ARTIKEL

STUDI KOMPARASI MEDIA TIGA DIMENSI DENGAN MEDIA BAGAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI MAKHLUK HIDUP YANG MENGUNTUNGKAN DAN MEMBAHAYAKAN PADA SISWA KELAS II SDN 2 TANJUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh:

SAIFUL ANWAR ARAFIQ

12.1.01.10.0369

Dibimbing oleh :

1. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd
2. Rian Damariswara, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2018

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: SAIFUL ANWAR ARAFIQ
NPM	: 12.1.01.10.0369
Telepun/HP	: 085708400002
Alamat Surel (Email)	: arafiqsaiful12@gmail.com
Judul Artikel	: Studi Komparasi Media Tiga Dimensi Dengan Media Bagan Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup Yang Menguntungkan Dan Membahayakan Pada Siswa Kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan KH. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarism;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 8 Juli 2018
Pembimbing I,	Pembimbing II,	Penulis,
Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd NIDN. 0713037304	Rian Damariswara, M.Pd NIDN. 0728129001	Saiful Anwar Arafiq NPM 12.1.01.10.0369

STUDI KOMPARASI MEDIA TIGA DIMENSI DENGAN MEDIA BAGAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI MAKHLUK HIDUP YANG MENGUNTUNGKAN DAN MEMBAHAYAKAN PADA SISWA KELAS II SDN 2 TANJUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Saiful Anwar Arafiq
12.1.01.10.0369
FKIP – PGSD
arafiqsaiful12@gmail.com
Sutrisno Sahari, S.Pd.I., M.Pd. (1) dan Rian Damariswara, M.Pd.(2)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Saiful Anwar Arafiq : Studi Komparasi Media Tiga Dimensi Dengan Media Bagan Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup Yang Menguntungkan Dan Membahayakan Pada Siswa Kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2018.

Penelitian ini dilatarbelakangi melalui hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong masih rendah. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, guru masih sering kali menggunakan metode ceramah. Pembelajaran hanya terfokus pada penjelasan guru dan kurang melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran. Siswa hanya disuruh mencatat hal-hal yang sekiranya penting. Hal inilah yang menyebabkan materi ajar kurang tersampaikan secara optimal. Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan berpikir logis pada mata pelajaran IPA tidak sepenuhnya berjalan sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latarbelakang tersebut, penelitian ini memiliki 3 rumusan maslah antara lain sebagai berikut. (1) Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media tiga dimensi pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung tahun ajaran 2017/2018? (2) Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung tahun ajaran 2017/2018? (3) Adakah perbedaan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan antara media tiga dimensi dengan media bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018?

Pada penelitian ini teknik yang digunakan adalah eksperimental dengan menggunakan desain *Posttest Only Design.* Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dan subyek penelitian siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pembelajaran dengan menggunakan perangkat ajar Silabus, RPP, media pembelajaran, tes hasil belajar.

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah (1) Kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media tiga dimensi pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung tahun ajaran 2017/2018 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90,03%. (2) kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung tahun ajaran 2017/2018 dengan ketuntasan klasikal 47,5%. (3) Ada perbedaan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan antara media tiga dimensi dengan media bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci : Media Tiga Dimensi, Media Bagan, Makhluk Hidup yang Menguntungkan dan Membahayakan

A. PENDAHULUAN

I. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan yang disusun secara terstruktur. Pemahaman tentang IPA membuat siswa lebih berpikir secara mendalam mengenai alam semesta. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran berjenjang yang tidak hanya menanamkan konsep saja, melainkan juga memberikan siswa sikap berpikir kritis dalam menjaga lingkungan. Pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan mampu menanamkan konsep pembelajaran dengan baik pada siswa sehingga dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penanaman konsep yang baik maka akan dapat membuat siswa lebih memahami dan menguasai materi.

Menurut Susanto (2013:171-172) tujuan diberikannya pembelajaran IPA adalah sebagai berikut.

1. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pengembangan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berpean serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampialn IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang diajarkan tentang alam seisinya. Tidak hanya memberikan konsep saja, melainkan

juga mengembangkan sikap positif serta meningkatkan kesadaran tentang alam sekitar.

Secara umum pembelajaran di sekolah dasar masih menggunakan cara konvensional dalam pengajaran. Proses belajar mengajar lebih banyak dilakukan dengan ceramah dan bercerita. Kegiatan lebih terpusat pada guru dibandingkan siswa. Guru belum sepenuhnya melaksanakan pengajaran secara aktif, dan kurangnya interaksi dengan siswa yang menyebabkan tujuan pembelajaran IPA belum tercapai sepenuhnya. Pembelajaran tersebut yang membuat siswa cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu materi pembelajaran IPA yakni materi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas II sekolah dasar. Materi ini menuntut siswa agar dapat mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan. Dalam mengajarkan materi ini, perlu adanya media pembelajaran yang tepat agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pada materi tersebut terdapat macam hewan dan tumbuhan yang menguntungkan dan membahayakan sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan bergantung pada pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas II SDN 2 Tanjung, proses belajar mengajar cenderung terfokus pada guru. Dalam pembelajaran guru lebih sering bercerita mengenai materi yang diajarkan tanpa didukung dengan media pembelajaran. Siswa menjadi pasif dan kurang berinteraksi tanya jawab dengan guru atau dengan siswa lainnya. Selain itu, dalam kegiatan belajarnya, siswa lebih banyak disuruh mencatat bagian penting dari materi. Siswa menjadi kurang bersemangat atau kurang termotifasi dalam menerima materi belajar sehingga cepat bosan.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar, sangat penting digunakan untuk mendukung siswa dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan media

perlu digunakan agar dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam memahami materi. Media pembelajaran merupakan sarana penghubung antara guru dengan siswa. Dengan penggunaan media yang menarik diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.

Salah satu media yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran pada materi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan adalah penggunaan media tiga dimensi dan bagan. Diharapkan dengan penggunaan media tersebut dapat membuat siswa lebih memahami dan menguasai materi. Selain itu dengan penggunan media tiga dimensi dan bagan dalam penelitian ini, guru dapat menentukan media yang cocok dengan materi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan yang diajarkan.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan penelitian tentang " Studi komparasi Media Tiga Dimensi Dengan Media Bagan Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup Yang Menguntungkan Dan Membahayakan Pada Siswa Kelas II SDN 2 Tanjung Kaupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan judul tersebut terdapat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media tiga dimensi pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018?
3. Adakah perbedaan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan antara media tiga dimensi dengan media bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018?

B. METODE PENELITIAN

1. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent variable).* Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas(Sugiyono, 2013:61).

Variabel tersebut antara lain.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam pnelitian ini adalah pembelajaran dengan media tiga dimensi dan pembelajaran dengan media bagan.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan.

II. Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan dalam peneltian ini adalah eksperimental. Menurut Sugiyono (2013: 107) menjelaskan bahwa, "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan". Selain itu penelitian ini menggunakan desain penelitian *Posttest Only Design*. Peneliti menggunakan desain tersebut karena dalam penelitian peneliti menggunakan dua kelompok. Pendekatan yang digunakan peneliti adalah kuantitatif, dengan alasan data-data yang digunakan dalam penelitian adalah angka-angka.

III. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung, dengan siswa sebanyak 41 siswa. Selanjutnya siswa tersebut dibagi dalam dua kelompok yaitu kelas Eksperimen A dan kelas Eksperimen B. Waktu penelitian terhitung mulai bulan Oktober 2017 sampai Maret 2018.

IV. Pengumpulan Data

Langkah-langkah dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi di sekolah.
2. Koordinasi dengan guru pamong.
3. Menyusun Instrumen Penelitian.

4. Uji Validitas dan Reabilitas.
5. Penelitian.
6. Uji Normalitas dan Homogenitas.
7. Pengujian hasil penelitian.

V. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan uji ketuntasan dan uji statistik dengan menggunakan program SPSS versi 21. Teknik Uji ketuntasan menggunakan rumus JP untuk uji hipotesis 1 dan 2. Sedangkan untuk uji hipotesis 3 menggunakan analisis t-test.

C. HASIL DAN KESIMPULAN

1. **Kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan menggunakan media tiga dimensi pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018 dengan ketuntasan klasikal ≥ 75%.**

Dalam penelitian yang telah dilaksanakan dengan media tiga dimensi, siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih antusias karena media yang digunakan merupakan tiruan bentuk asli makhluk hidup. Berdasarkan uji ketuntasan hasil belajar pada kelompok eksperimen 1 dengan KKM 75, mencapai 90,03%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media tiga dimensi mendapatkan hasil ketuntasan klasikal sebesar ≥ 75%.

2. **Kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan menggunakan media bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018 dengan ketuntasan klasikal < 75%.**

Hasil dari penelitian menunjukkan, bahwa siswa dalam pembelajaranan dengan media bagan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Siswa lebih banyak terfokus pada media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil belajar klasikal pada kelompok eksperimen dua dengan KKM 75, mencapai 47,5%. Dengan demikin dapat disimpulkan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media bagan

mendapatkan hasil ketuntasan klasikal < 75%.

3. **Ada perbedaan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan menggunakan media tiga dimensi dan bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018.**

Berdasarkan uji ketuntasan dan keunggulan, perbandingan rata-rata *posttest* kelompok eksperimen satu mencapai 90,00 yang posisinya lebih besar dibanding nilai rata-rata kelompok eksperimen dua sebesar 77,00.

Selain itu, berdasarkan pemaparan tersebut, terdapat nilai t-hitung sebesar 2,524 > t-tabel sebesar 2,022 (taraf signifikan 5%).

Demikian dapat disimpulkan hasil pengujian hipotesis nol (H_o) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis alternatif (H_a) terbukti benar. Hasil penelitian membuktikan ada perbedaan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dengan media tiga dimensi dan bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tajung Kabupaten Tulungagung.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka sebagai temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa.

a. Dengan ketuntasan klasikal siswa mencapai 90,03%, hal ini membuktikan bahwa media tiga dimensi yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan. dengan hasil *post test* tertinggi pada rentang 81-85 dan 96-100 yang mencapai 23,80%. Dengan demikian kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media tiga dimensi tergolong tinggi.

b. Berdasarkan hasil ketuntasan klasikal mencapai 47,5%. Hal tersebut membuktikan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media bagan memperoleh hasil *post test* tertinggi pada rentang 81-85 dan 96-100 mencapai 47,5%. Dengan demikian kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan

membahayakan dengan media bagan tergolong rendah.

c. Dari hasil *posttest* siswa dengan menggunakan media tiga dimensi dan bagan, dengan hasil ketuntasan klasikal belajar siswa mencapai 90,03% dibanding 47,5%. Hal ini membuktikan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan dengan media tiga dimensi lebih baik dibanding media bagan pada siswa kelas II SDN 2 Tanjung Kabupaten Tulungagung.

2. Saran Hasil penelitian.

Berdasar temuan yang peneliti dapatkan selama melaksanakan penelitian, maka peneliti mencoba mengemukakan beberapa saran yang bisa dijadikan masukan bagi beberapa pihak. Bagi dunia pendidikan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan tentang penerapan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran IPA. Penerapan media tiga dimensi dan bagan dapat memberikan sumbangsih ilmu penegetahuan secara komprehensif. selain itu, media pembelajaran memberikan variasi pembelajaran bagi guru guna memberikan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, media tiga dimensi dan media bagan menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memberikan wawasan secara luas terakait implementasi kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya hasil peneltian ini diharapakan dapat menjadi sumbangan penelitian dalam dunia pendidikan dan dapat dijadikan tolak ukur bagi peneliti selanjutnya agar lebih berkembang secara dinamis.

E. DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Leyn, S.P.P., Klarasari, D., Firiasari, A. (Eds). 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 2 untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B"
JALAN K.H. ACHMAD DAHLAN NOMOR 76 TELEPON (0354) 771576, 771503, 771495 KEDIRI

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0021/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Saiful Anwar Arafiq
NPM	:	12.1.01.10.0369
Judul Artikel	:	Studi Komparasi Media Tiga Dimensi Dengan Media Bagan Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup Yang Menguntungkan Dan Membahayakan Pada Siswa Kelas II SDN 2 Tajung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	97% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBmzlO10.html

Kediri, 23 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201