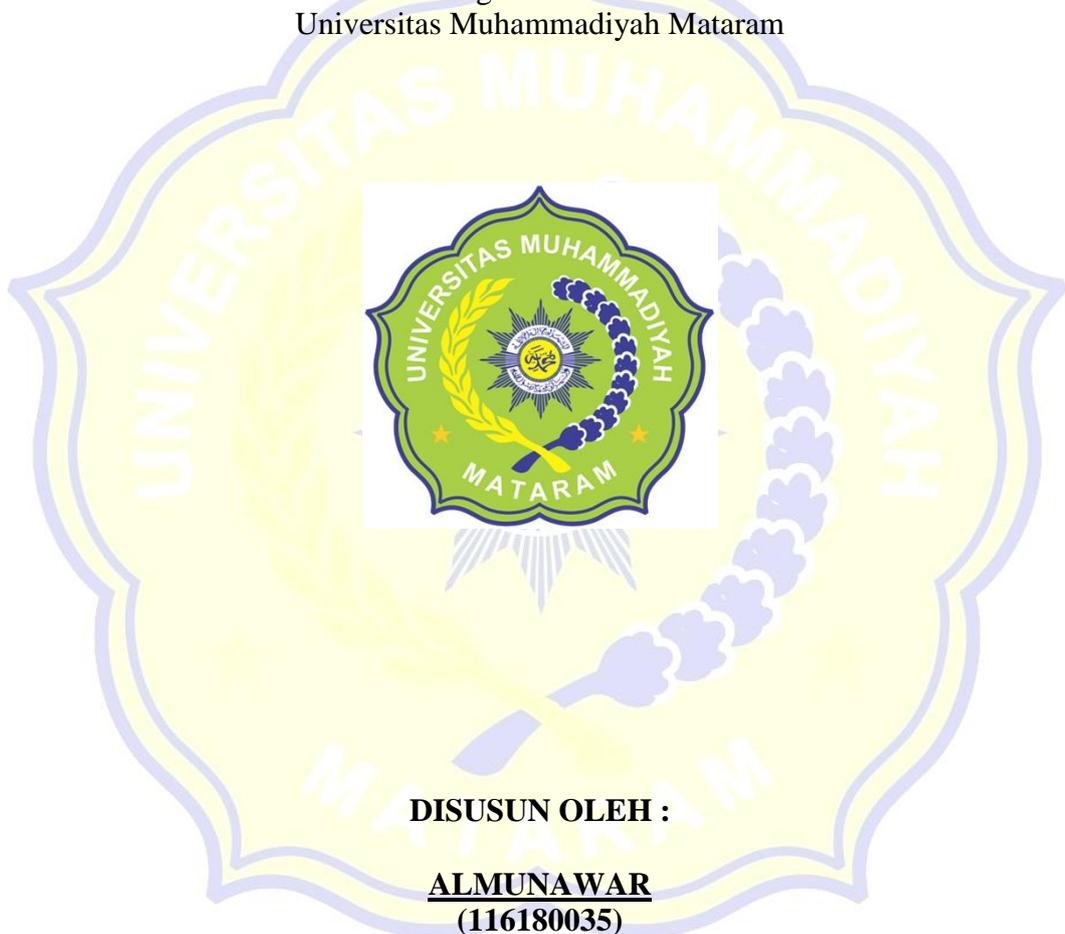


SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
BENDA KONKRIT BOKHAS (Botol Bekas Hasil) TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA 4 PESERTA DIDIK
KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR 4 KURANJI
TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata satu (S1) pada Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



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

HALAMAN PERSETUJUAN

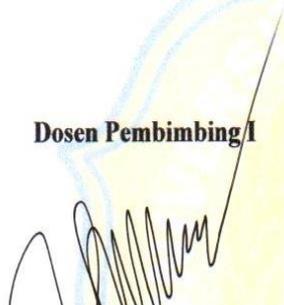
SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
BENDA KONKRIT BOKHAS (Botol Bekas Hasil) TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA 4 PESERTA DIDIK
KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR 4 KURANJI
TAHUN PELAJARAN 2020-2021

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Senin, 22 Desember 2020

Dosen Pembimbing I



Islahuddin, M.Fis
NIDN. 0810108301

Dosen Pembimbing II



Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 08250591102

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



Hafaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
BENDA KONKRIT BOKHAS (Botol Bekas Hasil) TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA 4 PESERTA DIDIK
KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR 4 KURANJI
TAHUN PELAJARAN 2020-2021

Skrripsi ata nama Almunawar telah dipertahankan di depan penguji
Progra Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Senin, 04 Januari 2021

Dosen Penguji:

Islahuddin, M.Fis
NIDN. 08250591102

(Ketua)


(.....)

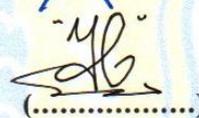
Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

(Anggota)


(.....)

Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

(Anggota)


(.....)

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. Hj. Maemunah, S.Pd.,MH
NIDN. 0802056801

LEMBARAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Almunawar

NIM : 116180035

Alamat : Bebidas

Memang benar skripsi yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis benda konkrit bokhas (botol bekas hasil) terhadap hasil belajar kognitif tema 4 peserta didik kelas 1 di sekolah dasar 4 kurangi tahun pelajaran 2020-2021 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat 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 dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, tanggal 04 Januari 2021

Pembuat pernyataan



Almunawar

NIM 116180035



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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Almunawar
NIM : 116100035
Tempat/Tgl Lahir : Manggekempo, 05-06-1997
Program Studi : P.6SD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 339 391 391 / munawaralmunawar@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 Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Benda Konkret Bolehas (Boba Datas Hasil) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema 4 Peserta Didik Kelas 1 Di Sekolah Dasar 4 Kurangi Tahun Pelajaran 2020-2021

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 : 10 maret 2021

Penulis


Almunawar
NIM. 116100035

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“Jawaban Dari Sebuah Keberhasilan Adalah Terus Belajar Dan
Tak Kenal Putus Asa”*

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT untuk segala kelancaran, kemudahan, kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kesuksesan yang luar biasa sampai saat ini.
2. Kepada kedua orang tuaku tercinta bapak Mas'ad dan ibu Nasrah yang selalu senantiasa mendo'akan ku tanpa mengenal lelah, selalu menjadi tempat terbaik ketika lelah menghampiri, yang selalu berjuang dan tetap menyemangati saat keadaan terpuruk.
3. Kepada keluarga ku tersayang Kakak, Adikku Fikratul Akbar dan yang lainnya terima kasih karena selalu menjadi teman terbaik dan terhebat selama ini mendukungku dalam segala kegiatan yang ku lakukan.
4. Teruntuk sahabatku kelas A, B dan C terima kasih telah menyayangi ku dan menjadikan aku seperti keluarga sendiri.
5. We are class A kelianjugabagian dari kenangan ini, kelian adalah kenangan yang selalu di rindukan.

6. Dosen-dosen kece PGSD tercinta terima kasih telah memberikan ilmu yang begitu bermanfaat selama 4 tahun ini semoga menjadi pahala jariyah bapak dan ibu dosen selalu diberi kesehatan oleh Allah SWT.



KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan semesta alam. Peneliti sangat bersyukur kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat, hidayah Nya serta taufikNya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Benda Konkrit Bokhas Terhadap Hasil Belajar Kognitif TEMA 4 Peserta Didik Kelas 1 Di Sekolah Dasar 4 Kuranji Tahun Pelajaran 2020-2021”**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang membantu, terutama kepada :

1. Bapak Drs. H. Arsyad Abd. Gani, M.pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Bapak Islahuddin, M.Fis selaku pembimbing ke I.
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd selaku pembimbing ke II.
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, Tanggal 04 Januari 2021

Penulis,

Almunawar
NIM 116180035



Almunawar. 116180035. **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Benda Konkrit Bokhas Terhadap Hasil Belajar Kognitif TEMA 4 Peserta Didik Kelas 1 Di Sekolah Dasar 4 Kuranji Tahun Pelajaran 2020-2021** Skripsi Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Islahuddin, M.Fis

Pembimbing 2: Nursina Sari, M.Pd

ABSTRAK

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis benda konkrit bokhas (botol bekas hasil) terhadap hasil belajar kognitif tema 4 peserta didik kelas 1 di sekolah dasar 4 kuranji tahun pelajaran 2020-2021. Jenis penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Quasi experimental design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Kuranji Adapun populasi dalam penelitian ini adalah 26 peserta didik dengan sampel 13 peserta didik. Dalam pengambilan sampel penulisan diambil dengan menggunakan tidak dipilih secara acak dalam menentukan kelas eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah test.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t yang dilakukan $t_{hitung} = 1.058$ sedangkan $t_{tabel} = 0.404$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya media pembelajaran berbasis benda konkrit bokhas (botol bekas hasil) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada tema 4 keluargaku dikelas I atau dapat dikatakan media pembelajaran berbasis benda konkrit bokhas (botol bekas hasil) berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif terhadap tematik kelas I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Benda Konkrit Bokhas (botol bekas hasil), Hasil Belajar Kognitif

Almunawar. 116180035. **The Effect of Learning Media Based on Concrete Objects Bokhas on Cognitive Learning Outcomes THEME 4 Grade 1 Students in Kuranji 4 Elementary School 2020-2021 Academic Year.** Thesis Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1: Islahuddin, M.Fis
Supervisor 2: Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of using learning media based on concrete objects Bokhas (used bottles) on cognitive learning outcomes for the theme of 4 grade 1 students in elementary school 4 Kuranji in the 2020-2021 academic year. This research used a Quasi experimental design with Nonequivalent Control Group Design design. This research was conducted at SDN 4 Kuranji. The population in this study were 26 students with a sample of 13 students. The sample was randomly selected in determining the experimental and control classes. The data collection technique used was a test.

Based on the results of data analysis, it can be concluded that the results of the t test performed $t\text{-count} = 1.058$ while $t\text{-table} = 0.404$. Because $t\text{-count} > t\text{-table}$, then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that learning media based on concrete objects bokhas (used bottles) can improve cognitive learning outcomes on theme 4 of *Keluargaku* in class I or it can be said that learning media based on concrete objects, bokhas (used bottles) have an effect on improving cognitive learning outcomes for thematic class I.

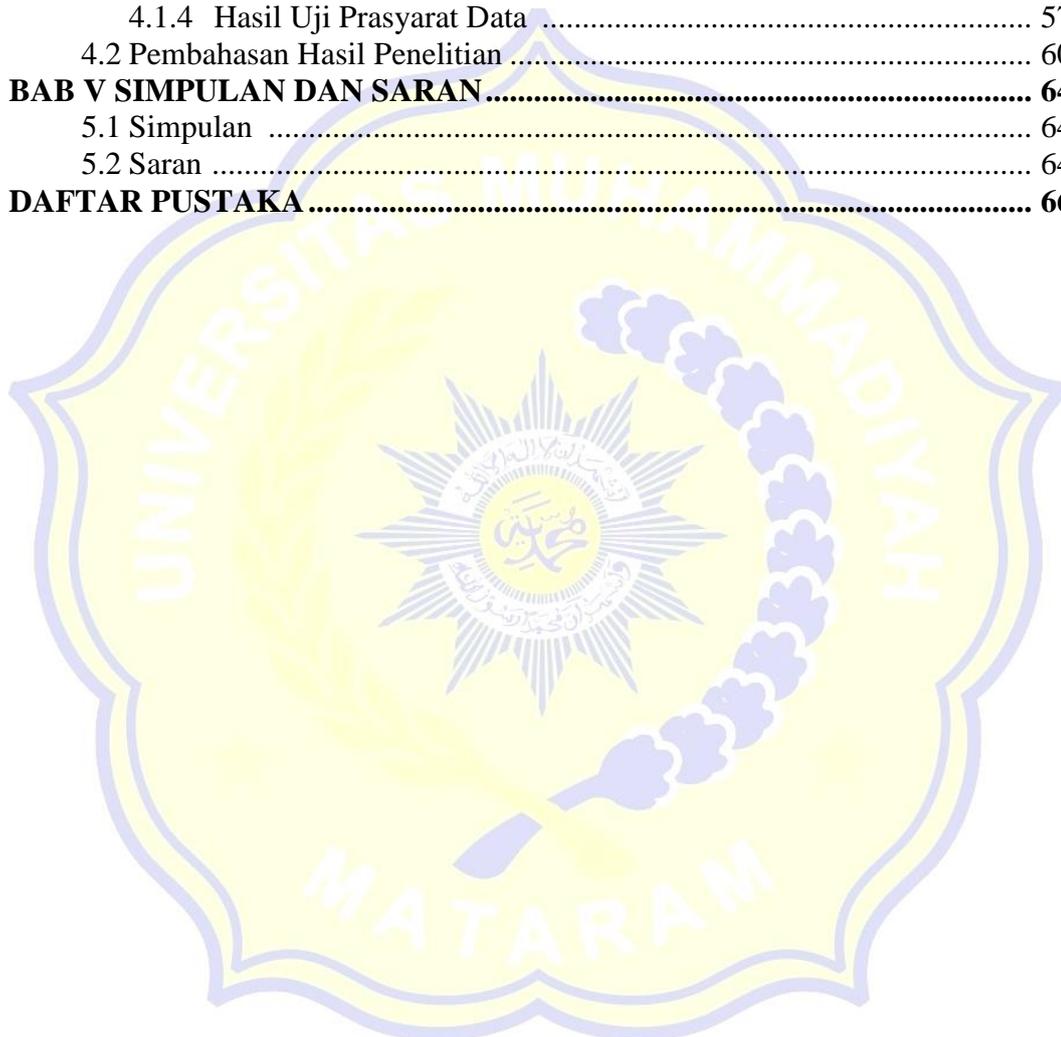
Keywords: Learning Media Based on Bokhas Concrete Objects (used bottles), Cognitive Learning Outcomes



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Hasil Penelitian yang relevan	7
2.2 Kajian Teori	8
2.2.1 Pembelajaran Tematik di SD.....	8
2.2.2 Hasil Belajar	12
2.2.3 Media Pembelajaran	14
2.2.4 Media Pembelajaran Berbasis Benda Kongrit (BOKHAS).....	18
2.3 Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	30
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.3 Penentuan Subjek Penelitian	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5 Variabel Penelitian	34
3.6 Instrumen Penelitian.....	34

3.7 Uji Validasi dan Reliabilitas	40
3.8 Teknik Analisis Data.....	43
3.8.1 Uji Prasyarat.....	43
3.8.2 Uji t	45
3.8.3 Uji Gain.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Pelaksanaan penelitian.....	47
4.1.2 Deskripsi Analisis Data	48
4.1.3 Hasil Uji instrumen Penelitian.....	55
4.1.4 Hasil Uji Prasyarat Data	57
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Nilai Rata-rata	29
Tabel 2 Desain Penelitian	49
Tabel 3.1 Lembar Observasi Kelas Ekperimen.....	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol.....	36
Tabel 4 Kisi-Kisi Lembar Tes Tematik	38
Tabel 5 Kategori Realibitas soal	43
Tabel 6 Kriteria <i>Gain Score</i>	47
Tabel 7 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	49
Tabel 8 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	50
Tabel 9 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan	51
Tabel 10 Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i> kelas eksperimen.....	52
Tabel 11 Hasil Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan	22
Tabel 12 Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	52
Tabel 13 Hasil Belajar Kelas Eksperimen setelah perlakuan (<i>post-test</i>)	53
Tabel 14 Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 15 Hasil Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan (<i>post-test</i>)	54
Tabel 16 Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	55
Tabel 17 Uji Validasi Soal	56
Tabel 18 Uji Reliabilitas soal.....	57
Tabel 19 Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 21 Hasil Uji t.....	59
Tabel 22 Uji <i>Gain</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Media Posisi Miring	22
Gambar 2.2 Media sedang mengambil kelereng.....	23
Gambar 2.3 Kelereng diluncurkan pada papan BOKHAS.....	23
Gambar 2.4 Mengambil soal di kotak papan BOKHAS	24
Gambar 2.5 Membuka dan membaca soal	24
Gambar 2.6 Mencari tutupan botol sesuai bunyi soal	24
Gambar 2.7 Mengambil tutupan botol sesuai bunyi soal.....	25
Gambar 2.8 Memasang tutupan botol dipapan	25
Gambar 2.9 Memasang hasil dipapan	26
Gambar 2.10 Skema Kerangka Berpikir	29
Gambar 4.1 Grafik Frekuensi <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	53
Gambar 4.2 Grafik Frekuensi <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	55
Gambar 4.3 Grafik Frekuensi Hasil Belajar <i>Gain Spre, Spost</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan pembelajaran tematik untuk peserta didik SD (sekolah dasar) disebabkan tingkat perkembangan peserta didik di tingkat satuan SD masih memandang dari sesuatu satu keutuhan dan memahami hubungan antar konsep secara sederhana. Pembelajaran tematik secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Dengan demikian pembelajaran ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memahami masalah yang kompleks dengan cara pandang yang utuh. Dengan pembelajaran tematik ini diharapkan peserta didik memiliki kemampuan mengidentifikasi yang ada disekitarnya secara bermakna. Belajar dan proses pembelajaran bermakna apabila peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajari dengan aktif lebih dominan beberapa indera secara sempurna, dengan memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru dan mata pelajaran dikasih secara berpisah.

Kesulitan terhadap materi belajar abstrak dan verbalistik melalui metode konvensional dapat diatasi salah satunya melalui pembelajaran menggunakan media yang materinya dikaitkan dengan proses kehidupan nyata dalam ruang lingkup alam semesta. Penerapan alat pembelajaran adalah cara seorang guru dalam membantu siswa dalam memahami benda kongkrit seperti media botol bekas hasil (BOKHAS). Media BOKHAS adalah komponen yang sangat bermanfaat dalam proses belajar, karena media BOKHAS menjadi salah satu

faktor penyebab berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa. Media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa (Harjanto, 1997). Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Sardiman, dkk., 2008).

Menurut al-Tabany (2015:227) Menggunakan media pembelajaran adalah merupakan cara dalam membantu peserta didik untuk memahami benda kongkrit. Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluranya ingin di teruskan kepada sasaran atau penerimaan pesan tersebut dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Sumber itu dapat berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, LCD, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras ini. Tiap media dapat diidentifikasi karakteristik khusus yang dimilikinya. Karakteristik khusus yang dimaksud adalah kemampuannya dalam menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan oleh media lainnya. Tingkat motivasional dimiliki oleh media juga sangat penting artinya untuk keperluan mempreskripsikan langkah pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan di SD Negeri 4Kuranji, penggunaan metode dan media kurang bervariasi, sehingga peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan lain di luar aktifitas belajarnya dan kurang memperhatikan guru yang menjelaskan di depan. Metode mengajar guru masih dominan dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan siswa banyak yang mencatat materi tentunya ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah terlihat dari 26 peserta didik di kelas 1 A dan 1 B SDN 4 Kuranji nilai KKM mereka di bawah nilai KKM, hal ini diperoleh dari nilai ketuntasan klasikal kelas yang didapatkan hanya 34,61% yang dimana dari 26 siswa hanya 9 siswa yang dinyatakan tuntas dan mendapatkan nilai diatas rata-rata sedangkan 17 siswa mendapatkan nilai yang rendah kurang dari ketuntasan kriterial minimum dengan KKM 75.

Tabel: 1
Nilai Rata-rata

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
1	26	9	17	34,61

Berdasarkan Permasalahan di atas, memilih alat pembelajaran media menyesuaikan dengan materi dalam proses belajar mengajar dapat membantu peserta didik Sekolah Dasar (SD) Negeri 4 Kuranji untuk memahami konsep yang ingin dicapai dalam hasil belajar. Adapun alat pembelajaran media yang digunakan adalah penerapan media pembelajaran berbasis benda kongrit BOKHAS (Botol Bekas Hasil). Melalui penggunaan media ini, diharapkan dapat pengaruh pada hasil belajar aspek kognitif peserta didik di SD Negeri 4 Kuranji pada pembelajaran TEMA 4.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Penggunaan metode dan strategi dalam pembelajaran kurang bervariasi seperti penggunaan media lebih khususnya, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan lain di luar aktifitas belajarnya sehingga kurang memperhatikan guru yang menjelaskan di depan.
2. diluar metode belajar yang digunakan seperti metode ceramah dan penugasan saja membuat peserta didik kurang aktif hal ini terlihat pada kegiatan peserta didik banyak menulis materi daripada berproses.
3. Peserta didik lebih banyak menghafal dari pada berproses.
4. Nilai siswa masih rendah dikarenakan penggunaan media dan metode kurang bervariasi.
5. Nilai belajar siswa masih rendah dikarenakan penggunaan media dan metode kurang bervariasi.
6. Rendahnya nilai matematika siswa kelas 1 terlihat dari rendah nilai pada ujian akhir semester tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi permasalahan yang dikemukakan tersebut, maka diperlukan batasan masalah supaya penelitian dapat berkonsentrasi, terarah sehingga sesuai dengan sasaran yang diteliti. Dengan demikian, fokus penelitian terarah pada Penggunaan Media Botol Bekas Hasil (BOKHAS) Pembelajaran Berbasis Benda Konkrit, pada pembelajaran Tema 4, peserta didik kelas 1, mengukur sampai tingkat kemampuan kognitif C1 sampai C3.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimanakah pengaruh penggunaan media Botol Bekas Hasil (BOKHAS) terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN 4 Kuranji Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media Botol Bekas Hasil (BOKHAS) terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN 4 Kuranji Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini ada dua yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penerapan media ini diharapkan menjadi masukan bagi tenaga pengajar bagaimana pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran Tema 4 pada peserta didik 1 SD.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Guru mendapatkan pengetahuan yang lebih kongkrit mengenai penggunaan media BOKHAS dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru dapat mengaktifkan

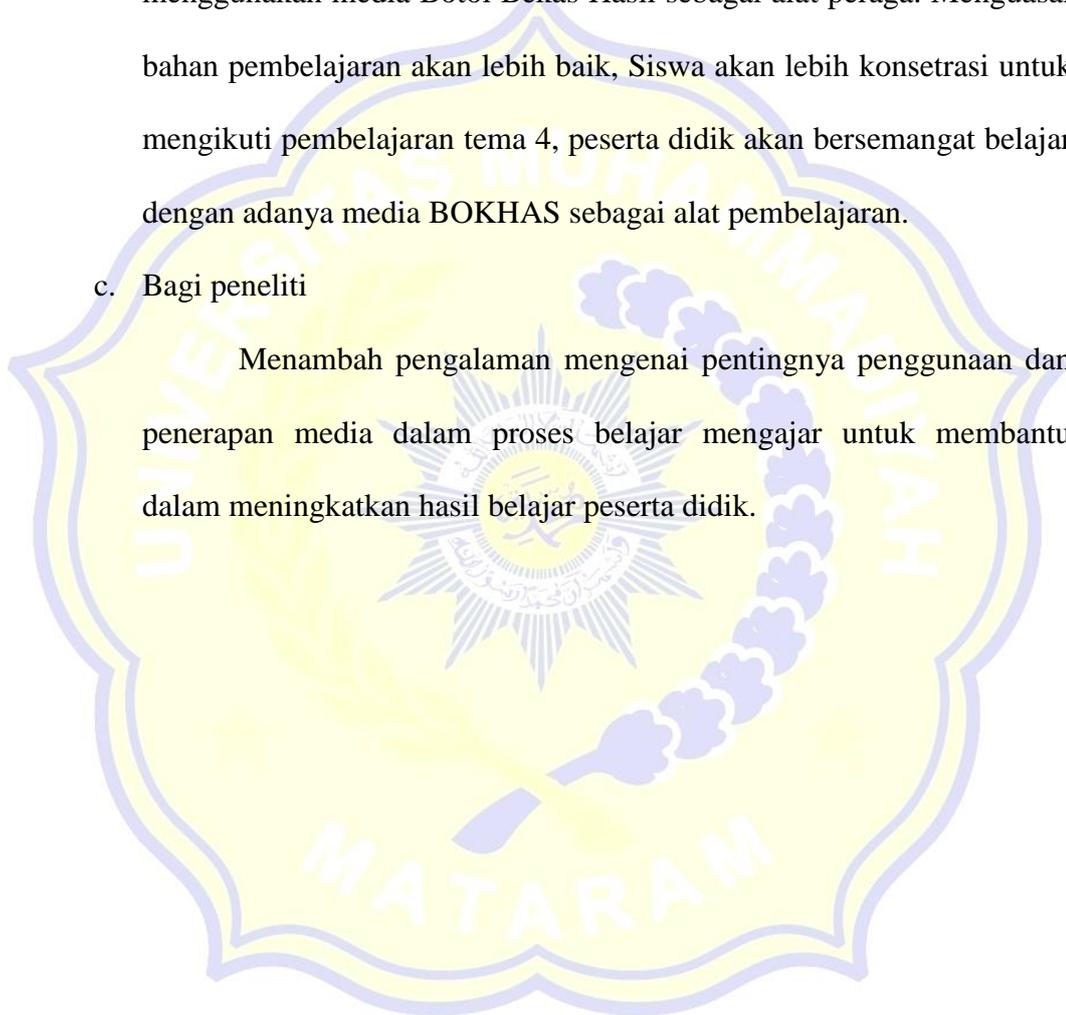
proses belajar mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan media BOKHAS.

b. Bagi siswa

Memberikan pemahaman kepada peserta didik dengan materi yang disampaikan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media Botol Bekas Hasil sebagai alat peraga. Menguasai bahan pembelajaran akan lebih baik, Siswa akan lebih konsentrasi untuk mengikuti pembelajaran tema 4, peserta didik akan bersemangat belajar dengan adanya media BOKHAS sebagai alat pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Menambah pengalaman mengenai pentingnya penggunaan dan penerapan media dalam proses belajar mengajar untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu akan disajikan sebagai berikut:

- 1) Penelitian pertama oleh: Asmara (2014) dengan judul “Pengaruh penggunaan media tongkat warna terhadap hasil belajar matematika materi menentukan nilai tempat bilangan pada peserta didik kelas II SDN Purwanto 2 Malang”. Pada penelitian ini diperoleh, kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media Tongkat Warna menarik perhatian dan konsentrasi siswa berbeda dengan pembelajaran matematika yang tidak menggunakan media, kebanyakan siswa bersifat pasif dan jenuh karena pembelajaran yang membosankan (Asmara, 2014).

Persamaan penelitian Asmara dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media yang merupakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yaitu pada penelitian yang dilakukan Peneliti populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas 1SDN 4 Kuranji, Media yang yang di gunakan oleh Asmara adalah tongkat warna terhadap hasil belajar matematika materi menentukan nilai tempat bilangan pada peserta didik kelas II sedangkan peneliti menggunakan Media BOKHAS Berbasis Benda Konkrit terhadap hasil belajar matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

2) Penelitian kedua oleh Nurul Khotimah (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang peserta didik Kelas IV Di SDN Sriwaylangsep Kecamatan Kalirejo” Pada penelitian itu, Nurul Khotimah menggunakan Media Realia penjumlahan dalam pembelajaran matematika. Melalui penggunaan media tersebut dapat diketahui kemampuan dari kelompok eksperimen dan kelompok control Berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Persamaan penelitian Nurul Khotimah dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media yang merupakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yaitu pada penelitian yang dilakukan Peneliti populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas 1 SDN 4 Kuranji, Media yang di gunakan oleh Nurul Khotimah adalah Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang peserta didik Kelas IV sedangkan peneliti menggunakan Media BOKHAS Berbasis Benda Konkrit terhadap hasil belajar matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pembelajaran Tematik di SD

2.2.1.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan pada bagian struktur kurikulum SD/MI bahwa pembelajaran di kelas I sampai dengan kelas III dilaksanakan melalui pendekatan

tematik, sedangkan di kelas IV sampai dengan kelas VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran.

Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Istilah model pembelajaran terpadu sebagai konsep sering dipersamakan dengan *integrated teaching and learning, integrated curriculum approach, a coherent curriculum approach*. Jadi berdasarkan istilah tersebut, maka pembelajaran terpadu pada dasarnya lahir dari pola pendekatan kurikulum yang terpadu (*integrated curriculum approach*) (Trianto, 2011: 147).

Jadi kesimpulannya adalah bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengabungkan beberapa mata pelajaran menjadi terpadu, kemudian memiliki keterkaitan antara satu dengan yang mata pelajaran yang lain misalnya pada mata pelajaran matematika, Pkn dan Bahasa Indonesia.

2.2.1.2 Penjumlahan dan pengurangan

Dalam pembelajaran matematika kegiatan berhitung merupakan bagian pokok dari matematika, karena itu perkembangan kognitif siswa juga akan terpengaruhi, kegiatan berhitung ini sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya operasi hitung ada 4 pengajaran dasar yaitu: penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Mata pelajaran matematika bertujuan dengan mengamati kumpulan benda, siswa mampu menyusun baris bilangan

berdasarkan pola tertentu dengan tepat, mengamati kumpulan benda, siswa mampu membuat pola bilangan dengan teliti agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah (Depdiknas, 2006). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada tingkat pendidikan sekolah dasar (Astuty & Wijayanti, 2013).

1. Penjumlahan

Penjumlahan merupakan operasi hitung yang pertama kali diajarkan kepada anak-anak. Operasi penjumlahan digunakan untuk memperoleh hasil atau jumlah dari dua bilangan atau merupakan hasil penggabungan dari 2 kumpulan benda menjadi satu kumpulan benda yang hasilnya selalu lebih banyak dari dua kumpulan benda sebelumnya. Operasi penjumlahan yaitu apabila $a @ b$ dijumlahkan, maka hasilnya ditunjukkan dengan $a + b$. jadi $3 + 2 = 5$.

2. Pengurangan

Operasi pengurangan adalah kebalikan dari operasi penjumlahan. Apabila bilangan a dikurangi bilangan b , maka pengurangan ditunjukkan dengan $a - b$, jadi $6 - 2 = 4$. Pengurangan dapat didefinisikan dalam bentuk penjumlahan yaitu kita didefinisikan $a - b$ merupakan bilangan x sedemikian

rupa sehingga x ditambah b sama dengan a , atau $x + b = a$.

Contoh, $8 - 3$ adalah bilangan x yang apabila ditambah 3 sama dengan 8, atau $x + 3 = 8$, jadi $8 - 3 = 5$.

2.2.1.3 Definisi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

PKn dari istilah “Civic Education” yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi pendidikan kewarganegaraan dan akhirnya menjadi pendidikan kewarganegaraan. Istilah pendidikan kewarganegaraan diwakili oleh Azara dan tim ICCE (Indonesia Center for Civic Education) dari Universitas Islam Negeri Jakarta sebagai pengembang Civic Education pertama di perguruan tinggi. Sedangkan penggunaan istilah kewarganegaraan diwakili oleh Winaputa dari tim CICODE (Center Indonesia for Civic Education).

Pengertian PKn dalam Aulia (2014) adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No. 2 th. 1949. Undang-Undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia (Winataputra 1995). Tujuan pembelajaran PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Karakteristik PKn sebagai pendidikan konsep, nilai, norma, dan moral dalam pembelajaran PKn, kemudian dengan menyimak teks dan bercerita, siswa mampu mempraktikkan cara meminta izin orang tua jika hendak bermain di luar rumah

dengan benar, siswa dapat memetahui apa yang di perintahkan oleh orang tua dalam aktivitas di rumahnya sehingga menjadi anak yang patuh terhadap orang tua

2.2.1.3 Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat dalam kurikulum 2013 dengan pembelajaran berbasis teks bertujuan mampu menjelaskan ungkapan tolong dan terima kasih dengan santun, mampu menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan dalam hubungan dengan orang tua di rumah dengan tepat. Dalam penerapannya, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki prinsip, yaitu sebagai berikut : Bahasa hendaknya di pandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan, bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia, penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk bahasa untuk mengungkapkan makna, bahasa bersifat fungsional, artinya penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dipisahkan dari konteks, karena bentuk bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideology.

2.2.2 Hasil Belajar

2.2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektik, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2012:5)

yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Susanto, 2012:5).

2.2.2.2 Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas Menurut Bloom (Susanto, 2012 : 6) meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap (aspek afektif). Berikut penjelasannya:

1) Pemahaman Konsep (aspek kognitif)

Hasil belajar pada aspek kognitif mengacu pada kemampuan berpikir, mengacu pada kemampuan yang lebih sederhana hingga pada kemampuan memecahkan masalah. Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya

dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual, pada kategori ini hasil belajar aspek kognitif meliputi:

a) Pengetahuan (C1)

Hasil berupa pengetahuan berupa ingatan peserta didik terhadap sesuatu yang dipelajari. Ingatan tersebut dapat berupa fakta, peristiwa, pengertian, teori bahkan pengalaman.

b) Pemahaman (C2)

Hasil berupa pemahaman yaitu kemampuan peserta didik menangkap dan menerima makna atau arti dari materi yang disampaikan oleh guru.

c) Penerapan (C3)

Hasil berupa penerapan yaitu kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari baik dalam bentuk nyata atau abstrak.

Jadi kesimpulan hasil belajar menurut beberapa ahli di atas, bahwa Hasil belajar pada aspek kognitif mengacu pada kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah.

2.2.3 Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang

membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, bukan teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula di kemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. *AECT (Association of education and communication technology, 1977)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar - siswa dan isi pelajaran.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi.

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Oleh karena itu, media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa sehingga terjadi proses belajar. Dalam hal ini, media belajar yang dimaksud adalah sebagai alat dan bahan yang bisa digunakan untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Bambang Sutjipto (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar (yang dalam Permendikbud no 57 tahun 2014, menyebutkan bahwa pembelajaran di tingkat pendidikan dasar adalah pembelajaran tematik terpadu) dan media pembelajaran. Jadi menurut saya media adalah alat yang mempermudah pemateri untuk menyampaikan materinya kepada sasaran atau peserta didik.

2.2.3.1 Manfaat media pembelajaran

Memberikan pengalaman langsung pada siswa bukanlah sesuatu yang mudah. Hal ini karena tidak semua pengalaman langsung dapat dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, media berperan penting dalam suatu kegiatan

pembelajaran. Melalui media, pembelajaran yang bersifat abstrak bisa menjadi konkret. Secara umum, media memiliki beberapa manfaat (dalam Haryono, 2014 : 49), diantaranya:

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang di miliki oleh siswa, karena pengalaman tiap siswa berbeda-beda dan tergantung factor yang menentukan kekayaan pengalaman anak;
- 2) Memperoleh gambaran dengan jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung, karena: objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek yang bunyinya terlalu halus, objek yang letaknya terlalu jauh, objek berbahaya;
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru serta lingkungannya;
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan;
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik;
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru;
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar;
- 8) Memberi pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak;

- 9) Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati dan mendeskripsikan suatu benda;

Adapun menurut Syafi'i (1993) dalam (Sumanto, 2012 :

50) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk hal sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan perhatian peserta didik;
- 2) Memperjelas informasi yang disampaikan;
- 3) Menstimulasi ingatan tentang konsep;
- 4) Memotivasi siswa untuk mengikuti materi pelajaran;
- 5) Menyajikan bimbingan belajar;
- 6) Membangkitkan performansi siswa yang relevan dengan materi;
- 7) Memberikan masukan performansi siswa yang benar;
- 8) Mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan keterampilan sikap yang sedang di pelajari.

2.2.4 Media Pembelajaran Berbasis Benda Kongrit (BOKHAS)

2.2.4.1 Media Pembelajaran Berbasis Benda Kongrit (BOKHAS)

Plastik yang telah berupa sampah tersebut, hanya mampu dikelola 20-30 persen saja oleh pemerintah. Selebihnya hanya akandilakukan penimbunan ke kawasan pembuangan sampah (TPA). Menurut Kamus Terbaru Bahasa Indonesia, sampah adalah barang atau sesuatu yang tidak dipakai lagi sehingga dibuang. Sedangkan berdasarkan pendapat Nugroho, dkk (2007)

sampah merupakan produk sisa atau bahan sampingan yang tidak memiliki nilai guna.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tentang materi penjumlahan, perkalian, dan pengurangan adalah media BOKHAS (*botol bekas hasil*). Media BOKHAS (*botol bekas hasil*) merupakan salah satu media yang memanfaatkan barang bekas sebagai bahan pembuatannya. Tujuan pemanfaatan botol bekas dalam media botol bekas hasil dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan, perkalian dan pengurangan adalah untuk memudahkan pemahaman siswa kelas 1 SD terhadap penjumlahan, perkalian dan pengurangan, serta untuk menghilangkan rasa jenuh dalam proses belajar mengajar. Biasanya anak sekolah dasar yang baru belajar penjumlahan, perkalian dan pengurangan akan melakukan beberapa cara untuk berhitung seperti: Dihafal luar kepala, Menghitung jari/lidi, Bahkan menggunakan cara penjumlahan berulang – ulang.

Untuk memudahkan pemahaman dan menghilangkan rasa jenuh siswa pada saat proses belajar mengajar seorang guru harus memberikan konsep dasar pada siswa saat pembelajaran dengan permainan berupa botol bekas hasil.

2.2.4.2 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Benda

Kongrit (BOKHAS)

Media visual memegang peranan penting dalam proses belajar karena media visual dapat memudahkan pemahaman dan memperkuat ingatan siswa (Arsyad, 2011 : 91). Menurut arsyad (2011) unsur-unsur yang terdapat dalam media visual terdiri dari bentuk, warna dan tekstur. Media botol bekas hasil termasuk kedalam media visual karena media ini juga terdiri dari bentuk, warna, dan tekstur.

Selain dilihat dari segi bentuk pemilihan warna dan tekstur juga penting. Botol bekas hasil ini di ciptakan berwarna-warni untuk memberi kesan penekanan, juga untuk membangun ketertarikan dan keterpaduan, bahkan dapat menciptakan respon emosional pada siswa. Sedangkan tekstur menambah kesan kasar atau halus dari media botol hasil tersebut.

2.2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Benda Kongrit (BOKHAS)

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran memiliki fungsi atensi karena dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media botol bekas hasil dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih terfokus dan mampu berkonsentrasi dalam materi pembelajaran.

2) Fungsi Afektif

Dikatakan memiliki fungsi afektif karena media pembelajaran dapat meningkatkan emosi dan perasaan siswa

yang akan menimbulkan sikap dan minat belajar terhadap materi pembelajaran. Dengan adanya media botol bekas hasil yang diterapkan dalam pembelajaran akan semakin membangkitkan minat dan sikap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

3) Fungsi Kognitif

Pada setiap media tentu memiliki fungsi kognitif yang dapat memberikan gagasan berupa pengetahuan dan pemahaman baru bagi siswa, salah satunya terdapat pada media botol bekas hasil yang termasuk media visual.

4) Fungsi Kompensatoris

Ketika media pembelajaran dapat membantu siswa yang mengalami keterlambatan dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disampaikan secara verbal sudah pasti media tersebut memiliki fungsi kompensatoris. Dengan begitu, pada penggunaan media botol bekas hasil, pembelajaran menjadi lebih konkret karena media pembelajaran di gunakan langsung oleh siswa.

2.2.4.4 Cara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Benda Kongrit BOKHAS (Botol Bekas Hasil)

Media yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media hasil inovasi sendiri. Media botol bekas hasil terbuat dari botol bekas air mineral yang ditempelkan pada papan kayu atau

triplek yang sudah didesain sedemikian rupa. Botol tersebut hanya diambil pada bagian tutup dan mulut botol saja.

Cara penggunaan media Botol Hasil ini sangat mudah, diantaranya:

- 1) Menjelaskan tentang materi yang berkaitan dengan media;
- 2) Menjelaskan cara penggunaan media;
- 3) Meletakkan media dengan posisi sedikit miring;



Gambar 2.1 Media Posisi Miring

- 4) Meminta satu persatu peserta didik untuk mencoba;
- 5) Meminta peserta didik yang di pilih untuk mengambil kelereng kemudian menggelindingkan kelereng tersebut pada papan yang sudah berisi potongan kayu yang sudah diletakan secara acak atau jikjag dengan tujuan agar kelereng tersebut dapat menggelinding menuju kotak yang berisi soal dan hadiah;



Gambar 2.2 Media sedang mengambil kelereng



Gambar 2.3 Kelereng diluncurkan pada papan BOKHAS

- 6) Kemudian peserta didik tersebut di minta untuk mengambil kertas yang berisi soal dalam kotak tersebut dan membacakannya dengan keras. “Misalnya pada kertas tersebut berisikan pertanyaan, berapa hasil penjumlahan dari $5+3?$ ”;



Gambar 2.4 Mengambil soal di kotak papan BOKHAS



Gambar 2.5 Membuka dan membaca soal

- 7) Lalu, peserta didik diminta untuk mencari hasil pada tutup botol bertuliskan hasil yang sudah diletakkan secara acak pada kotak hasil, misalnya pada soal tersebut di tanyakan berapa hasil dari $5+3$ maka siswa mencari 3 tutup botol yang berisi angka 5, 3, dan hasil dari penjumlahan $5+3$;



Gambar 2.6 Mencari tutup botol sesuai bunyi soal



Gambar 2.7 Mengambil tutup botol sesuai bunyi soal

- 8) Jika ketiga tutup botol berisi angka sesuai pertanyaan dan hasil berhasil ditemukan, peserta didik kemudian meletakkan tutup botol tersebut pada papan yang sudah disediakan dengan memperhatikan simbol penjumlahan, perkalian, dan pengurangan agar tidak keliru;



Gambar 2.8 Memasang tutup botol dipapan

- 9) Dan terakhir, jika peserta didik berhasil menjawab dengan meletakkan tutup botol sesuai arahan, maka peserta didik tersebut diberikan apresiasi dan hadiah.



Gambar 2.9 Memasang hasil dipapan

2.3 Kerangka Berpikir

Penerapan model pembelajaran tematik bagi peserta didik SD dikarenakan tingkat perkembangan peserta didik di tingkat satuan SD masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan dan memahami hubungan antar konsep secara sederhana. Pembelajaran tematik secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan.

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa. Media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa (Harjanto, 1997). Penggunaan

media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Sardiman, dkk., 2008).

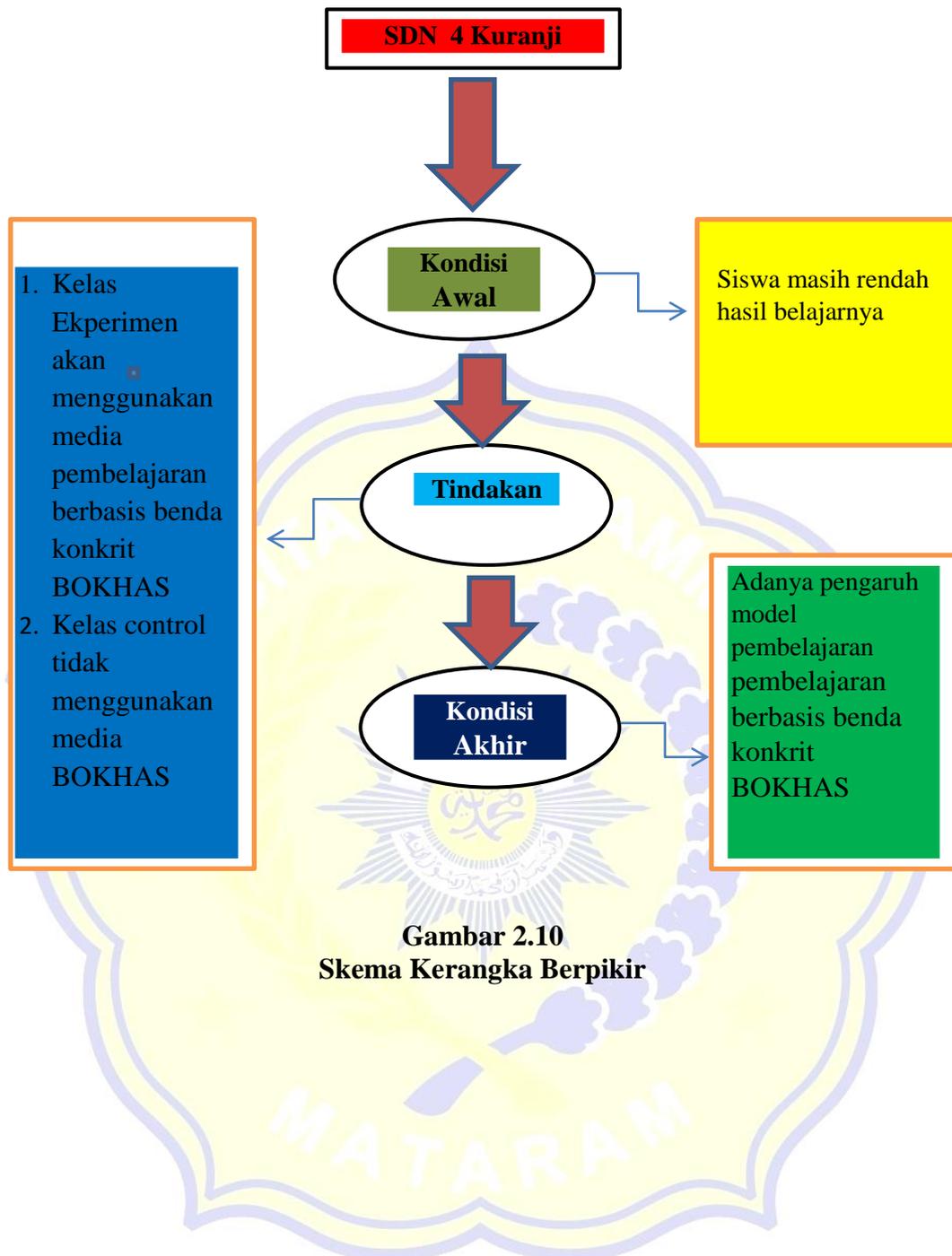
Menurut al-Tabany (2015:227) Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk membantu peserta didik dalam memahami benda kongkrit. Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin di teruskan kepada sasaran atau penerimaan pesan tersebut dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Sumber itu dapat berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, LCD, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras ini. Tiap media dapat diidentifikasi karakteristik khusus yang dimilikinya. Karakteristik khusus yang dimaksud adalah kemampuannya dalam menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan oleh media lainnya. Tingkat pengaruh motivasional yang dimiliki suatu media juga penting artinya untuk keperluan mempreskripsikan strategi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan di SD Negeri 4 Kuranji, penggunaan metode dan media kurang bervariasi, sehingga peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan lain di luar aktifitas belajarnya dan kurang memperhatikan guru yang menjelaskan di depan. Metode mengajar guru masih dominan menggunakan media dalam proses pembelajaran dengan begitu kegiatan peserta didik lebih banyak mencatat materi tentunya ini berdampak pada, Hasil belajar peserta didik yang rendah terlihat dari 26

peserta didik di kelas 1 A dan 1 B SDN 4 Kuranji nilai KKM mereka di bawah nilai KKM, hal ini diperoleh dari nilai ketuntasan klasikal kelas yang didapatkan hanya 34,61% yang dimana dari 26 peserta didik hanya 9 peserta didik yang dinyatakan tuntas dan mendapatkan nilai diatas rata-rata sedangkan 17 peserta didik mendapatkan nilai di bawah ketuntasan kriterial minimum dengan KKM 75.

Berdasarkan Permasalahan diatas, pemilihan media yang sesuai dengan materi dalam proses belajar mengajar dapat membantu peserta didik Sekolah Dasar (SD) Negeri 4 Kuranji untuk memahami konsep yang ingin di capai dalam pembelajaran. Adapun salah satu media yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis benda kongrit BOKHAS (Botol Bekas Hasil). Sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Melalui penggunaan media ini, diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar aspek kognitif peserta didik di SD Negeri 4 Kuranji pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dimana penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode Penelitian ini merupakan penelitian tentang kuantitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk mengeksplorasi dan klarifikasi suatu fenomena atau fakta sosial, dengan jalan menjabarkan beberapa variabel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Adapun desain yang digunakan pada penelitian *Quasi experimental design*. Bentuk *Quasi Experimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Nonequivalent Control Group Design*, desain penelitian ini melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak. Adapun gambaran mengenai rancangan *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut:

Tabel 2
Desain Penelitian

	<i>pres-test</i>	Perlakuan	<i>pos-test</i>
Ekperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 : Pretest kelas eksperimen terhadap Media Botol Bekas Hasil (BOKHAS).

O_2 : Posttest kelas eksperimen terhadap Media Botol Bekas Hasil (BOKHAS).

O_3 : Pretest kelas kontrol tanpa menggunakan Media Botol Bekas Hasil.

O_4 : Posttest kelas kontrol tanpa menggunakan Media Botol Bekas Hasil.

X : Pemberian tindakan pada kelas eksperimen menggunakan Media Botol Bekas Hasil.

- : Pembelajaran kelas kontrol tanpa menggunakan Media Botol Bekas Hasil.

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan tes awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu Media BOKHAS pada Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri. sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa Media BOKHAS akan tetapi diberikan metode konvensional lainnya seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh Media botol bekas hasil (BOKHAS) terhadap hasil belajar pada aspek kognitif kognitif peserta didik.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian di lakukan di SDN 4 Kuranji Jl Jempong Baru, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Sedangkan waktu pelaksanaan dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan pada Lingkungan Rumahkudi kelas 1. penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober-Desember 2020.

3.3 Penentuan Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016: 80). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 2013:173). Populasi peneliti dalam penelitian ini adalah kelas 1 A dan kelas 1 B SDN 4 Kuranji dengan jumlah 26 peserta didik.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang di teliti (Arikunto, 2013:174). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki popopulasi tersebut (Sugiyono, 2016:81). Dalam penelitian ini sampel yang peneliti gunakan adalah kelas 1 ASDN 4 Kuranji yang berjumlah 13 peserta didik dan kelas 1 B SDN 4 Kuranji berjumlah 13 peserta didik. Jadi jumlah dari kedua sampel tersebut adalah 26 peserta didik.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Motode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yaitu; Teknik observasi, Teknik tes, Teknik dokumentasi. dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Teknik observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti (populasi atau sampel). Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian kinerja guru, kondisi sekolah di SD Negeri 4 Kuranji.

3.4.2 Teknik tes

Menurut Taksonomi Bloom rana kognitif terdapat enam ranah diantaranya: (C1) Mengingat, (C2) Memahami, dan (C3) Mengaplikasikan. Teknik tes, digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif, dan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran matematika. Alat pengumpul data yang digunakan berupa tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda, setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Tes dilaksanakan diawal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (pretest) dan di akhir pembelajaran setelah peserta didik mendapat materi (postest).

3.4.3 Teknik dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai mid semester genap siswa. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh

gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung dan untuk mendapatkan data empiris lainnya.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Menurut Sugiyono, (2011:38). Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu:

1. Variabel indenpenden(variabel bebas). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2016:39). variabel bebas disimbolkan dengan “X”, dan variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Botol Bekas Hasil.
2. Variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya ;variabel bebas (Sugiyono, 2016:39). Variabel terikat disimbolkan dengan “Y”, dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif siswa kelas I SD Negeri 4 Kuranji.

3.6 Instrumen Penelitian

Bertujuan untuk mengukur suatu gejala akan menggunakan instrument penelitian. Jumlah instrument yang akan digunakan tergantung pada variabel yang diteliti. Bila variabel yang diteliti jumlahnya tiga, maka akan menggunakan tiga instrumen. Dalam hal ini perlu dikemukakan instrumen apa saja yang digunakan untuk penelitian, Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam

mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen dalam penelitian ini yaitu; Lembar observasi, Lembar tes, dan Dokumentasi adalah sebagai berikut:

3.6.1 Lembar observasi

Observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.1.
Lembar Observasi Kelas Ekperimen

No	Aspek-aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
	KEGIATAN AWAL				
1.	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa				
2.	Guru menyuru siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran di mulai				
3.	Guru mengingatkan siswa untuk selalu bersikap disiplin				
4.	Guru melakukan kegiatan apersepsi				
5.	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
	KEGIATAN INTI				
1.	Guru menjelaskan materi pembelajaran				
2.	Guru memperlihatkan media BOKHAS dan menjelaskan cara menggunakan				
3.	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum di pahami				
4.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok				
5.	Siswa membentukkan kelompok sesuai dengan yang di bagikan guru				
6.	Guru memberikan kesempatan setiap perwakilan kelompok untuk mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media BOKHAS				
7.	Memperhatikan dan Membimbing siswa				

	saat mengoperasikan berlangsung				
8.	Siswa disuruh untuk memperlihatkan hasil dari operasi yang telah dilakukan				
9.	Guru meruluskan jawaban yang kurang tepat				
10.	Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami				
	KEGIATAN PENUTUP				
1.	Guru menyimpulkan dan meberikan penguatan materi yang telah di berikan				
2.	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berbicara				
3.	Guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai apresiasi semangat belajar				
4.	Menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam				
Jumlah					
Pertasi Kriteria kemampuan guru					

Tabel 3.2.
Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

No	Aspek-aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
	KEGIATAN AWAL				
1.	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa				
2.	Guru menyuru siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran di mulai				
3.	Guru mengingatkan siswa untuk selalu bersikap disiplin				
4.	Guru melakukan kegiatan apersepsi				
5.	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
	KEGIATAN INTI				
1.	Guruh menjelaskan materi pembelajaran				
2.	Guru memperlihatkan Materi yang di ajarkan				
3.	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum di pahami				
4.	Guru membagi siswa dalam beberapa				

	kelompok				
5.	Siswa membentukkan kelompok sesuai dengan yang di bagikan guru				
6.	Guru memberikan kesempatan setiap perwakilan kelompok untuk mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan di papan				
7.	Membimbing siswa saat diskusi berlangsung				
8.	Siswa disuru untuk mempresentasikan hasil dari diskusi yang telah dilakukan				
9.	Guru meruluskan jawaban yang kurang tepat				
10.	Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami				
	KEGIATAN PENUTUP				
1.	Guru menyimpulkan dan meberikan penguatan materi yang telah di berikan				
2.	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berbicara				
3.	Guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai apresiasi semangat belajar				
4.	Menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam				
Jumlah					
Pertasi					
Kriteria kemampuan guru					

3.6.2 Lembar Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Tes umumnya digunakan untuk mengukur kemampuan intelegensi peserta didik, yaitu mengenai hasil belajarnya. Tes diberikan kepada peserta didik baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Tes diberikan sebelum kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan perlakuan. Tes juga diberikan setelah kelompok eksperimen

maupun kelompok kontrol diberikan perlakuan. Kemudian akan didapatkan data rata-rata kelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan. Soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda dengan jumlah yang terdiri dari 22 butir soal tes awal dan 22 butir tes akhir dengan soal yang sama. Yang diambil dari ranah kognitif, C1). Pengetahuan, C2). Pemahaman, C3). Penerapan.

Tabel : 4
Kisi-Kisi Lembar Tes Tematik

Tema	Mata pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Yang diukur			Jumlah Soal Tes
				C1	C2	C3	
6	Matematika	3.5 Mengenal pola bilangan yang berkaitan dengan kumpulan benda/gambar/gerakan atau lainnya dan mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan.	3.5.1 Menjelaskan Mengenal pola bilangan yang berkaitan dengan kumpulan benda/gambar/gerakan atau lainnya dan mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan	1, 2, 3, 4 5, 6	7, 8,9,1 0	11, 12, 13, 14	14
			1.5.1 Memprediksi dan membuat pola bilangan yang berkaitan dengan kumpulan benda/gambar/gerakan atau				

		ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu kosakata bahasa daerah	pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain				
--	--	--	---	--	--	--	--

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran, foto ketika proses belajar dengan menggunakan media botol bekas hasil dan daftar nilai sebelum dilakukan penelitian dan daftar nilai setelah dilakukan penelitian. Nilai atau hasil belajar tersebut di analisis untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Botol Bekas Hasil terhadap hasil belajar siswa.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Validitas merupakan hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016:121) Validitas adalah suatu ukuran

yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalitan atau kesehian suatu intrumen (Arikunto, 2013:211).

1. Lembar observasi, uji validasi lembar observasi yaitu konstruk yang dilakukan oleh teman sebayan yaitu Nurhaidah untuk diuji validitas isi untuk mengetahui kesesuaian isi kisi-kisi dan isi intrumen yang ada apakah sesuai dengan rencana atau kisi-kisi yang dibuat.
2. Lembar soal dilakukan untuk mengetahui validitas isi soal yang dibuat apakah sesuai dengan kisi-kisi soal yang di buat sebelumnya dan soal tersebut validasi maka dilakukan uji coba validasi yang dilakukan oleh dosen ahli yaitu ibu Drs. H. Akhmad H. Mus, M.Hum.

Dalam penelitian ini, validasi instrumen yang dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama.

Untuk menentukan validitas butir soal dalam penelitian ini digunakan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010:213)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y

N = Jumlah siswa

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

ΣY = Jumlah nilai variabel Y

ΣXY = Jumlah nilai perkalian variabel X dan Y

(ΣX^2) = Jumlah nilai variabel X dikuadratkan

(ΣY^2) = Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

ΣX^2 = Jumlah kuadrat nilai variabel X

ΣY^2 = Jumlah kuadrat nilai variabel Y

ΣXY = jumlah nilai perkalian variabel x dan y

Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05. Ketentuan ujian validitas adalah jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid.

Jika instrumen itu validasi, maka dapat dilihat kriteria penafsiran indeks korelasinya (r) sebagai berikut:

- Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid.
- Jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto, (2010:221). menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05. Ketentuan ujian validitas adalah jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid.

Jika instrumen itu validasi, maka dapat dilihat kriteria penafsiran indeks korelasinya (r) sebagai berikut:

- Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid.
- Jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

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

Table 5.
Kategori Realibitas soal

Intervasi kaefisien	Tingkat hubungan
$0,00 < r \leq 0,20$	Realibilitas sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Reabilitas renda
$0,40 < r \leq 0,60$	Reabilitas sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Reabilitas tinggi
$0,80 < r \leq 0,80$	Reabilitas sangat tinggi

(Arikunto, 2013:115)

3.8 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan tes akhir, maka diperoleh data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Botol Bekas Hasil.persyaratan pengujian hipotesis adalah data terlebih dahulu dilakukan pengujian populasi dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

3.8.1 Uji Prasyarat

3.8.1.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji kolmogorov-smirnov yang menggunakan program analisis statistic SPSS 16.0 *for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

3.8.1.2 Uji Homogenitas

Menurut Gunawan, (2013:87). Jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalannya yaitu dengan rumus *One Way Anova* bantuan SPSS.

3.8.1.3 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono, dkk. (2018:379). Karena hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka tidak tolak untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berpikir. Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian dan berdasarkan tinjauan pustaka serta kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

1. H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kognitif peserta didik antara kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis benda konkrit BOKHAS dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media

pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab di kelas 1 SDN 4 Kuranji.

2. $H_a =$ Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kognitif peserta didik antara kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis benda konkrit BOKHAS dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab di kelas 1 SDN 4 Kuranji.

3.8.2 Uji t

Menurut suhariyadi dan purwanto, (2009:133).t-test adalah pengujian menggunakan distribusi t terhadap signifikansi perbedaan nilai rata-rata tertentu dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Adapun kasus penelitian ini menggunakan uji beda paired sample t-test. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian pretest dan posttest atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (treatment) tertentu pada satu sample yang sama pada dua priode pengamatan yang berbeda.

Uji statistik untuk pengujian hipotesis berpasangan dinyatakan sebagai berikut:

$$t\text{-Tek} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2}{n_1 - t} + \frac{SD_2^2}{n_2 - t}}}$$

Sugiyono (2013:263)

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata smapel 1 (kelas kontrol)

- \bar{x}_2 = rata-rata sampel 2 (kelas eksperimen)
 n_1 = jumlah individu sampel 1 (kelas kontrol)
 n_2 = jumlah individu sampel 2 (kelas eksperimen)
 S_1 = variasi sampel 1
 S_2 = variasi sampel 2

Kriteria pengujian data yaitu t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a ditolak artinya tidak ada signifikan antara pembelajaran menggunakan media BOKHAS dan pembelajaran tanpa menggunakan media BOKHAS. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media BOKHAS dengan pembelajaran tanpa menggunakan media BOKHAS.

3.8.3 Uji Gain

Setelah data hasil test perbedaan rata-rata diujikan dilanjutkan dengan *uji gain*. Berdasarkan *gain score* yaitu menggunakan selisih *post test* dan *pre test*. Pengujian *uji gain* menggunakan teknik *gain score* yang dianalisis menggunakan SPSS 16.0.

$$(g) = \frac{x_2 - x_1}{x_{maks} - x_1}$$

Keterangan:

X_1 = Pre test

X_2 = post test

X_{maks} = nilai maksimal

Tabel 6 Kriteria Gain Score

Rata-rata <i>gain score</i>	Kategori
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah