the control class, namely  $83.80 > 72.38$ .

**Keywords: Food Chain Board Media, Student Learning Outcomes**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	10
2.2 Kajian Pustaka .....	14
2.2.1 Media Pembelajaran.....	14
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	21
2.2.1.4 Media Papan Rantai Makanan (Rama) .....	30

2.2.2 Hasil Belajar.....	33
2.2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	33
2.2.2.2 Pengertian Tes .....	35
2.2.3 Pembelajaran Tematik.....	37
2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik .....	37
2.2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	39
2.2.3.3 Materi Tema 5 Subtema 2 pembelajaran 1 .....	46
2.3 Kerangka Berpikir.....	52
2.4 Hipotesis Penelitian .....	54

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Rancangan Penelitian.....	55
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	57
3.3 Ruang Lingkup Peneliti .....	57
3.4 Populasi dan Sampel .....	57
3.4.1 Populasi.....	57
3.4.2 Sampel.....	58
3.5 Variabel Penelitian.....	58
3.6 Metode Pengumpulan Data .....	59
3.6.1 Observasi .....	59
3.6.2 Tes.....	60
3.7 Instrumen Penelitian .....	60
3.7.1 Validitas Instrumen.....	64
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	66
3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran.....	67
3.7.4 Daya Pembeda .....	68
3.8 Metode Analisis Data.....	70
3.8.1 Uji Prasyarat.....	70

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

4.1 Deskripsi Data Penelitian .....	74
4.1.1 pelaksanaan Penelitian.....	74
4.1.2 Data Keterlaksanaan Penggunaan Media Papan Rantai Makanan (Rama) .....	75
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
4.1.4 Hasil Uji Instrument .....	77
4.1.4.1 Uji Validitas .....	77
4.1.4.2 Uji Reliabilitas .....	79
4.1.4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	80
4.1.4.4 Daya Pembeda Soal.....	81
4.1.5 Hasil Analisis Data .....	82
4.1.5.1 Uji Normalitas .....	82
4.1.5.2 Uji Homogenitas .....	83
4.1.5.3 Uji Hipotesis.....	83
4.2 Pembahasan .....	85

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan.....	89
5.2 Saran.....	90

## **DAFTAR PUSTAKA**

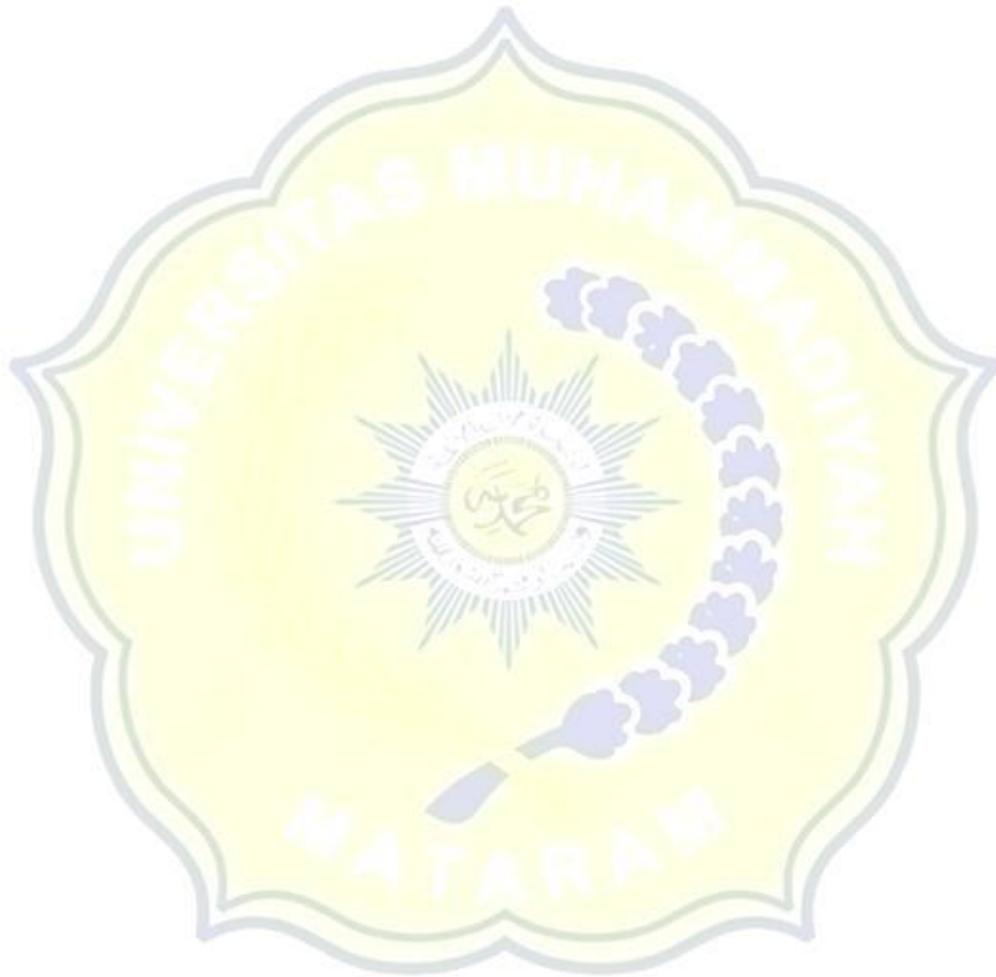
## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ujian Semester Genap Peserta Didik Kelas V SDN 2 Langko ....	4
Tabel 3.1 Data Siswa Kelas V di SDN 2 Langko Tahun Pelajaran 2020/2021 ....	57
Tabel 3.2 Persentase Keterlaksanaan Media Papan Rama.....	60
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru .....	61
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa .....	61
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru .....	62
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa .....	62
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Soal .....	63
Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Validitas .....	66
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Soal .....	67
Tabel 3.10 Kriteria Indeks Kesukaran .....	68
Tabel 3.11 Kriteria Indeks Daya Pembeda .....	70
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pengaruh Media Papan Rama .....	75
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Belajar Siswa.....	76
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal .....	78
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas .....	79
Tabel 4.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	80
Tabel 4.6 Hasil Uji Daya Beda Soal .....	81
Tabel 4.7 <i>Test Of Normality</i> .....	82
Tabel 4.8 <i>Homogeneity Of Variance</i> .....	83
Tabel 4.9 Independent Samples Test .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	53
Gambar 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah Tempat Penelitian .	98
Lampiran 3. Silabus .....	99
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	103
Lampiran 5. Lembar Observasi.....	120
Lampiran 6. Lembar Validasi .....	129
Lampiran 7. Kisi-Kisi Soal .....	136
Lampiran 8. Soal .....	137
Lampiran 9. Hasil Belajar Siswa.....	156
Lampiran 10. Analisis Butir Soal.....	158
Lampiran 11. Uji Validitas Soal.....	160
Lampiran 12. Uji Realibilitas Soal.....	165
Lampiran 13. Uji Tingkat Kesukaran.....	166
Lampiran 14. Uji Normalitas .....	168
Lampiran 15. Uji Homogenitas.....	173
Lampiran 16. Uji Hipotesis .....	175
Lampiran 17. Tabel Uji Validitas Soal .....	176
Lampiran 18. Tabel Uji Hipotesis.....	177
Lampiran 19. Kartu Konsul.....	178
Lampiran 20. Dokumentasi.....	182

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan keterampilan. Karena dengan pendidikan seseorang bisa mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas dirinya agar bisa bersaing dengan negara lain dan berguna bagi nusa dan bangsa. Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, mengemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Dari hal tersebut dapat didukung dengan adanya kurikulum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 19, mengemukakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, sudah jelas bahwa kurikulum ini sangat penting sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dari

pendidikan tersebut. Jika tidak ada kurikulum, maka penyelenggaraan pendidikan tidak akan berjalan sebagaimana mestinya.

Kurikulum pada saat ini memakai kurikulum 2013, dengan adanya kurikulum ini maka pedoman penyelenggaraannya sudah pasti terarah dan berjalan sesuai dengan pedoman yang sudah ada pada kurikulum 2013. Menurut Shafa dalam (Risma et al., 2019:93) mengatakan bahwa kurikulum 2013 adalah kurikulum dengan karakter tujuan atau kompetensi lulusan yang dikemas dalam bentuk integrasi yang menekankan pada pendidikan karakter, karakter pembelajaran pada pendekatan saintifik dan karakter penilaian proses.

Dalam pendidikan juga sangat diperlukan peran seorang guru sebagai pendidik, untuk mengajar dan memberikan materi yang dibutuhkan oleh siswa. Guru adalah pendidik serta pengajar pada pendidikan mulai dari anak usia dini sekolah dasar, hingga sekolah menengah. Guru mempunyai tanggung jawab penuh dalam proses belajar mengajar. Pada saat pembelajaran guru membimbing siswa untuk bersama-sama belajar aktif dikelas. Belajar aktif tidak bisa berjalan dengan baik tanpa adanya sumber-sumber belajar, yaitu meliputi bahan, alat, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Guru juga harus kreatif dalam merancang sebuah pembelajaran menjadi lebih menarik, biasanya untuk membuat pembelajaran lebih menarik lagi guru bisa menggunakan metode, strategi, model dan media yang digunakan sesuai dengan tema yang diajarkan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa peran guru sangat penting

untuk mengatasi semua persoalan terutama yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Guru juga bisa menggunakan salah satu alternatif yaitu menggunakan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam hal ini Pemakaian media pembelajaran/alat peraga dalam proses belajar mengajar disekolah dapat membangkitkan kemauan dan minat yang baru kepada siswa, membangkitkan motivasi dan stimulus kegiatan mengajar, bahkan bisa juga membawa pengaruh psikologis kepada siswa. Oleh sebab itu media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran disekolah. Jadi media pembelajaran adalah alat penghubung yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi yang lebih nyata kepada siswa sehingga dapat menstimulus pemahaman, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi dengan lancar.

Dengan menggunakan media siswa juga dapat memahami materinya langsung tanpa membayangkan materi yang diajarkan seperti apa, akan tetapi dengan media ini siswa diperlihatkan langsung antara materi dengan media, dengan begitu diharapkan hasil belajar siswa lebih tinggi dari sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka menciptakan komunikasi antara guru dengan siswa lebih efektif. Dengan demikian hal tersebut sangat membantu guru dalam menjelaskan materi dan siswa lebih mudah untuk menerima dan memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan siswa, yang dimana keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan dari pendidikan itu sendiri tidak lepas dari bagaimana pembelajaran dapat berjalan dengan apa yang diinginkan atau secara efektif, jika pembelajaran tidak efektif maka tujuan pembelajaran tersebut tidak dikatakan berhasil karena pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan serta pelatihan terhadap siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di Kelas V SDN 2 Langko, peneliti mendapatkan informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran kurang menggunakan media pembelajaran, kreativitas guru masih rendah dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat peraga pada saat proses belajar mengajar berlangsung, oleh sebab itu masih banyak siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar dibawah KKM. Bisa dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.1 Nilai Ujian Semester Genap Peserta Didik Kelas V SDN 2 Langko**

Kelas	Jumlah Peserta	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase (%) Ketuntasan	Keterangan
V A	22	≥ 70	70	7	31,82	Tuntas
		< 70		15	68,18	Belum Tuntas
V B	23	≥ 70		9	39,13	Tuntas
		< 70		14	60,87	Belum Tuntas

*Sumber : Data Sekolah*

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Langko yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai  $\geq 70$  ada sebanyak 16 peserta didik dari 45 peserta didik atau sebanyak 35,56%. Sedangkan peserta didik dengan nilai <

70 ada sebanyak 29 peserta didik dari 45 atau sebanyak 64,44%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Langko masih rendah.

Media yang digunakan guru di SDN 2 Langko Desa Langko Kecamatan Janapria Kabupaten Lombok Tengah hanya menggunakan media buku guru, buku siswa dan LKS. Dimana media ini masih kurang menarik perhatian dan memberikan stimulus kepada siswa. Padahal media pembelajaran hal yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. Salah satu muatan pelajaran di sekolah dasar yang memerlukan media dalam menyampaikan materi yaitu pada muatan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Terutama dalam materi pokok tentang rantai makanan pada suatu ekosistem yang terdapat pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 yang memang dianggap sulit oleh siswa. Dalam hal ini kebanyakan siswa masih bingung dalam mengurutkan rantai makanan dalam perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antar makhluk hidup. Oleh sebab itu sangat diperlukan media pembelajaran supaya siswa memahami materi rantai makanan tersebut, akan tetapi salah satu faktor yang menghambat pendidik tidak membuat media pembelajaran adalah karena waktu untuk membuat media pembelajaran tidak terjangkau, karena pendidik terlalu sibuk sehingga tidak sempat untuk membuat media atau alat peraga saat pembelajaran dikelas.

Berhubungan dengan hasil observasi dan wawancara di atas, peneliti berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran tematik (Bahasa

Indonesia dan IPA) dengan materi rantai makanan pada suatu ekosistem. Media yang akan digunakan pada penelitian ini sesuai dengan materi yaitu menggunakan Media Papan Rantai Makanan (Rama). Media Papan Rantai Makanan (Rama) merupakan salah satu jenis media yang menggunakan triplek dan styrofoam yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih memahami materi rantai makanan pada suatu ekosistem. Media ini dibuat untuk menguraikan tahapan rantai makanan pada suatu ekosistem secara sistematis dengan menggunakan anak panah dan komponen-komponen rantai makanan beserta keterangannya seperti produsen, konsumen dan pengurai. Media Papan Rantai Makanan (Rama), Rama ini diambil dari singkatan rantai dan makanan sehingga disingkat menjadi (Rama), peneliti berinisiatif sendiri untuk membuat media yang dinamakan dengan Media Papan Rantai Makanan (Rama), karna melihat banyak siswa yang kurang paham terhadap materi rantai makanan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Langko.

Keunggulan dari Media Papan Rantai Makanan (Rama) ini yaitu siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi rantai makanan, karna melihat masih banyak siswa yang kurang paham terhadap materi rantai makanan oleh sebab itu penggunaan media ini sangat-sangat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi dengan dibarengi Media Papan Rantai Makanan (Rama) ini. Dengan begitu pendidik tidak kewalahan menjelaskan berulang kali materi tersebut kepada siswa karna sudah jelas kita paparkan di depan menggunakan media langsung, jadinya tidak ada bayangan-bayangan

siswa terhadap materi yang disampaikan karena mereka sudah melihat langsung materi yang diajarkan dengan berbantuan media pembelajaran, oleh karena itu media ini lebih mempermudah pendidik dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi peneliti mengajukan skripsi penelitian dengan judul “ **Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langko**” adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan memberikan pemahaman yang cukup melalui Media Papan Rantai Makanan (Rama). Selain itu juga, melalui media ini diharapkan mampu menghadirkan suasana baru yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “ Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5

Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langko?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan “ untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN 2 Langko”

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan siswa pada saat proses pembelajaran, khususnya pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) terhadap hasil belajar siswa. Sekaligus penelitian ini juga diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami materi rantai makanan serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Menambah pengetahuan sekaligus bisa menjadi bahan evaluasi dalam menentukan strategi pembelajaran yang kreatif dan bervariasi khususnya dalam memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

#### b. Bagi Mahasiswa (Peneliti)

Menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih jelas tentang pengaruh penggunaan Media Papan Rantai Makanan (Rama) yang layak digunakan dan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar pada materi rantai makanan. Sehingga kedepannya juga bisa digunakan sebagai acuan dalam membuat media yang lebih kreatif lagi dari sebelumnya dan efektif untuk digunakan oleh siswa.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar, meningkatkan pemahaman siswa pada materi rantai makanan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui Media Papan Rantai Makanan (Rama) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh :

1. Febi Amriani (2019) berjudul “ Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Rantai Makanan Murid Kelas V SDN No. 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng” . Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle* pada siswa kelas V SDN No 26 Tino Toa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada *pretes* (tanpa menggunakan media), terdapat 17 siswa atau sebesar 68% yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau sebesar 32 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat *pretes* hanya mencapai 54,4. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan *postes* dengan menggunakan media *Puzzle* semua siswa termasuk dalam kategori tuntas dengan rata-rata nilai 88,6. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi

dalam penelitian sebelumnya di SDN No. 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berada di SDN 2 Langko, Desa Langko Kecamatan Janapria Kabupaten Lombok Tengah. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya yaitu Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan, sedangkan peneliti yang sekarang akan meneliti tentang Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan kuantitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui tes dan non test.

2. Anisykurlillah Ika Murtiana (2015), berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul” . Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan *mean* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 8,21 yang berada pada kategori sangat baik dan rata-rata *post-test* kelompok kontrol sebesar 7,52 yang berada pada

kategori baik. Selisih nilai rata-rata *post-test* kedua kelompok tersebut sebesar 0,69.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian sebelumnya di SD Grogol Bantul, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berada di SDN 2 Langko, Desa Langko Kecamatan Janapria Kabupaten Lombok Tengah. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya yaitu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem, sedangkan peneliti yang sekarang akan meneliti tentang Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran dan sama-sama menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini juga sama-sama menggunakan kuantitatif.

3. Wiwik Eka Pratiwi (2017) berjudul “ Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Ana’ Gowa Kab. Gowa” . Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada

Siswa Kelas IV SD Inpres Ana’ Gowa Kab. Gowa. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar proses belajar mengajar dikelas lebih baik dan aktivitas siswa meningkat. Siswa

kelihatan bersemangat dan senang mengikuti proses belajar mengajar dikelas, sehingga hal ini berpengaruh juga terhadap peningkatan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 55,23, dan 17% sangat rendah, rendah 4%, sedang 26%, tinggi 35% dan sangat tinggi berada pada presentase 17%. Melihat dari hasil presentase yang adadapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum digunakannya Media gambar tergolong rendah. Selanjutnya nilai rata-rata *post-test* adalah 75,22. Jadi hasil belajar setelah digunakannya lebih baik dengan sebelum digunakannya Media gambar. Selain itu presentasi kategori hasil belajar siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 39% tinggi 39%, sedang 4%, rendah 4% dan sangat rendah berada pada presentase 13%.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian sebelumnya di SD Inpres Ana' Gowa Kab. Gowa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berada di SDN 2 Langko, Desa Langko Kecamatan Janapria Kabupaten Lombok Tengah. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya yaitu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep MakhluK Hidup Dan Lingkungannya, sedangkan peneliti yang sekarang akan meneliti tentang Pengaruh Media Papan Rantai Makanan (Rama) Terhadap Hasil Belajar Siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran. Metode

yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan kuantitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui tes dan non test.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “ medium yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “ wasaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono & Hasanah, 2017:9). Jadi dapat diaartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga mendorong siswa untuk belajar.

Menurut Hamdanah & Hasanuddin (2019:1) media pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran, dan media tersebut berupa perangkat keras dan perangkat lunak, seperti: komputer, televisi, LCD, video, tape, slide, gambar, grafik, model, buku, transparan, dan lain-lain. Dengan adanya media pembelajaran maka guru lebih mudah untuk menjelaskan materi kepada siswa dan siswapun lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan berbantuan media pembelajaran, oleh sebab itu media pembelajaran sangat berguna bagi guru dan siswa. Berdasarkan uraian di atas bahwa media pembelajaran sangat berperan penting untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastryang dikutip dalam (Tafonao, 2018:105) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berdasarkan uraian di atas bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat merangsang pikiran, perhatian, minat belajar, perasaan dan lebih bersemangat lagi untuk memulai pembelajaran dikelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut National Education Associaton yang dikutip dalam (Ekayani, 2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangdengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Oleh sebab itu proses pembelajaran yakni proses komunikasi yang berlangsung dalam satu sistem, maka dari itu media pembelajaran menempati posisi cukup penting dalam suatu komponen sistem pembelajaran disekolah. Berdasarkan uraian diatas bahwa tanpa media, komunikasipun tidak akan berjalan begitupun proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak bisa berjalan secara optimal.

Sedangkan menurut Munadi yang dikutip dalam (Krisnawati & Supriyono, 2013) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya

dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif. Berdasarkan uraian di atas bahwa media pembelajaran dapat mempermudah dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan dikarenakan siswa masih berpikir secara kongkret/nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dengan begitu guru dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan sekaligus minat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat tercapai dengan baik dan lebih efisien lagi dari sebelumnya. Dengan media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana dan kondisi lebih nyaman lagi tanpa adanya rasa bosan pada siswa yang sedang belajar dikelas, otomatis akan lebih menarik perhatian siswa dan fokus pada materi dan media yang dipaparkan oleh guru tersebut.

#### 2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, dkk, yang dikutip dalam Jalinus & Ambiyar (2016:5) fungsi media pembelajaran secara umum, sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa kekelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi dimasa lalubisa ditampilkan lagi lewat film, vidio, foto atau film bingkai.

3. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
4. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas bahwa fungsi media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Adapun menurut Arif Sadiman yang dikutip dalam (Tafonao, 2018:107) menguraikan beberapafungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - 1) Obyek yang terlalu besar bisa digantikan oleh realita, gambar, film, atau model.
  - 2) Obyek yang kecil dibantu oleh proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  - 3) Gerak yang terlalu lamban atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *hagh speedphotograpy*.
  - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto atau pun secara verbal.

- 5) Obyek yang terlalu kompleks (misal mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
  - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - 2) Memungkinkan belajar interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifatnya yang unik pada tiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini, dapat diatasi dengan kemampuan dalam:
- 1) Memberikan rangsangan yang sama.
  - 2) Mempersamakan pengalaman.
  - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian diatas bahwa fungsi media pembelajaran dapat meningkatkan gairah belajar siswa dan dapat memperjelas suatu pesan

agar tidak bersifat visual sehingga bisa bersifat lebih unik pada tiap-tiap siswa.

Selanjutnya menurut McKown dalam bukunya “ Audio Visual Aids To Instruction” yang dikutip dalam (Miftah, 2013:100) mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar.
3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
4. Yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu belajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuhi melalui penyediaan media.

Berdasarkan uraian di atas bahwa fungsi media pembelajaran dapat Membangkitkan motivasi belajar dan dapat memberikan stimulus belajar serta rasa ingin tahu kepada siswa.

Menurut Rowntree yang dikutip dalam (Miftah, 2013:100) mengemukakan enam fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Membangkitkan motivasi belajar.

2. Mengulang apa yang telah dipelajari.
3. Menyediakan stimulus belajar.
4. Mengaktifkan respon siswa
5. Memberikan umpan balik dengan segera.
6. Menggalakkan latihan yang serasi.

Berdasarkan uraian di atas bahwa fungsi media pembelajaran dapat mengaktifkan respon siswa serta dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat lagi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Sedangkan menurut (Nurseto, 2012:21) mengemukakan fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Berdasarkan uraian di atas bahwa fungsi media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan sangat berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dipaparkan juga diharapkan mampu membuat siswa lebih bersemangat lagi untuk melaksanakan pembelajaran tanpa adanya rasa bosan pada siswa tersebut.

### 2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip dalam Jalinus & Ambiyar (2016:7) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Berdasarkan uraian di atas bahwa manfaat media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat dipahami oleh siswa.

Adapun menurut (Hamid, dkk., 2020:7) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik, tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (tools) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga, *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dapat dilakukan secara maksimal.
2. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, tidak dapat hanya disampaikan secara verbal saja. Sehingga, perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang bersifat abstrak, kompleks, rumit, dapat

dikonkretkan melalui media misalnya berupa simulasi, pemodelan, alat peraga, dan lain-lain.

3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya, dengan media pembelajaran *online*, *e-learning*, *mobile learnin*, *web based learning*, yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja menembus batas ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan uraian di atas bahwa manfaat media pembelajaran dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret kepada siswa.

Selanjutnya menurut (Ekayani, 2017) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang system peredaran darah manusia, arus listrik, dsb.
2. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai kapal laut, pesawat udara, candi,

dsb. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau benda kecil.

3. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesetnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakangerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas bahwa manfaat media pembelajaran dapat menampilkan objek yang terlalu besar menggunakan media sehingga guru tidak susah payah untuk menyuruh siswa membayangkan apa yang dijelaskan dengan menggunakan media maka siswa akan lebih mudah dalam memahaminya.

Menurut udjana dan Rivai yang dikutip dalam (Nurseto, 2012:22) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
3. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.

4. siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Berdasarkan uraian di atas bahwa dengan media pembelajaran guru dapat menggunakan metode mengajar lebih bervariasi dan siswa pun banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton yang dikutip dalam (Hayes et al., 2017:114) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pembelajar-pembelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara pembelajar di manapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media,

akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pebelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pebelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pebelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pebelajarnya.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pembelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pembelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi

pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pembelajar secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pembelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pembelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pembelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang

dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan pebelajar di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan pebelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pebelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.
8. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu satunya sumber belajar bagi pembelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pebelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.
9. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi

pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di Nusantara dapat disampaikan dengan penggunaan peta atau atlas, sehingga pebelajar dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

10. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan pebelajar sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

11. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian.

Berdasarkan uraian di atas bahwa manfaat media pembelajaran dapat menyampaikan pembelajaran lebih jelas dan menarik lagi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk membuat siswa lebih aktif lagi dalam kegiatan

pembelajaran dikelas sehingga membuat suasana kelas menjadi kondusif dan efektif, serta siswa lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

#### 2.2.1.4 Media Papan Rantai Makanan (Rama)

Media Papan Rantai Makanan (Rama) merupakan salah satu jenis media yang menggunakan tripelek dan styrofoam yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih memahami materi rantai makanan pada suatu ekosistem.

Media ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran tripelek panjang 74 cm dan lebar 52 cm. Adapun konsep dari media ini yaitu dibawahnya menggunakan tripelek, alasan kenapa menggunakan tripelek dibawahnya, supaya medianya lebih kuat tidak mudah rusak dan di atasnya dilapisi dengan styrofoam agar mudah untuk menghubungkan tahapan komponen-komponen rantai makanan, serta nama medianyapun tidak lupa kita cantumkan dipaling belakang contohnya seperti “ Media Papan Rantai

Makanan (Rama)” supaya siswa tau nama dari media tersebut. Setelah selesai, selanjutnya kita menyiapkan beberapa komponen-komponen rantai makanan seperti produsen, konsumen dan pengurai. Pembuatan komponen-komponennya menggunakan kardus lalu dibentuk sketsa berdasarkan gambar komponen rantai makanan yang sudah diprint dan yang sudah digunting rapi sesuai bentuknya misalnya rumput, belalang, tikus, Selanjutnya gambar dan sketsa yang sudah digunting disatukan menggunakan lem agar tidak lembek jika hanya menggunakan kertas saja. Setelah itu selanjutnya membuat penghubung ditengahnya menggunakan

sapu lidi agar mudah ditancapkan diatas tryrofoam supaya komponennya berdiri tegak tanpa kita menggunakan lem lagi dan dengan begitu kita dapat mempermudah siswa dalam menyusun komponen rantai makanan yang sudah disediakan. Setelah selesai kita menempelkan berbagai macam komponen rantai makanan, lalu kita membuat lingkaran dan menempelkan keterangan rantai makanan seperti produsen, konsumen dan pengurai. Selanjutnya membuat anak panah agar lebih terstruktur dan membuat hiasan di pinggir-pinggir media agar kelihatan lebih menarik. Jadi kurang lebihnya seperti itulah konsep atau gambaran dari Media Papan Rantai Makanan (Rama).

Media ini dibuat untuk menguraikan tahapan rantai makanan pada suatu ekosistem secara sistematis dengan menggunakan anak panah dan komponen-komponen rantai makanan beserta keterangannya seperti produsen, konsumen dan pengurai. Dengan adanya media ini semakin mudah untuk peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa.

Menurut Sumantoro dan Hermana yang dikutip dalam (Asiera, 2017:31) rantai makanan merupakan perjalanan makan memakan seolah-olah membentuk suatu rantai makanan. rantai makanan tersusun dari produsen (penghasil), konsumen (pemakai), dan pengurai. Berdasarkan uraian di atas bahwa rantai makanan ialah suatu peristiwa makan memakan sehingga membentuk rantai makanan.

Menurut Kurniawan dkk yang dikutip dalam (Hannani, 2019) rantai makanan merupakan alur dari organisme yang saling memakan. Berdasarkan uraian di atas bahwa rantai makanan yaitu alur yang dapat saling makan memakan.

Menurut Prawirohartono yang dikutip dalam (Hannani, 2019) rantai makanan merupakan suatu peristiwa memakan dan dimakan dengan urutan dan arah tertentu. Berdasarkan uraian di atas bahwa rantai makanan yaitu suatu kejadian memakan dan dimakan dengan alur yang terarah.

Menurut *Advances in Ecological Research* yang dikutip dalam (Hannani, 2019) rantai makanan merupakan suatu urutan yang setidaknya terdiri dua spesies berurutan yang membentang dari spesies basal (yaitu produsen utama atau detritus) ke predator teratas. Berdasarkan uraian di atas bahwa rantai makanan yaitu urutan dari beberapa spesies yang membentuk sebuah rantai makanan dari produsen utama ke predator teratas dalam suatu rantai makanan.

Menurut (Wikipedia, 2020) rantai makanan atau biasa disebut jaring makanan adalah suatu ekosistem makhluk hidup yaitu perpindahan energi makanan dari sumber daya tumbuhan melalui seri organisme atau melalui jenjang makan dimana suatu organisme memakan satu sama lain untuk mendapatkan energi dan nutrisi dari organisme yang dimakan. Berdasarkan uraian di atas bahwa makhluk hidup yang dapat berpindah energi makanan dari sumber daya tumbuh-tumbuhan melalui makan memakan satu sama lain sehingga menghasilkan energi dan nutrisi pada saat proses makan memakan.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rantai makanan merupakan peristiwa memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antar makhluk hidup sehingga membentuk rantai makanan pada suatu ekosistem.

## **2.2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “ hasil” dan “ belajar” . Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu prolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2009:44). Berdasarkan uraian di atas bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karna siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar, hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Menurut Nawawi dalam K.Brahim yang dikutip dalam (Susanto, 2013:7) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Berdasarkan uraian di atas bahwa hasil belajar siswa yaitu kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Adapun menurut Arikunto yang dikutip dalam (Syahputra, 2020:25) bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Berdasarkan uraian di atas bahwa hasil belajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari adanya proses, evaluasi belajar dan interaksi antara siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Nana Sudjana yang dikutip dalam (Sundari & Riyadi, 2019) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan uraian di atas bahwa setelah siswa melalui proses belajar, siswa mendapatkan pemahaman pada saat melakukan pembelajaran.

Sedangkan menurut Sudijono yang dikutip dalam (Sutrisno & Siswanto, 2016) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Berdasarkan uraian di atas bahwa melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pemahaman atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan pembelajaran. Adapun pemahaman

atau kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program yang telah memenuhi kebutuhan siswa, dengan evaluasi juga penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.

#### 2.2.2.2 Pengertian Tes

Menurut Widoyoko yang dikutip dalam (Pengantar et al., 2015:3) mengatakan bahwa tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Objek ini bisa berupa kemampuan peserta didik, sikap, minat, maupun motivasi. Berdasarkan uraian di atas bahwa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan serta alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi.

Menurut Suharsimi yang dikutip dalam (Slamet & Maarif, S., 2014:65) tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Berdasarkan uraian di atas bahwa tes bisa digunakan sebagai prosedur yang tersistematis dan objektif dalam memperoleh data dengan cepat.

Menurut Azwar Saefuddin (Wardiana & Tobing, n.d.) menyebutkan bahwa pengertian tes adalah suatu alat yang sudah distandarisasikan untuk mengukur salah satu sifat, kecakapan atau tingkah laku dengan cara

mengukur sesuai dengan sampel dari sifat, kecakapan atau tingkah laku. Berdasarkan uraian di atas bahwa tes dapat digunakan untuk mengukur salah satu sifat, tingkah laku peserta didik.

Menurut (Kadir, 2015) Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur yang (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Berdasarkan uraian di atas bahwa tes dapat digunakan untuk mengukur serta dapat memberikan penilaian dalam bidang pendidikan.

Menurut Calongesi yang dikutip dalam (Pengukuran & Wulan, 2001:3) tes merupakan salah satu upaya pengukuran terencana yang digunakan oleh guru untuk mencoba menciptakan kesempatan bagi siswa dalam memperlihatkan prestasi mereka yang berkaitan dengan tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan uraian di atas bahwa tes dapat digunakan oleh guru untuk mengukur prestasi siswa sehingga siswa berkesempatan untuk melihat prestasinya.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa. Untuk mengukur kemampuan siswa tersebut dapat menggunakan posttes dan freetes sehingga guru bisa mengetahui sejauh mana kemampuan siswa tersebut.

## 2.2.3 Pembelajaran Tematik

### 2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut kamus besar bahasa indonesia edisi terbaru, “ tematik” diartikan sebagai “ berkenaan dengan tema” , dan “ tema” sendiri berarti “ pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya)” Contohnya, tema sandiwara ini ialah yang keji dan yang jahat pasti akan kalah oleh yang

baik dan yang mulia, yang dikutip dalam (Prastowo, 2019:1). Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran tematik ialah yang berkaitan dengan tema yang dimana tema tersebut berarti pokok pikiran yang digunakan untuk mengarang sebuah cerita.

Menurut poerwadarminta yang dikutip dalam (Lubis & Azizan, 2020:7) berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Berdasarkan uraian di atas bahwa tematik dapat digunakan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga menimbulkan pengalaman kepada siswa.

Adapun menurut (Malawi & Kadarwati, 2017:3) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan uraian di atas bahwa tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema untuk

mengaitkan beberapa isi mata pelajaran dan dapat juga diambil dalam pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa tersebut.

Menurut (Mukhlis, 2012:66) Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Berdasarkan uraian di atas bahwa tematik dapat menciptakan pembelajaran terpadu yang dapat mendorong siswa dalam belajar, aktif serta dapat memecahkan masalah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa.

Selanjutnya menurut (Hidayah, 2015:35) pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak, didalam model ini guru harus bisa membangun bagian keterpaduan melalui satu tema, pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas bahwa tematik dapat melibatkan beberapa mata pelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa melalui satu tema, sehingga guru harus lebih kreatif sehingga dapat mengembangkan tema pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Sedangkan menurut (Haji, 2015:60) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pengertian lain Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang

menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Berdasarkan uraian di atas bahwa tematik sudah dirancang sedemikian rupa berdasarkan tema-tema yang dapat dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran sehingga siswa bisa mendapatkan pengalaman yang bermakna.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pengintegrasian materi dari berbagai mata pelajaran menjadi suatu tema dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

#### 2.2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut prastowo yang dikutip dalam (Lubis & Azizan, 2020:11) ada 18 jenis karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu :

1. Adanya efisiensi
2. Kontekstual
3. Student centered (berpusat pada peserta didik)
4. Memberikan pengalaman langsung
5. Pemisahan mata pelajaran yang kabur
6. Holistis
7. Fleksibel
8. Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik

9. Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik SD/MI
10. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik
11. Kegiatan belajar akan lebih bermakna
12. Mengembangkan keterampilan berpikir
13. Menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan
14. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik
15. Aktif
16. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar
17. Mengembangkan komunikasi peserta didik
18. Lebih menekankan proses ketimbang hasil

Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung sehingga menekankan proses ketimbang hasil yang diperoleh oleh siswa.

Adapun menurut Akhmad Sudrajat yang dikutip dalam (Malawi & Kadarwati, 2017:6) bahwa sebagai suatu model pembelajaran maka pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik. Pembelajaran peserta didik berpusat pada peserta didik (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (direct experiences). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran tematik bersifat fleksibel dan dapat menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran serta siswa mampu memahami konsep-konsep yang disajikan secara terstruktur.

Menurut Sukayati yang dikutip dalam (Prastowo, 2019:15) menyatakan sebagai suatu proses, pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik yaitu :

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan
3. Belajar melalui pengalaman
4. Lebih memperhatikan proses dari pada hasil semata
5. Sarat dengan muatan keterkaitan

Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran tematik berpusat pada siswa dan lebih ke belajar melalui pengalaman sehingga lebih mengutamakan proses dari pada hasil.

Selanjutnya menurut (Mukhlis, 2012:68) Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang

nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai matapelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran tematik berfokus pada pembelajaran yang diarahkan pada pembahasan tema-tema dan yang paling sering berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa tersebut.

Sedangkan menurut (Sungkono, 2006) karakteristik pembelajaran tematik yaitu :

1. Berpusat pada siswa

Proses pembelajaran yang dilakukan harus menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas dan harus mampu memperkaya pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut dituangkan dalam kegiatan belajar yang menggali dan mengembangkan fenomena alam di sekitar siswa.

2. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa

Agar pembelajaran lebih bermakna maka siswa perlu belajar secara langsung dan mengalami sendiri. Atas dasar ini maka guru perlu menciptakan kondisi yang kondusif dan memfasilitasi tumbuhnya pengalaman yang bermakna.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Mengingat tema dikaji dari berbagai mata pelajaran dan saling keterkaitan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

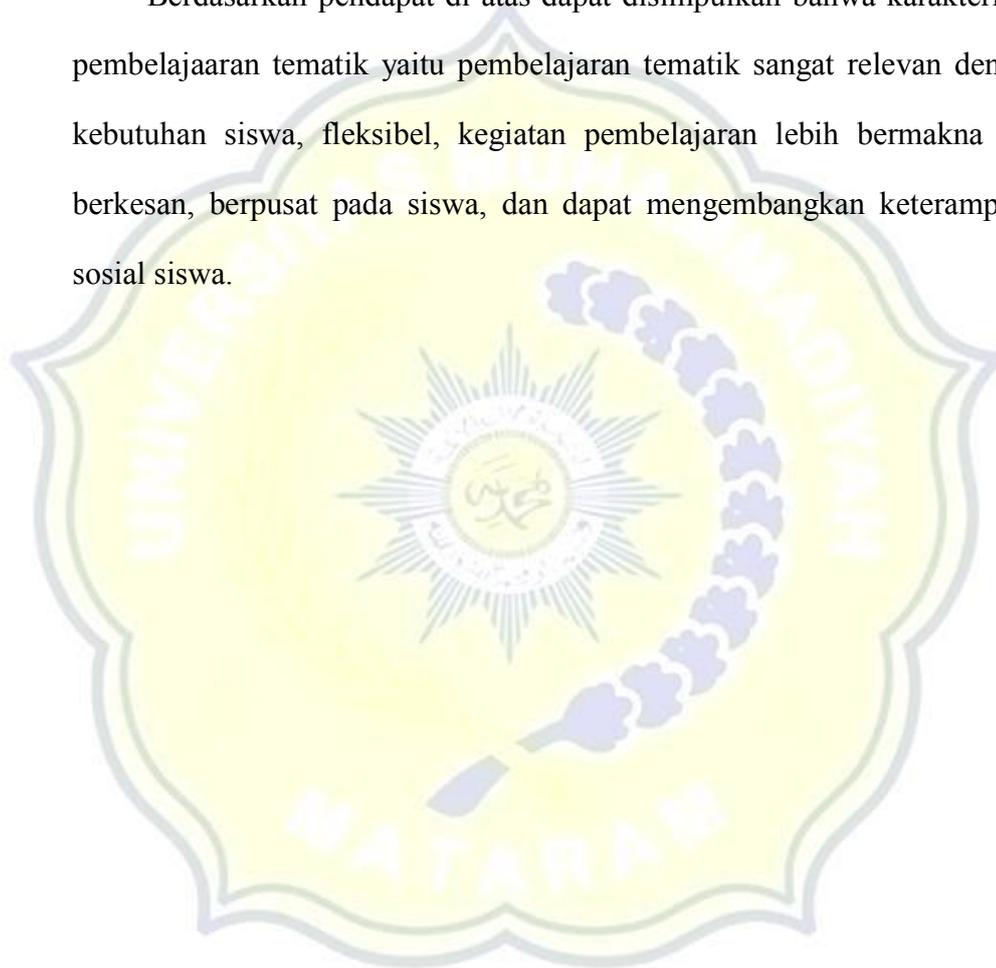
5. Bersifat fleksibel

Pelaksanaan pembelajaran tematik tidak terjadwal secara ketat antar mata pelajaran.

6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta dengan pengalaman tersebut hasil belajar siswa dapat berkembang seperti yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran tematik sangat relevan dengan kebutuhan siswa, fleksibel, kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan berkesan, berpusat pada siswa, dan dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa.



## 2.2.3.3 Materi Tema 5 Subtema 2 pembelajaran 1



Hari ini kita akan belajar:

- Menuliskan informasi penting yang terdapat dalam bacaan.
- Menjelaskan rantai makanan yang ada pada suatu ekosistem.



Anoa



Harimau



Komodo



Badak



Elang Jawa



Babi Rusa



Tarsius Tumpora



Orangutan

Perhatikan gambar hewan-hewan langka asli Indonesia di atas! Apakah kamu tahu, jenis habitat dan ekosistem tempat tinggal hewan-hewan tersebut? Berdiskusilah bersama dengan teman-temanmu untuk mencatat nama hewan, habitat, dan jenis makanannya.

Setelah berdiskusi tentang beberapa jenis hewan langka Indonesia, Siti, Udin, dan Dayu masih memperbincangkan hewan-hewan tersebut.

Siti : "Din, menurutmu, mengapa hewan-hewan tersebut menjadi langka?"

Udin : "Tadi Bu Guru mengatakan bahwa salah satu penyebabnya adalah berkurangnya ketersediaan makanan bagi mereka. Berkurangnya ketersediaan makanan akan mengganggu rantai makanan yang ada pada ekosistem tersebut. Apabila berlangsung lama dan terus-menerus, populasi salah satu hewan dalam rantai makanan tersebut akan berkurang."

Dayu : "Betul juga, ya! Jika makanan mereka berkurang, populasi mereka pasti juga akan berkurang! Tetapi, apa, sih, yang dimaksud dengan rantai makanan dalam ekosistem?"

Udin : "Mari kita cari tahu!"

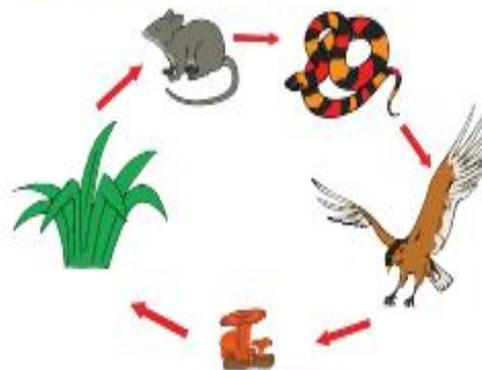


Ayo Membaca



## Rantai Makanan

Rantai makanan adalah perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antarmakhluk hidup. Perhatikan gambar berikut.



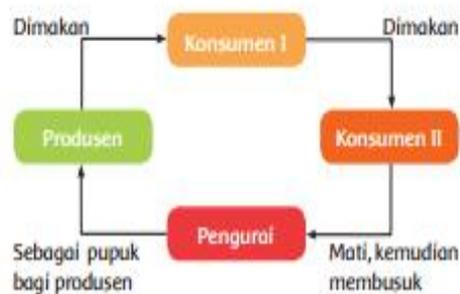
Rantai Makanan

Padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu.

Di lautan, yang menjadi produsen adalah fitoplankton. Fitoplankton ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang-layang dalam air. Konsumen I adalah zooplankton (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan-ikan kecil, konsumen III adalah ikan-ikan sedang, dan konsumen IV adalah ikan-ikan besar.

Urutan peristiwa memakan dan dimakan di atas dapat berjalan seimbang dan lancar jika seluruh komponen tersebut ada. Jika salah satu komponen tidak ada, akan terjadi ketimpangan dalam urutan memakan dan dimakan tersebut. Agar rantai makanan dapat terus berjalan, jumlah produsen harus lebih banyak daripada jumlah konsumen kesatu, konsumen kesatu lebih banyak daripada konsumen kedua, dan seterusnya.

Ada satu lagi komponen yang berperan besar dalam rantai makanan, yaitu pengurai. Pengurai adalah makhluk hidup yang menguraikan kembali zat-zat yang semula terdapat dalam tubuh hewan dan tumbuhan yang telah mati. Hasil kerja pengurai dapat membantu proses penyuburan tanah. Contoh pengurai adalah bakteri dan jamur.



Berburu 2022 Kelas 5 Kelas 5/MI Kelas 5/2020

Setiap bacaan, tentunya memiliki ide pokok yang tertuang dalam pokok pikiran. Dengan mengetahui pokok pikiran yang ada, kita dapat dengan mudah mengetahui informasi-informasi penting yang terdapat dalam bacaan.

Berdasarkan bacaan di atas, tentukan pokok pikiran yang terdapat di setiap paragraf.

Paragraf 1: .....

.....

Paragraf 2: .....

.....

Paragraf 3: .....

.....

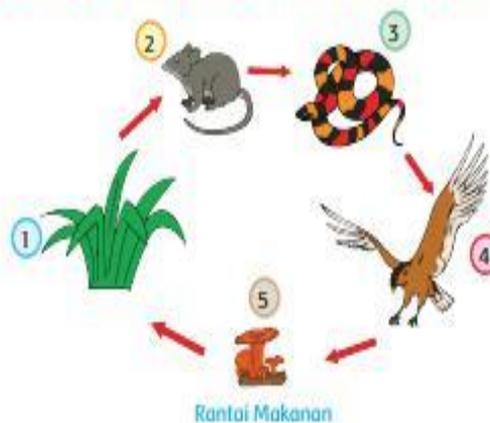
Paragraf 4: .....

.....

Ubahlah pokok pikiran di atas menjadi kalimat utama. Per kaya dengan gambar yang sesuai.

..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....
..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....

Di dalam rantai makanan, terjadi perpindahan energi dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup yang lain. Perhatikan contoh rantai makanan berikut.



Keterangan tentang rantai makanan di atas sebagai berikut.

1. Tumbuhan memproduksi makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Jenis makanan yang diproduksi oleh tumbuhan berupa gula. Oleh tumbuhan, makanan dapat disimpan dalam bentuk biji, batang, buah, dan akar.
2. Konsumen tingkat I merupakan hewan herbivor atau pemakan tumbuhan. Makanan yang dimakan hewan tersebut akan diubah ke dalam bentuk energi untuk melakukan aktivitas dan bereproduksi. Contoh: konsumen tingkat I adalah tikus.

3. Konsumen tingkat II merupakan hewan karnivor yang akan memakan konsumen tingkat I. Jadi, konsumen tingkat I merupakan sumber energi bagi konsumen tingkat II agar dapat bertahan hidup. Contoh: hewan konsumen tingkat II adalah ular.
4. Konsumen tingkat III memakan konsumen tingkat II. Contoh: hewan konsumen tingkat III adalah burung elang.
5. Pada saat konsumen tingkat III mati, tubuhnya akan membusuk. Pada proses pembusukan, tubuhnya akan diurai oleh mikroorganisme seperti bakteri dan jamur. Hasil penguraian ini kemudian akan diubah oleh mikroorganisme dalam tanah untuk menjadi sumber makanan bagi tumbuhan, seperti rumput.

### Ayo Berlatih



1. Bersama teman sebangkumu, tentukan sebuah rantai makanan yang ada di sebuah ekosistem. Tentukan dahulu ekosistem yang akan dipilih (baik dalam ekosistem laut maupun ekosistem darat).
2. Rantai makanan dibuat pada kertas M4, digambar dan diberi keterangan dengan rapi dan jelas. Warnai rantai makananmu hingga tampak menarik.
3. Tukarkan gambar rantai makanan kelompokmu dengan kelompok yang lainnya. Jelaskan rantai makanan yang dibuat oleh kelompok lain tersebut!

Rantai makanan pada ekosistem .....

Keterangan diagram rantai makanan kelompok .....  
pada ekosistem .....

1. ....  
.....  
.....
2. ....  
.....  
.....
3. ....  
.....  
.....
4. ....  
.....  
.....
5. ....  
.....  
.....

### Ayo Renungkan



1. Pelajaran penting apa sajakah yang kamu dapatkan pada hari ini? Ceritakanlah pengalamanmu itu kepada teman sebangkumu.
2. Pertanyaan apa sajakah yang belum terjawab dari kegiatan belajar hari ini?
3. Sikap apakah yang kamu kembangkan pada hari ini?

### Kerja Sama dengan Orang Tua



Bersama dengan orang tuamu, tentukan seekor hewan yang belum pernah didiskusikan dalam buku ini. Lalu, dengan menggunakan buku atau informasi dari sumber yang ada di rumah, buatlah sebuah rantai makanan yang melibatkan hewan tersebut. Cari tahu juga keterangan sebanyak-banyaknya tentang hewan yang telah ditentukan. Tuliskan semua keterangan yang telah kamu dapatkan pada selembar kertas untuk kamu ceritakan di kelas.

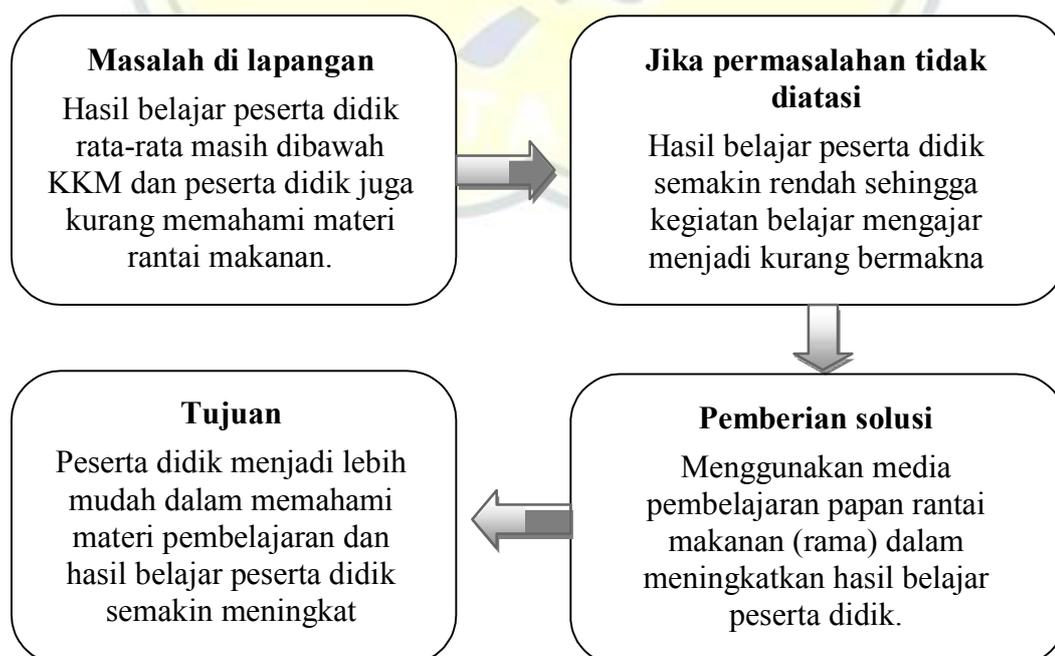
### 2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien pada peserta didik. Dengan menggunakan media peserta didik lebih terbantu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dikelas. Oleh sebab itu untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, sangat diperlukan media pembelajaran, salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Tema 5 “ Ekosistem, Subtema 2 Pembelajaran 1” adalah Media Papan Rantai Makanan (Rama).

Media Papan Rantai Makanan (Rama) merupakan salah satu jenis media yang menggunakan tripelek dan styrofoam yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih memahami materi rantai makanan pada suatu ekosistem. Media ini dibuat untuk menguraikan tahapan rantai makanan pada suatu ekosistem secara sistematis dengan menggunakan anak panah dan komponen-komponen rantai makanan beserta keterangannya seperti produsen, konsumen dan pengurai. Dengan adanya media ini semakin mudah untuk peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Langko.

Media Papan Rantai Makanan (Rama) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dianggap cocok untuk Tema 5 “ Ekosistem, Subtema 2 Pembelajaran 1” dimana pada tema ini berdasarkan observasi yang peneliti lakukan bahwa peserta didik kesulitan dalam menentukan bagaimana mengurutkan rantai makanan dalam perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antar makhluk hidup. Oleh sebab itu diharapkan dengan penerapan Media Papan Rantai Makanan (Rama), siswa dapat meningkatkan hasil belajar menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya.

Penyampaian materi pada Tema 5 “ Ekosistem, Subtema 2 Pembelajaran 1” pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi jadinya membuat peserta didik kurang terlibat aktif sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu cara untuk menarik perhatian peserta didik agar tertarik dan semangat lagi untuk melakukan pembelajaran yaitu dengan cara menerapkan media pembelajaran pada siswa yang dimana pembelajaran berpusat pada siswa bukan berpusat pada guru. Oleh karena itu guru harus kreatif mungkin untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan bisa membuat strategi pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik semangat untuk melakukan pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan Media Papan Rantai Makanan (Rama). Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut (Rahmaniar et al., 2015) yaitu Hipotesis (hipotesa) berasal dari bahasa Yunani. Dari arti katanya, hipotesis berasal dari 2 penggalan kata, “ *hypo*” artinya sementara dan “ *thesis*” artinya kesimpulan, dengan demikian, hipotesis berarti dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Artinya bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang akan diteliti kebenarannya.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media papan rantai makanan (rama) terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Langko.

Ha : Ada pengaruh penggunaan media papan rantai makanan (rama) terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Langko.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, penelitian eksperimen menurut (Sugiyono, 2018:110) merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independent/treatment/perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkendalikan. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan *Media Papan Rantai Makanan (Rama)* (X) terhadap hasil belajar (Y). Jenis penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design*, ada dua tipe dari *Quasi Experimental Design* yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini menggunakan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Media Papan Rantai Makanan (Rama)*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan metode ceramah. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design*. Seperti berikut ini :

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

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
<hr/>		
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber: (Sugiyono, 2020:120)

Keterangan:

X : Perlakuan (treatment) menggunakan pemberlakuan media pembelajaran papan rantai makanan(rama)

: Tidak diberikan pemberlakuan media pembelajaran

O<sub>1</sub> : *Prettest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : *Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : *Prettest* pada kelompok control

O<sub>4</sub> : *Posttest* pada kelompok control

Sumber: (Sugiyono, 2020:120)

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memilih dua kelas subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
2. Memberikan *prettest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan *Media Papan Rantai Makanan (Rama)*.
4. Melaksanakan pembelajaran dikelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah yang dilakukan guru.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Media Papan Rantai Makanan (Rama)* peneliti melakukan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar.

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 2 Langko Desa Langko, Kecamatan Janapria, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

#### 2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2021 di kelas V SDN 2 Langko Tahun pelajaran 2020-2021.

### 3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah pengaruh penggunaan Media Papan Rantai Makanan (Rama) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Langko Desa Langko, Kecamatan Janapria, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Data yang digunakan adalah data hasil belajar siswa SDN 2 Langko. Dengan variabel bebasnya penggunaan Media Papan Rantai Makanan (Rama), dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa.

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A dan V B di SDN 2 Langko Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 42 siswa.

**Tabel 3.1**  
**Data Siswa Kelas V di SDN 2 Langko Tahun Pelajaran 2020/2021**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	9	12	21
V B	12	9	21
Jumlah	21	21	42

Dengan mempertimbangkan hal-hal diatas dan melihat keadaan populasi berkelompok-kelompok yaitu sebanyak dua kelas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas V A sebanyak 21 siswa, dan V B sebanyak 21 siswa, dengan jumlah siswanya 42 siswa sebagai populasi untuk memperoleh data penelitian.

### **3.4.2 Sampel**

Menurut (Sugiyono, 2020:127), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Langko, kelas V terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A dan V B. Maka teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling yaitu pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui undi/kocok, dengan begitu dari hasil pengundian yang diperoleh kelompok (eksperimen) dari kelas memiliki siswa yang berjumlah 21 dari kelas V A dan kelompok kontrol memiliki siswa dengan jumlah 21 dari kelas V B, sehingga jumlah total sampel adalah 42 siswa.

### **3.5 Variabel Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2020:67) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Artinya bahwa penelitian ini terdiri dari variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

Menurut (Sugiyono, 2020:69) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Artinya bahwa variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media Papan Rantai Makanan (Rama) dilambangkan dengan (X), dan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa, dilambangkan dengan (Y).

Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran sedangkan dikelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran Papan Rantai Makanan (Rama).

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yaitu metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### **3.6.1 Observasi**

Observasi menurut Sutrisno Hadi yang dikutip dalam (Sugiyono, 2020:203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi dapat digunakan untuk mengetahui apa saja aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui observasi, observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk melihat keterlaksanaan Media Papan Rantai Makanan (Rama) dalam kegiatan pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk melihat keaktifan siswa dalam proses belajar.

### 3.6.2 Tes

Menurut Arikunto dan Jabar yang dikutip dalam (Pengukuran & Wulan, 2001:3) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang telah ditentukan. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar kognitif siswa. Tes ini dilakukan pada semua siswa yang menjadi sampel. Dalam penelitian ini bentuk tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar, sedangkan untuk bentuk soal tes menggunakan pilihan ganda. Soal tes pilihan ganda tersebut, terdiri dari pokok persoalan yang dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban.

### 3.7 Instrumen Penelitian

#### 1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah pertanyaan yang terjawab}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.2 Persentase Keterlaksanaan Media Papan Rama**

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2018:118)

## a. Kelas Kontrol

## 1) Lembar observasi guru:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru**

<b>Kegiatan Awal</b>	<b>Nomor Pernyataan</b>
Guru membuka pembelajaran	1
Guru melakukan persepsi	2
Guru mengajak siswa melakukan ice breaking	3
Guru menjelaskan pembelajaran yang akan dibahas	4
Guru memberikan soal pretest	5
<b>Kegiatan Inti</b>	
Guru menjelaskan materi	6
Guru membentuk kelompok	7
Guru membimbing diskusi	8
Guru membahas bersama hasil diskusi kelompok	9
Guru memberikan soal posttest	10
<b>Kegiatan Penutupan</b>	
Guru melakukan refleksi	11
Guru menyimpulkan pembelajaran	12
Guru menutup pembelajaran	13

## 2) Lembar observasi siswa:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa**

<b>Kegiatan Awal</b>	<b>Nomor Pernyataan</b>
Siswa menyimak guru yang sedang membuka pembelajaran	1
Siswa menyimak guru yang sedang melakukan persepsi	2
Siswa melakukan ice breaking	3
Siswa menyimak guru yang sedang menjelaskan pembelajaran yang akan dibahas	4
Siswa mengerjakan soal pretest	5
<b>Kegiatan Inti</b>	
Siswa menyimak guru yang sedang menjelaskan materi	6
Siswa berdiskusi bersama kelompok masing-masing	7
Siswa membahas bersama hasil diskusi kelompok bersama guru	8
Siswa mengerjakan soal posttest	9
<b>Kegiatan Penutupan</b>	10
Siswa melakukan refleksi	11
Siswa menyimpulkan pembelajaran	12

## b. Kelas Eksperimen

## 1) Lembar observasi guru:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru**

<b>Kegiatan Awal</b>	<b>Nomor Pernyataan</b>
Guru membuka pembelajaran	1
Guru melakukan persepsi	2
Guru mengajak siswa melakukan ice breaking	3
Guru menjelaskan pembelajaran yang akan dibahas	4
Guru memberikan soal pretest	5
<b>Kegiatan Inti</b>	
Guru menjelaskan materi	6
Guru Menggunakan media papan rantai makanan (rama)	7
Guru meminta siswa merangkai rantai makanan	8
Guru meminta siswa menjelaskan rantai makanan yang sudah dirangkai	9
Guru meminta siswa bertanya tentang rantai makanan yang sudah dirangkai oleh temannya	10
Guru membentuk kelompok	11
Guru membimbing diskusi	12
Guru membahas bersama hasil diskusi kelompok	13
Guru memberikan soal posttest	14
<b>Kegiatan Penutupan</b>	
Guru melakukan refleksi	15
Guru menyimpulkan pembelajaran	16
Guru menutup pembelajaran	17

## 2) Lembar observasi siswa:

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa**

<b>Kegiatan Awal</b>	<b>Nomor Pernyataan</b>
Siswa menyimak guru yang sedang membuka pembelajaran	1
Siswa menyimak guru yang sedang melakukan persepsi	2
Siswa melakukan ice breaking	3
Siswa menyimak guru yang sedang menjelaskan pembelajaran yang akan dibahas	4
Siswa mengerjakan soal pretest	5
<b>Kegiatan Inti</b>	
Siswa menyimak guru yang sedang menjelaskan materi	6
Siswa mengamati media papan rantai makanan (rama)	7

Siswa maju kedepan untuk merangkai rantai makanan	8
Siswa menjelaskan rantai makanan yang sudah dirangkai	9
Siswa bertanya tentang rantai makanan yang sudah dirangkai oleh temannya	10
Siswa berdiskusi bersama kelompok masing-masing	11
Siswa membahas bersama hasil diskusi kelompok bersama guru	12
Siswa mengerjakan soal posttest	13
<b>Kegiatan Penutupan</b>	
Siswa melakukan refleksi	14
Siswa menyimpulkan pembelajaran	15

## 2. Lembar soal

Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Soal

Tema	Materi	Kompetensi dasar	Indikator	Aspek			Jumlah
				C1	C2	C3	
Tema 5 “ Ekosistem ”	Bahasa indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi  4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	.7.1 Menentukan pokok pikiran dari sebuah bacaan.  4.7.1 Membuat pertanyaan - pertanyaan sehubungan dengan bacaan tentang rantai makanan.		3,	1, 2,	3
	Ilmu pengetahuan alam	3.5 Menganalisis hubungan antara komponen ekosistem dan jaring-	.5.1 Menjelaskan pengertian rantai makanan  .5.1 Membuat	4, 5, 7, 13, 20	6, 8, 9, 10, 14, 15	11, 12, 18, 19	17

		jaring makanan dilingkungan sekitar 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	gambar rantai makanan dalam ekosistem disertai dengan keterangannya		16, 17		
Jumlah							20

Soal penelitian harus diuji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengungkap data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas dari soal tersebut, peneliti melakukan uji validitas ahli dan uji lapangan.

### 3.7.1 Validitas Instrumen

Menurut Borg dan Gall, Popham yang dikutip dalam (Purwanto, 2009:114) validitas merupakan derajat sejauh mana tes mengukur apa yang ingin diukur. Tes hasil belajar yang valid adalah yang mengukur dengan tepat keadaan yang ingin diukur. Sebaliknya, tes hasil belajar dikatakan tidak valid bila digunakan untuk mengukur suatu keadaan yang tidak tepat diukur dengan tes hasil belajar. Sebelum tes hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data, terlebih dahulu harus diperiksa bahwa tes hasil belajar telah valid. Hal itu diperlukan untuk menjamin adanya kesesuaian antara tes hasil belajar dengan hasil belajar yang ingin diukur.

Dalam penelitian ini, validasi soal dilakukan oleh validator yaitu Ibu Yuni Mariyati, M.Pd, setelah soal dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya soal tersebut diujicobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama yaitu pada siswa SDN 1 Langko kelas V.

Untuk menentukan validitas butir soal dalam penelitian ini digunakan rumus persamaan korelasi *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

**Keterangan :**

$r_{xy}$  = Koefisien antara variabel x dan y

$x$  = Item butir soal

$y$  = Skor soal

$n$  = Jumlah siswa

$\sum x$  = Jumlah skor x

$\sum y$  = Jumlah skor y

$\sum xy$  = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor dari x dan y

$\sum x^2$  = Jumlah hasil kuadrat x

$\sum y^2$  = Jumlah hasil kuadrat y

$(\sum x)^2$  = Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum x$

$(\sum y)^2$  = Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum y$

(Purwanto, 2009:118)

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$

$r_{hitung}$

dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil  $r_{h_{00000}g}$  sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai

$r_{00000}$

*product moment*, dengan taraf signifikansi 5%, keputusan dengan membandingkan  $r_{h_{00000}g}$  dengan  $r_{00000}$  sebagai berikut.

Jika  $r_{h_{00000}g} \geq r_{00000}$ , maka soal tersebut dikatakan valid

Jika  $r_{h_{00000}g} \leq r_{00000}$ , maka soal tersebut dikatakan tidak valid

**Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Validitas**

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (Wilda, 2020:54)

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut (purwanto, 2009:153) keandalan (*reliability*) berasal dari kata *rely* yang artinya percaya dan *reliabel* yang artinya dapat dipercaya. Keterpercayaan berhubungan dengan ketetapan dan konsistensi.

Menurut Thorndike dan Hagen yang dikutip dalam (purwanto, 2009:154) reliabilitas berhubungan dengan akurasi instrumen dalam mengukur apa yang diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat seandainya dilakukan pengukuran ulang.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach' s* yang dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS 16.0 for windows*. rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 \frac{11}{22}}{1 + \frac{1}{2}}$$

Arikunto (Wilda, 2020:54)

**Keterangan:**

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r \frac{11}{22}$  = Korelasi antara skor-skor setiap belah

Arikunto 2010:223)

**Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Soal**

Harga r	Keterangan
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat Tinggi

Arikunto (Wilda, 2020:55)

### 3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Crocker dan Algina yang dikutip dalam (purwanto, 2009:99) tingkat kesukaran (*difficulty index*) atau kita singkat TK dapat didefinisikan sebagai proporsi siswa peserta tes yang menjawab benar. Dalam tes hasil belajar, tingkat kesukaran butir butir soal diusahakan sedang. Jikalau butir soal terlalu mudah atau terlalu sukar bagi dua atau lebih peserta maka skor tidak lagi dapat membedakan kemampuan para peserta sekiranya diantara mereka terdapat perbedaan kemampuan. Butir yang sangat sukar sehingga tidak ada siswa yang dapat menjawab dengan benar menyebabkan butir tersebut kehilangan kemampuannya membedakan siswa yang mempunyai

kemampuan tinggi dan rendah. Begitupula denggan butir yang sangat mudah sehingga semua peserta dapat menjawab benar. Oleh karenanya, butir sebaiknya mempunyai tingkat kesukaran yang sedang. Untuk dapat mengukur kesukaran suatu soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Arikunto (Wilda, 2020:55)

**Keterangan :**

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya Siswa yang menjawab dengan betul

JS : Jumlah siswa peserta tes

Adapun tolak ukur menginterpretasikan tingkat kesukaran butir soal, digunakan tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Kriteria Indeks Kesukaran**

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
$0,0 < r \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < r \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < r \leq 1,0$	Mudah

Arikunto (Wilda, 2020:55)

### 3.7.4 Daya Pembeda

Menurut (purwanto, 2009:102) daya beda (*discriminating power*) atau kita singkat DB adalah kemampuan butir soal tes hasil belajar membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan rendah. Menurut Anastasi dan Urbina yang dikutip dalam (purwanto, 2009:102) Daya pembeda berhubungan dengan derajat kemampuan butir membedakan dengan baik perilaku mengambil tes dalam tes yang dikembangkan.

Daya pembeda harus diusahakan positif dan setinggi mungkin . Butir soal yang mempunyai daya pembeda positif dan tinggi berarti butir tersebut dapat membedakan dengan baik siswa kelompok atas dan bawah. Siswa kelompok atas adalah kelompok siswa yang tergolong pandai atau mencapai skor total hasil belajar yang tinggi dan siswa kelompok bawah adalah kelompok siswa yang bodoh atau memperoleh skor total hasil belajar yang rendah (purwanto, 2009:102. Angka yang menunjukkan daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D), untuk mengetahui indeks diskriminasi digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_a}{J_a} - \frac{B_b}{J_b} = P_a - P_b$$

Arikunto (Wilda, 2020:56)

**Keterangan :**

- D : Daya pembeda (indeks diskriminasi)
- Ba : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- Bb : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- Ja : Banyak peserta kelompok atas
- Jb : Banyak peserta kelompok bawah
- Pa : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar
- Pb : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar (P sebagai taraf kesukaran).

Menurut (Nurjaman, 2020:145) perhitungan yang digunakan untuk mengetahui nilai daya beda yaitu membandingkan  $r_{hitung}$  pada aplikasi SPSS dengan klasifikasi nilai daya beda butir soal.  $r_{hitung}$  dapat dilihat dari nilai *pearson correlation* pada tabel uji validitas soal. Artinya bahwa Interpretasi daya beda dapat dilihat pada  $r_{hitung}$  setiap butir soal dan ditentukan pada nilai *pearson correlation*, sehingga dapat kita ketahui semua soal termasuk ke kategori yang mana, dengan cara membandingkan pada kriteria tabel berikut ini:

**Tabel 3.11 Kriteria Indeks Daya Pembeda**

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
Negative	Sangat buruk, harus dibuang
$0,0 < r \leq 0,2$	Jelek ( <i>poor</i> )
$0,2 < r \leq 0,4$	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
$0,4 < r \leq 0,7$	Baik ( <i>good</i> )
$0,7 < r \leq 1,0$	Baik sekali ( <i>excellent</i> )

Arikunto (Wilda, 2020:56)

### 3.8 Metode Analisis Data

#### 3.8.1 Uji Prasyarat

Di dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan teknik statistik yaitu dengan menggunakan uji-t. Sebelum uji-t dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah melakukan uji persyaratan maka berikutnya yaitu menguji hipotesis yang diajukan dengan menggunakan rumus Uji-t.

##### a. Uji normalitas

Uji normalitas dapat digunakan dalam mengukur apakah data yang telah diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak.

Pengujian normalitas data dilakukan dengan *kolmogrov-smirnov* yang menggunakan program analisis statistik *SPSS 16.0 for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikasinya lebih dari 0,05 dengan taraf signifikansi 5%.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dari dua kelas tersebut homogen atau tidak. Untuk memudahkan peneliti dalam perhitungan uji homogenitas, maka dari itu peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 16.0 for windows*, pengujian yang dilakukan untuk mengetahui data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama atau homogen dan dapat digunakan untuk melihat apa saja perbedaan yang muncul dikarenakan adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dapat dilakukan dengan cara membandingkan varians itu sendiri.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai  $\text{sig} \geq 0,05$ , maka data homogen, begitupun sebaliknya jika nilai  $\text{sig} \leq 0,05$ , maka data tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Apabila data terdistribusi normal maka dapat dilanjutkan menggunakan uji-t dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*.

Selanjutnya, analisis data yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis yaitu analisis statistik dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16.0 for windows*, menggunakan rumus uji-t yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

**Keterangan :**

$t$  : Nilai t yang dihitung

$\bar{X}_1$  : Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  : Nilai rata-rata kelas kontrol

$n_1$  : Jumlah anggota kelas eksperimen

$n_2$  : Jumlah anggota kelas kontrol

$S_1^2$  : Varians kelas eksperimen

$S_2^2$  : Varians kelas kontrol

(Wilda, 2020:59)

Adapun kriterianya yaitu :

$t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima

$t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak

Untuk dapat mengetahui apakah perbedaan perlakuan tersebut signifikan atau tidaknya, maka nilai  $t_{hitung}$  perlu dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$ . Apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai

$t_{tabel}$ ,

maka perbedaan ini dinyatakan signifikan, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Papan Rantai

Makanan (Rama). Jadi  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Begitupun sebaliknya

seandainya  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka perbedaan tersebut signifikan.

dapat dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Papan Rantai Makanan (Rama)

