

ARTIKEL

**PENGARUH MODEL LEARNING CYCLE DIDUKUNG MEDIA REALIA
TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI WUJUD BENDA
SISWA KELAS IV SDN BURENGAN KECAMATAN PESANTREN
KOTA KEDIRI TAHUN 2017/2018**

***THE EFFECT LEARNING CYCLE MODEL SUPPORTED BY REAL
MEDIA OF ABILITY TO IDENTIFYING FORM OF OBJECTS IN CLASS
FOURTH STUDENTS OF BURENGAN ELEMENTARY SCHOOL
PESANTREN DISTRICT CITY OF KEDIRI YEAR 2017/2018***



Oleh:

ADINDA PUTRI AGUNG

13.1.01.10.0411

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Bambang Soenarko, M.Pd**
2. **Karimatus Saidah, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2017UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2017/2018**

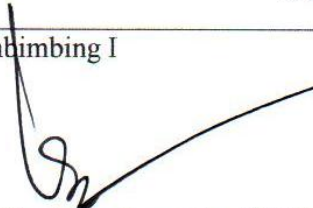
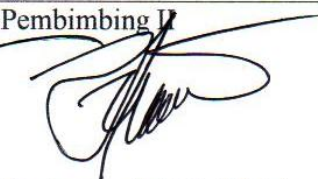
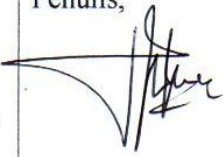
SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama Lengkap : Adinda Putri Agung
NPM : 13.1.01.10.0411
Telepon/HP : 082210193774
Alamat Surel (Email) : adinda742@gmail.com
Judul Artikel : Pengaruh Model *Learning Cycle* Didukung Media Realia Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Wujud Benda Siswa Kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun 2017/2018
Fakultas – Program Studi : FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jln. KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto. Kota Kediri, Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
- 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, 29 Januari 2018
 <u>Drs. Bambang Soenarko, M.Pd</u> NIDN: 0704025601	 <u>Karimatus Saidah, M.Pd.</u> NIDN: 0710039103	Penulis,  <u>Adinda Putri Agung</u> NPM. 13.1.01.10.0411

PENGARUH MODEL LEARNING CYCLE DIDUKUNG MEDIA REALIA TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI WUJUD BENDA SISWA KELAS IV SDN BURENGAN KECAMATAN PESANTREN KOTA KEDIRI TAHUN 2017/2018

Adinda Putri Agung

13.1.01.10.0411

FKIP - PGSD

adinda742@gmail.com

Drs. Bambang Soenarko, M.Pd dan Karimatus Saidah, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Adinda Putri Agung: Pengaruh model *learning cycle* didukung media realia terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017/2018

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil wawancara, pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPA di SD sebagian besar masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan kemampuan siswamengidentifikasi wujud benda masih rendah. Tujuan penelitsn ini adalah (1) membuktikan adanya pengaruh model *learning cycle* didukung media realia terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda (2) membuktikan adanya pengaruh model *learning cycle* tanpa didukung media realia terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda (3) membuktikan adanya perbedaan pengaruh penggunaan model *learning cycle* didukung media realia dibanding pengaruh penggunaan model *learning cycle* tanpa didukung media realia terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian *Nonrandomized control grup pretest-posttest design* dengan *pretest-posttest control group design*. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian 60 siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Teknik pengumpulan data berupa tes. Analisis data yang digunakan adalah rumus uji-t.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Penggunaan model *learning cycle* didukung media realia berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal mencapai 86,64%, hal ini terbukti dengan t-hitung (9,274) >t-tabel 1% (2,756). (2) Penggunaan model *learning cycle* tanpa didukung media realia berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda siswa kelas IV SDN Burengan kecamatan Pesantren Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal mencapai 42,42%, hal ini terbukti dengan t-hitung (7,862) >t-tabel 1% (2,756). (3) Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model *learning cycle* didukung media realia dibanding dengan model *learning cycle* tanpa didukung media realia terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri, dengan keunggulan pada penggunaan model *learning cycle* didukung media realia, hal ini terbukti dengan t-hitung (4,364) >t-tabel 1% (2,660) dan rerata *posttest* kelompok eksperimen 81,03 > rerata *posttest* kelompok kontrol 67,56.

KATA KUNCI: model *learning cycle*, media realia, kemampuan mengidentifikasi wujud benda.

I. LATAR BELAKANG

Salah satu pelajaran yang terdapat pada sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah Ilmu Pengetahuan yang lahir dan berkembang dari observasi dan eksperimen. IPA mempunyai dua aspek penting, yaitu pengetahuan dan metode dalam memperoleh pengetahuan itu sendiri. Sebagaimana dikatakan Bacon dan Aristoteles (dalam Usman 2006: 13), “Memandang IPA sebagai suatu pelajaran yang dimulai dengan observasi menuju ke prinsip umum atau generalisasi, dan kemudian kembali ke observasi”. Sesuai dengan paparan diatas bahwa pengembangan konsep IPA dilakukan melalui, pengamatan, percobaan atau eksperimen dengan prosedur dan sikap ilmiah. Melalui pembelajaran IPA perlu dirancang dan dilaksanakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih aktif dengan melalui observasi dan eksperimen sehingga hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPA dapat tercapai.

Selanjutnya sesuai dengan peran guru yang sangat penting untuk membantu mewujudkan hal tersebut diatas guru dituntut menguasai empat kompetensi. Menurut UU RI No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen ditegaskan pada pasal 10 ayat 1 bahwa:

“Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi paedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”.

Salah satu dari empat kompetensi guru adalah kompetensi paedagogik, dalam kompetensi pedagogik harus mampu menjalankan proses pembelajaran dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang didalamnya harus ada metode, model, media pembelajaran yang membuat siswa mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, tugas seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadikannya menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah akan kurang maksimal dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Secara umum permasalahan yang dialami oleh siswa di sekolah kompleks atau sekolah yang terdapat pada satu lokasi yaitu SDN Burengan 1, SDN Burengan III dan SDN Burengan IV adalah padatnya materi pelajaran yang harus dipelajari, sehingga siswa kurang mampu untuk mengingat atau menghafalkan semua materi yang ada, hal ini merupakan sebuah tantangan bagi guru untuk memaksimalkan semua kemampuan yang dimiliki. Pada umumnya siswa hanya memfungsikan

indera pendengaran saja sehingga untuk memahami konsep-konsep yang abstrak siswa mengalami kesulitan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa didukung metode pembelajaran yang lain atau alat bantu mengajar yang bervariasi sehingga pembelajaran tampak monoton. Dalam pelaksanaan di SD tersebut terlihat sangat monoton dan membosankan karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja, padahal SD tersebut mempunyai media yang sangat mendukung untuk menjelaskan materi yang sedang berlangsung. Hal ini akan membuat siswa jenuh di kelas dan malas untuk mengikuti pelajaran yang ada.

Kondisi umum sebagaimana dipaparkan diatas ternyata tidak berbeda dengan yang terjadi di SD Burengan 4 Kota Kediri, yang mana beberapa masalah yang muncul dalam observasi awal mata pelajaran IPA antara lain: 1) Siswa kurang aktif dalam menerima pelajaran disebabkan karena guru tidak tepat dalam menggunakan media atau metode pembelajaran; 2) Siswa masih ada yang bermain sendiri pada saat guru menjelaskan materi pelajaran sehingga kurang memahami konsep pembelajaran ilmu pengetahuan alam disebabkan karena guru kurang menguasai pengelolaan kelas; 3) Kurangnya pemahaman guru terhadap

model pembelajaran yang diterapkan untuk siswa; 4) Rendahnya motivasi siswa untuk belajar karena kurangnya sumber informasi seperti (buku, media belajar, perpustakaan, alat peraga); 5) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebanyak 75% kurang dari/dibawah dari KKM.

Kenyataan di lapangan sebagaimana yang sudah diidentifikasi diatas salah satunya adalah banyak guru yang tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif pada saat proses pembelajaran atau bisa dikatakan masih menggunakan model konvensional terutama ceramah. Sebagian besar guru SD menganggap penggunaan model pembelajaran dan media sangat sulit dan merepotkan guru. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru di SDN Burengan Kota Kediri, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pada proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Burengan Kota Kediri, siswa hanya terpaku pada buku pegangan tanpa adanya keterampilan yang dilatihkan dalam proses pembelajaran. Padahal dalam pembelajaran IPA diharapkan memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah baik secara individu maupun secara kelompok. Jika siswa hanya terpaku pada buku saja maka tujuan dari materi tidak akan tercapai secara maksimal.

Berkaitan dengan masalah yang terjadi di SD Burengan dipandang perlu dilakukan pembenahan pembelajaran dengan menerapkan model yang inovatif yaitu menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*. Penggunaan model *Learning Cycle* diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa. Siswa belajar aktif, siswa mempelajari materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir. Hal ini mengingat keunggulan model *Learning Cycle* hal ini sebagaimana dikatakan oleh Shoimin (2014: 61) bahwa:

Keunggulan model *Learning Cycle* dapat meningkatkan motivasi belajar karena pembelajar dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa dapat menerima pengalaman dan dimengerti oleh orang lain, siswa mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil dan berguna, kreatif, bertanggung jawab, mengaktualisasikan, dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi. Pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Disamping itu dalam setiap pembelajaran agar efektif perlu didukung dengan media pembelajaran, ada banyak media pembelajaran salah satunya media Realia. Penggunaan media dapat lebih dimaknai siswa dalam menerima materi pelajaran IPA. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Azhar (2007: 91) bahwa :

Media memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Jika kondisi tersebut dapat dilaksanakan guru, yaitu siswa secara sukarela

untuk mempelajari lebih lanjut karena adanya kebutuhan dan belajar bukan sekedar kewajiban, maka guru sebagai pengajar dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh model *Learning Cycle* didukung media realia terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda pada siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kabupaten Kediri Tahun ajaran 2017-2018”.

II. METODE PENELITIAN

Variabel adalah sejumlah gejala atau faktor yang memiliki variasi sifat dan keadaan. Dalam penelitian biasanya dikenal adanya dua variable utama, yaitu variable bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Menurut Arikunto (2010: 17) menjelaskan bahwa:

“Variabel adalah hal-hal yang menjadi objek penelitian, yang ditatap dalam suatu kegiatan penelitian (*points to be noticed*), yang menunjukkan variasi, baik secara kuantitatif maupun kualitatif”.

Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2013: 68) mengatakan bahwa “Variabel merupakan suatu atribut dari sekelompok obyek yang diteliti merupakan variasi antara satu dengan yang lain dalam kelompok tersebut”.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada penelitian ini, digunakan teknik penelitian eksperimen, dimana penelitian eksperimen menurut Sukardi (2005: 179)

“Merupakan metode penelitian yang produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat”.

Dengan demikian tentu saja penelitian eksperimen dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis, diterima atau ditolaknya hipotesis itu tergantung pada hasil observasi terhadap hubungan variabel-variabel pada objek eksperimen. Desain penelitian pada penelitian ini adalah pretes-postes grup kontrol tidak secara random (*Nonrandomized control grup pretest-posttest design*). Kedua kelas diberikan *pretest-posttest* dengan soal yang sama, dimana *pretest* diberikan sebelum pembelajaran dan *posttest* diberikan setelah pembelajaran.

Grup	Pretes	Variabel terikat	Postes
Eksperimen	Y1	X	Y2
kontrol	Y3	-	Y4

Gambar 3.1 *Nonrandomized control grup pretest-posttest design* (Diadaptasi Sukardi, 2005: 186)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Burengan IV dan SDN Burengan I Kota Kediri pada tahun pembelajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Burengan 4 dan SDN Burengan I dengan jumlah siswa kelas IV SDN Burengan 4 (sebagai kelompok eksperimen) sebanyak 30 siswa dan jumlah siswa kelas IV SDN Burengan I (sebagai kelompok kontrol) sebanyak 30 siswa dengan jumlah keseluruhan 60 siswa.

Prosedur penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan, yang dipaparkan sebagai berikut. Tahap awal, dalam penelitian ini **kelompok eksperimen** (a) Melakukan observasi lokasi dan objek penelitian (b) Menyusun perangkat penelitian (c) Penyusunan instrumen penelitian (d) Koordinasi dengan pihak sekolah (e) memberikan pretest pada masing-masing kelompok (f) Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model Learning Cycle didukung media realia (g) Memberikan *posttest* (h) Menganalisis data. **Kelompok kontrol** (a) Melakukan observasi lokasi dan objek penelitian (b) Menyusun perangkat penelitian (c) Penyusunan instrumen penelitian (d) Koordinasi dengan pihak sekolah (e) Memberikan pretest pada masing-masing kelompok (f) Memberikan perlakuan pada kelompok kontrol dengan menggunakan model

Learning Cycle tanpa didukung media realia (g) Memberikan *posttest* (h) Menganalisis data.

Instrumen pengumpulan data yang telah digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes tulis pilihan ganda. Soal pilihan ganda yang digunakan terdiri dari 25 butir soal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi konstruk (validasi oleh tim ahli dibidangnya). Selanjutnya instrument diujicobakan ke lapangan dan hasilnya dianalisis berdasarkan validitas butir tes dan reliabilitas tes.

Untuk menguji hipotesis menggunakan program SPSS 18 yang secara manual dapat dijelaskan sebagai berikut:

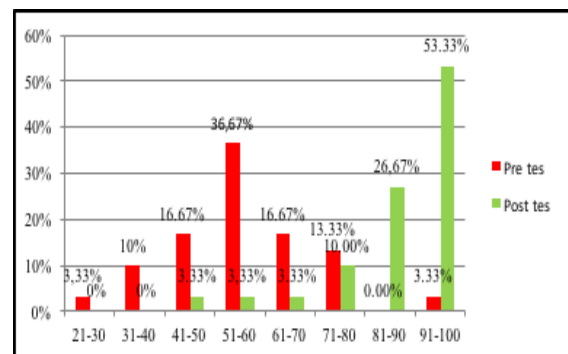
1. Uji hipotesis 1 menggunakan uji t-test 1 kelompok (*paired sample t-test*). Ketuntasan belajar siswa secara klasikal diuji menggunakan rumus Jenjang Persentil (JP).
2. Uji hipotesis 2 menggunakan uji t-test 1 kelompok (*paired sample t-test*). Ketuntasan belajar siswa secara klasikal diuji menggunakan rumus Jenjang Persentil (JP).
3. Hipotesis 3 diuji menggunakan uji t-test 2 kelompok (*independent sample t-test*). Uji keunggulan dengan membandingkan rerata *posttest* kelompok

eksperimen dan rerata *posttest* kelompok kontrol.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Dari data yang diperoleh untuk nilai hasil analisis pada kelompok eksperimen akan disajikan sebagai berikut:

1. Data Kelompok Eksperimen



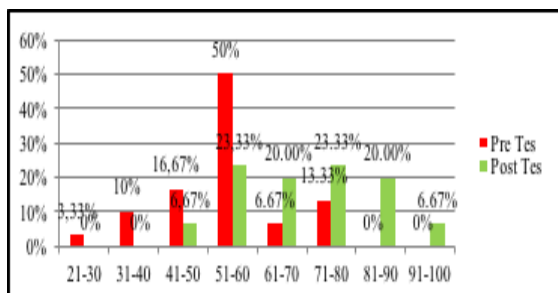
Gambar 4.1 Grafik Histogram Tentang Kemampuan Mengidentifikasi Wujud Benda (Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen)

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil *pre-test* frekuensi tertinggi berada pada rentang 51-60 yaitu sebanyak yang mencapai 11 orang siswa dengan presentase 36,67%, dan dibawah rentang nilai tersebut masih ada 16,67% yang mendapatkan nilai 41-50, 10% siswa yang mendapatkan nilai 31-40 dan 3,33% yang mendapatkan nilai 21-30 sehingga masih ada 66,67% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan demikian kemampuan mengidentifikasi wujud benda sebelum perlakuan (*pretest*) mayoritas cenderung masih rendah dibawah nilai KKM = 75.

Selanjutnya setelah perlakuan dan diberikan *posttest* pada kelompok eksperimen, frekuensi tertinggi berada pada rentang nilai antara 91-100 yang mencapai 16 siswa dengan presentase 53,33% dan berada pada rentang nilai 81-90 yang mencapai 8 siswa dengan presentase 26,67%, sehingga ada 80% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Dengan demikian kemampuan mengidentifikasi wujud benda sesudah perlakuan (*posttest*) mengalami peningkatan nilai diatas KKM = 75 dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelumnya.

Selanjutnya untuk hasil analisis pada kelompok control akan dijelaskan pada poin 2 sebagai berikut:

2. Data Kelompok Kontrol



Gambar 4.2 Grafik Histogram Tentang Kemampuan Mengidentifikasi Wujud Benda (Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol)

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil *pretest* frekuensi tertinggi berada pada rentang 51-60 yang mencapai 15 orang siswa dengan presentase 50% dan 16,67% siswa yang mendapatkan nilai 41-50 sebanyak 5 siswa, dibawah rentang nilai tersebut masih ada

10%, dan 3,33% siswa yang mendapatkan nilai 31-40 sebanyak 3 siswa dan 21-30 sebanyak 1 siswa, sehingga masih ada 80% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan demikian kemampuan mengidentifikasi wujud benda sebelum perlakuan (*pretest*) mayoritas cenderung masih rendah dibawah nilai KKM = 75.

Selanjutnya hasil *posttest* frekuensi tertinggi berada pada rentang 71-80 dan 51-60 yang masing-masing berjumlah 7 siswa dengan total presentase 46,66% dan diatasnya masih ada 20% pada rentang 81-90 sebanyak 6 siswa, dan 6,67% siswa mendapatkan nilai 91-100 sebanyak 2 siswa sehingga ada 73,33% yang mendapatkan nilai di atas KKM. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan mengidentifikasi wujud benda, sesudah perlakuan (*posttest*) cenderung mengalami peningkatan di atas nilai KKM >75 dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelumnya. Selanjutnya akan dikemukakan pembahasan atas hasil-hasil analisis dan pengujian hipotesis yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Model *Learning Cycle* didukung media realia berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda pada siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri tahun pelajaran

2017/2018 dengan ketuntasan klasikal $\geq 75\%$.

Berdasarkan rangkuman uji hipotesis nomor urut 1, dapat diketahui bahwa hasil dari = 9,274. Dengan demikian lebih besar dari pada harga 1% yaitu 2,756 berdasarkan db 29 sedangkan 5% yaitu 2,045 dan dapat digambarkan sebagai berikut:

$$t \text{ hitung} = 9,274 > t \text{ tabel } 1\% = 2,756$$

Sebagaimana yang telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel } 1\%$ maka analisis hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (H_a) yang diajukan terbukti benar.

Berdasarkan norma keputusan yang telah ditetapkan pada Bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan benar.

Sedangkan pada tabel 4.20 rangkuman ketuntasan klasikal dan keunggulan pada nomor 1 dengan Jenjang Persentil (JP) 13,36%, maka selebihnya ketuntasan 86,64% diatas 75%.

Sehingga hasil penelitian tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan model *Learning Cycle* didukung media

realia berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda pada siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal 86,64%.

2. Model *Learning Cycle* tanpa didukung media realia berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda pada siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018 dengan ketuntasan klasikal $< 75\%$.

Berdasarkan rangkuman uji hipotesis sebagaimana terlihat pada nomor 2 dapat diketahui bahwa nilai $t\text{-hitung}$ 7,862. Dengan demikian $t\text{-hitung}$ lebih besar daripada harga $t\text{-tabel } 1\%$ yaitu 2,756 berdasarkan db 29 sedangkan 5% yaitu 2,045 dan dapat digambarkan sebagai berikut:

$$t \text{ hitung} = 7,862 > t \text{ tabel } 1\% = 2,756$$

Sebagaimana yang telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel } 1\%$ maka analisis hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (H_a) yang diajukan terbukti benar.

Sedangkan pada rangkuman ketuntasan klasikal pada nomor 2 dengan Jenjang Persentil (JP) 57,58%.

Maka selebihnya ketuntasan 42,42% dibawah 75%. Sehingga hasil penelitian tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan model *Learning Cycle* tanpa didukung media realia berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda pada siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal 42,42%.

3. Ada perbedaan pengaruh penggunaan Model *Learning Cycle* didukung media realia dibanding dengan Model *Learning Cycle* tanpa didukung media realia terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda pada siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018 dengan keunggulan pada penggunaan model *Learning Cycle* didukung media realia.

Berdasarkan rangkuman uji hipotesis sebagaimana terlihat pada nomor 3 dapat diketahui bahwa nilai t-hitung 4,364, dengan demikian t-hitung lebih besar dari pada t-tabel 1% yaitu 2,660 sehingga sangat signifikan.

Selanjutnya berdasarkan uji keunggulan, perbandingan rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 81,03 yang posisinya lebih

besar dibanding nilai rata-rata posttest kelompok kontrol sebesar 67,56

Maka berdasarkan norma keputusan yang telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan benar.

Dengan demikian hasil penelitian tersebut terbukti bahwa ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model *Learning Cycle* didukung media realia dibanding dengan penggunaan model *Learning Cycle* tanpa didukung media realia terhadap kemampuan mengidentifikasi wujud benda pada siswa kelas IV SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri dengan keunggulan pada penggunaan model *Learning Cycle* didukung media realia.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan(edisi revisi)*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Prees
- Shoimin, Aris. 2014 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta



- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Samatoa. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. (Online). Tersedia : <http://www.humas.unimed.ac.id> , (diunduh 18 Agustus 2017)