

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Realia

a. Pengertian Media Realia

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.² Asyad menjelaskan bahwa media realia adalah media benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Sedangkan menurut Uno, media realia adalah media yang digunakan sebagai bahan ajar.³ Media realia adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi

²Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran; Peranannya Sangat Penting Dalam.* Jurnal Dimensi, 7, 1.

³Widayanti, W. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Media Realia Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Pulung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.* Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (JPPM), 1(2), 1-6.

belajar kepada siswa.⁴

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, daya tangkap audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dengan penggunaan media yang kreatif akan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam mempelajari sesuatu sehingga akan muncul suatu pemahaman pada hal yang dipelajari tersebut.

b. Fungsi Media Realia

Adapun fungsi media realia menurut Fathurrohman adalah:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat variabel.
- 4) Pembelajaran lebih komunikatif (mudah dipahami) dan produktif (menghasilkan).
- 5) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
- 6) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar,

⁴Cahyono, G. (2019). *Perencanaan Pembelajaran PAI Berbasis Media Visual Bagi Anak Tuna Rungu*. *IQRO: Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (1), 81-98.

meningkatkan motivasi siswa dalam sesuatu.

- 7) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.

c. Tahapan-Tahapan Penggunaan Media Realia

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran. Menurut Jariatun, langkah-langkah penggunaan media realia.

- 1) Guru merumuskan terlebih dahulu materi yang mau disampaikan kepada siswa.
- 2) Persiapan guru. Pada saat pembelajaran belum dimulai, guru mempunyai persiapan supaya siswa dapat menerima materi dengan menggunakan media realia.
- 3) Persiapan Kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru penting mempersiapkan kelas supaya siswa dapat termotivasi dan proses belajar berjalan efektif.
- 4) Langkah penyajian materi dan pemanfaatan media realia. Dalam hal ini keahlian guru dalam memanfaatkan media realia sangat diperlukan guna menjalankan tugasnya.
- 5) Langkah kegiatan siswa. Siswa belajar menggunakan media realia guna mendapatkan hasil yang maksimal.

- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan pembelajaran harus dievaluasi, sampai tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

1) Kelebihan Media Realia

- a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugastugas dalam situasi nyata
- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

2) Kelemahan Media Realia

- a) Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam

menggunakannya.

- c) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

e. Contoh Media Realia

1) Media Tiruan

Media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat, menurut Daryanto bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe model utuh, boneka, dan topeng.

2) Specimen (Contoh)

Specimen adalah benda-benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia.

3) Peta

Peta timbul yang secara fisik termasuk

model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.

4) Boneka

Boneka merupakan salah satu model perbandingan adalah boneka tiruan dari bentuk manusia dan atau hewan. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

f. Manfaat Media Realia

Media realia merupakan media sebenarnya yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di mana kelak akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang lebih baik. Manfaat media nyata didalam proses belajar sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan

pembelajaran.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak bosan dan pembelajaran tidak habis tenaga, apalagi kalau pembelajaran mengajar dalam setiap jam pembelajaran.
- 4) Pembelajaran dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pembelajaran, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Secara rinci berikut adalah manfaat dari media realia:

- 1) Memudahkan siswa dalam membangun struktur kognitif dalam membentuk konsep.
- 2) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan program yang sudah ditetapkan.
- 3) Mengefektifkan proses pembelajaran
- 4) Meningkatkan interaksi komponen pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media realia yaitu:

- 1) Memperjelaskan pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan

daya indra

- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber daya
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata “hasil” dan “belajar”, hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb.) oleh usaha. Hasil belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *a body of knowledge*.⁵

⁵Suyono, A., & Hariyanto, S. (2014). *Perkembangan teknologi informasi dan profesi penerjemah*. *Jurnal Linguistik Terapan*, 56-62.

Menurut R. Gagne dalam belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.⁶

Dan menurut Hilgard dalam hasil belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama-sama dengan Marquis, Hilgard memperbarui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri. Dari beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku dalam diri seseorang yang diperoleh dari suatu

⁶Susanto, R. (2018). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Quantum Terhadap Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VA Di SDN Joglo 04 Petang (Studi Pre-Eksperimen)*. *Jurnal Pendidikan Dasar PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 230-243.

pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan seperti halnya guru dengan murid atau murid dengan murid. Belajar juga bertujuan untuk memperoleh suatu pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Ahmad Susanto, hasil belajar perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Mulyono, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuantujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar adalah hasil perwujudan dan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidik. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*)

maupun hasil sampingan pengiring (*nurturaneffect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk mewujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

- 1) Proses belajar adalah mengalami, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
- 2) Proses itu berjalan melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- 3) Proses belajar dan hasil usaha belajar secara material dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan siswa.
- 4) Hasil belajar secara fungsional berkaitan satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah
- 5) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- 6) Hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- 7) Hasil belajar yang telah dicapai bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah.

c. Tujuan Hasil Belajar

Mendapatkan Pengetahuan Tujuan hasil belajar yang pertama adalah untuk mendapatkan pengetahuan, hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir sebagai hal yang tidak dapat dipisahkan. Siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

d. Unsur-Unsur Belajar

- 1) Tujuan belajar dimulai karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Kesiapan agar mampu melaksanakan perbuatan belajar dengan baik, anak perlu memiliki kesiapan, baik persiapan fisik, psikis, maupun kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu yang terkait dengan pengalaman belajar.
- 3) Situasi kegiatan belajar berlangsung dalam situasi belajar. Adapun yang dimaksud situasi belajar ini adalah tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, guru, kepala sekolah, pegawai administrasi, dan seluruh warga sekolah yang lain.
- 4) Interpretasi disini anak melakukan interpretasi yaitu melihat hubungan diantara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari

hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.

- 5) Respon berlandaskan hasil interpretasi tentang kemungkinannya dalam mencapai tujuan belajar, maka anak membuat respon. Respon ini dapat berupa usaha yang terencana dan sistematis, baik juga berupa usaha coba-coba, (*trial and error*).
- 6) Konsekuensi berupa hasil, dapat hasil positif (keberhasilan) maupun hasil negatif (kegagalan) sebagai konsekuensi respon yang dipilih siswa.
- 7) Reaksi terhadap kegagalan. Kegagalan dapat menurunkan semangat, motivasi, memperkecil usaha-usaha belajar selanjutnya. Namun, dapat juga membangkitkan siswa karena dia mau belajar dari kegagalan.

e. Prinsip-Prinsip Belajar

- 1) Belajar merupakan bagian dari perkembangan. Belajar dan berkembang merupakan dua hal yang berbeda, tetapi erat hubungannya. Dalam perkembangan dituntut belajar, sedangkan melalui belajar terjadi perkembangan individu yang pesat.
- 2) Belajar berlangsung seumur hidup. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (*life long learning*).
- 3) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha dari

individu secara aktif.

- 4) Belajar mencakup semua aspek kehidupan. Oleh sebab itu belajar harus mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan keterampilan hidup (*life skill*). Menurut Ki Hajar Dewantara belajar harus mengembangkan cipta (kognitif), rasa (afektif), karsa (motivasi), dan karya (psikomotor).
- 5) Kegiatan belajar berlangsung disembarang tempat dan waktu. Berlangsung di sekolah (kelas dan halaman sekolah), di rumah, di masyarakat, di tempat rekreasi, di alam sekitar, dalam bengkel kerja, di dunia industri, dan sebagainya.
- 6) Belajar berlangsung baik dengan guru maupun tanpa guru. Berlangsung dalam situasi formal, informal, dan nonformal.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah salah satu indikator tujuan pencapaian pembelajaran di kelas yang tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi suatu hasil belajar tertentu. Pandapat seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakannya yang berhubungan dengan hasil belajar. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.

- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁷

g. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Sudjana , jenis-jenis dari hasil belajar yaitu sebagai berikut.

1) Kognitif

Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistematis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut aspek kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.⁸

a) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) untuk mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya.

b) Pemahaman (*comprehension*), adalah

⁷Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h 12

⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, ..., h.

kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

- c) Pemahaman atau aplikasi (*aplication*), adalah kesanggupan seseorang untuk menerangkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang konkrit.
- d) Analisis (*analysis*), adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagianbagian dan faktor-faktor yang satu dengan yang lainnya.
- e) Sintesis (*syntesis*), adalah suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola berstruktur atau berbentuk pola baru.
- f) Penilaian (*evaluation*), adalah jenjang paling tinggi dalam ranah kognitif. Penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

2) Afektif

Ranah afektif menurut Krathwohh dalam

Sudjana dibagi menjadi lima jenjang diantaranya:⁹

- a) Menerima (*receiving*), yaitu kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus), dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- b) Menanggapi (*responding*), yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
- c) Menghargai (*valuing*), yaitu memberi nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan akan membawa kerugian. Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, peserta didik tidak hanya menerima nilai yang diajarkan, tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik dan buruk.
- d) Mengorganisasikan (*organization*), yaitu mempertemukan perbedaan nilai, sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang

⁹Suyono, A., & Hariyanto, S. (2014). *Perkembangan teknologi informasi, ...,* h. 50

membawa pada perbaikan umum. Mengorganisasikan merupakan pengembangan diri dan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan suatu nilai yang telah dimilikinya.

- e) Karakterisasi (*characterization*), yaitu keterpaduan semua sistem yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu, ada enam tingkat keterampilan, yaitu:¹⁰

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerak yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang

¹⁰Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, ...,* h. 60

kompleks.

- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecorsive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam(IPA)

Menurut H. W Flower IPA adalah “pengetahuan yang sistematis dan di rumuskan, yang berhubungan dengan gejala- gejala kebendaan dan di dasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi”.¹¹

Menurut Trianto, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.¹²

Menurut Amalia “IPA atau sains merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi secara logis sistematis tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman

¹¹Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*,(Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 136.

¹²Ibid., h.136-137.

melalui serangkaian proses ilmiah seperti: pengamatan, penyelidikan, penyusunan hipotesis (dugaan sementara) yang diikuti pengujian gagasan-gagasan”.¹³

Pembelajaran IPA adalah hubungan antara komponen-komponen pembelajaran dalam tatanan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang berupa kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru matapelajaran IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses Pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu proses perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, dan proses penilaian hasil pembelajaran.

Pembelajaran IPA merupakan usaha manusia dalam mengartikan alam semesta dengan pengamatan yang tepat pada sasaran, serta memanfaatkan prosedur, dan diselesaikan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.¹⁴

Selain itu terdapat ayat yang menjelaskan tentang IPA, yang berkenaan dengan terjadinya alam semesta. Seperti dijelaskan pada ayat berikut ini:

¹³Amalia Sapriati,dkk, *Pembelajaran IPA di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), h. 5.

¹⁴Asih Widi Wisudawati, *Metodelogi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 26.

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ أَسْتَوَىٰ إِلَى
السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ٢٩

Artinya: Dia-lah Allah yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikanNya tujuh langit dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu. (QS. Al-Baqarah: 29)¹⁵

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang dijumpai, baik itu dilingkungan fisik maupun lingkungan sosial guna mendapatkan suatu kesimpulan dan mencapai kompetensi, tujuan pendidikan yang diharapkan.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SMP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- 2) Benda dan materi dan sifat- sifat kegunaannya meliputi cair, padat dan gas.

¹⁵ Departemen Agama RI, Al-qur'an dan Terjemahnya, (Bandung : Diponegoro, 2010), h.

- 3) Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya dan benda- benda langit lainnya.¹⁶

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan mempelajari IPA di SMP adalah sebagai berikut :

- a. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- b. Mengembangkan ketrampilan, sikap dan nilai ilmiah
- c. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi
- d. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.¹⁷

4. Sistem Tata Surya

Allah menciptakan langit, bumi dan isinya yang merupakan bagian dari jagat raya selama enam masa. Hal ini dijelaskan di dalam Al-Qur'an, dan ternyata penjelasan tentang

¹⁶Depdik, Standar Isi,(Standar Nasional Pendidikan, Jakarta, 2006), h.1

¹⁷Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* , (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 138

masalah ini beragam dan terdapat dalam berbagai ayat yang tersebar dalam beberapa surah. Informasi demikian diungkapkan sebanyak tujuh kali dalam Kitab Suci Al-Qur'an. Di antara ayat yang menjelaskan hal ini adalah: Surah Yunus/10: 3

إِنَّ رَبُّكُمْ اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ فِي سِتَّةِ أَيَّامٍ ثُمَّ اسْتَوَىٰ
عَلَى الْعَرْشِ يُدَبِّرُ الْأَمْرَ ۗ مَا مِنْ شَفِيعٍ إِلَّا مِنْ بَعْدِ إِذْنِهِ ۗ ذَلِكُمْ اللَّهُ رَبُّكُمْ
فَاعْبُدُوهُ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ ۙ ۓ

Artinya: “Sesungguhnya Tuhan kamu ialah Allah Yang menciptakan langit dan bumi dalam enam masa, kemudian Dia bersemayam di atas 'Arsy untuk mengatur segala urusan. Tiada seorangpun yang akan memberi syafa'at kecuali sesudah ada izin-Nya. (Dzat) yang demikian itulah Allah, Tuhan kamu, maka sembahlah Dia. Makaapakah kamu tidak mengambil pelajaran?”. (Q.S Yunus : 3)

Dalam buku Ilmu Pengetahuan Alam SMP/Mts Kurikulum 2013, Johannes Kepler seorang ahli matematika dari Jerman mulai mempelajari orbit planet-planet. Ia menemukan bahwa bentuk orbitplanet tidak melingkar, tetapi berbentuk oval atau elips. Perhitungan lebih lanjut menunjukkan bahwa letak matahari di pusat orbit, tetapi sedikit *offset*.¹⁸

Matahari bergerak lebih cepat daripada planet yang jauh dari Matahari. Bidang edar planet-planet dalam mengelilingi Matahari disebut orbit dan bidang edar Bumi

¹⁸Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2017). Ilmu pengetahuan alam SMP/MTs Kelas VII Semester 1, h. 30

dalam mengelilingi Matahari disebut bidang ekliptika. Susunan Tata Surya terdiri atas Matahari, Planet Dalam, Planet Luar, Komet, Meteorid, dan Asteroid.

1. Pengertian Sistem Tata Surya

Dalam buku Ilmu Pengetahuan Alam SMP/Mts Kurikulum 2013 pada awal tahun 1600an, Johannes Kepler seorang ahli matematika dari Jerman mulai mempelajari orbit planet-planet. Ia menemukan bahwa bentuk orbitplanet tidak melingkar, tetapi berbentuk oval atau elips. Perhitungan lebih lanjut menunjukkan bahwa letak matahari di pusat orbit, tetapi sedikit offset. Kepler juga menemukan bahwa planet bergerak dengan kecepatan yang berbeda dalam orbitnya di sekitar matahari.

a. Matahari

Matahari adalah bintang yang berupa bola gas panas dan bercahaya yang menjadi pusat sistem tata surya. Tanpa energi intens dan panas Matahari, tidak akan ada kehidupan di Bumi. Matahari memiliki 4 lapisan, yaitu sebagai berikut.¹⁹

- 1) Inti Matahari, memiliki suhu sekitar 1,5 x 10⁷oC yang cukup untuk mempertahankan

¹⁹Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2017). Ilmu pengetahuan alam,..., h. 40

fusi termonuklir yang berfungsi sebagai sumber energi Matahari. Energi dari inti akan diradiasikan ke lapisan luar Matahari dan kemudian sampai ke ruang angkasa.

- 2) Fotosfer, memiliki suhu sekitar 6000 Kelvin, dengan ketebalan sekitar 300 km. Melalui fotosfer, sebagian besar radiasi Matahari ke luar dan terdeteksi sebagai sinar Matahari yang kita amati di Bumi. Di dalam fotosfer terdapat bintik Matahari, yaitu daerah dengan medan magnet yang kuat dan dingin serta lebih gelap dari wilayah sekitarnya.
- 3) Kromosfer, memiliki suhu sekitar 4.500 Kelvin dan ketebalannya 2.000 km. Kromosfer terlihat seperti gelang merah yang mengelilingi Bulan pada waktu terjadi gerhana Matahari total.
- 4) Korona, merupakan lapisan terluar Matahari dengan suhu sekitar 1.000.000 Kelvin dan ketebalannya sekitar 700.000 km. Memiliki warna keabu-abuan yang dihasilkan dari ionisasi atom karena suhu yang sangat tinggi. Korona terlihat seperti mahkota dengan warna keabu-abuan yang mengelilingi Bulan pada waktu terjadi gerhana Matahari total.

b. Planet Dalam

Planet adalah benda langit yang tidak dapat memancarkan cahaya sendiri. Planet hanya memantulkan cahaya yang diterimanya dari bintang. Planet dalam disebut juga dengan planet terrestrial. Planet terrestrial adalah planet yang letaknya dekat dengan Matahari, berukuran kecil, memiliki sedikit atau tidak sama sekali, berbatu, terrestrial, sebagian besar terdiri atas air mineral tahan api, seperti silikat yang membentuk kerak dan mantelnya, serta logam seperti besi dan nikel yang membentuk intinya. Selain itu planet dalam juga memiliki atmosfer yang cukup besar untuk menghasilkan cuaca, memiliki kawah dan fitur permukaan tektonik. Seperti lembah retakan dan gunung berapi. Planet dalam terdiri atas: Merkurius, Venus, Bumi, dan Mars.

c. Planet Luar

Planet luar disebut juga dengan planet Jovian. Planet Jovian adalah planet yang letaknya jauh dengan Matahari, berukuran besar, memiliki banyak satelit, dan sebagian besar tersusun dari bahan ringan. Seperti hidrogen, helium, metana, dan amonia. Planet-planet dalam dan luar dipisahkan oleh sabuk asteroid. Planet luar terdiri

atas Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus.²⁰

d. Komet

Komet berasal dari Bahasa Yunani, yaitu Kornetes artinya berambut panjang. Komet adalah benda langit yang mengelilingi Matahari dengan orbit yang sangat lonjong. Komet ini terdiri atas debu, partikel batu yang bercampur dengan es, metana, dan amonia. Bagian-bagian komet, yaitu sebagai berikut.

- 1) Inti Komet, yaitu komet yang berukuran lebih kecil, padat, tersusun dari debu dan gas.
- 2) Koma, yaitu daerah kabut di sekitar inti.
- 3) Ekor komet, yaitu bagian komet yang berukuran lebih panjang. Arah ekor komet selalu menjauhi Matahari dikarenakan dorongan yang berasal dari angin dan radiasi Matahari.

e. Meteoroid

Meteoroid adalah potongan batu atau puing-puing logam (yang mengandung unsur besi dan logam) yang bergerak di luar angkasa. Meteoroid mengelilingi Matahari dengan orbit tertentu dan kecepatan yang bervariasi. Meteoroid tercepat bergerak di sekitar 42km/detik. Ketika Meteoroid tertarik oleh gravitasi bumi, maka sebelum sampai di Bumi, meteoroid akan bergesekan dengan atmosfer Bumi. Gesekan

²⁰Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2017). Ilmu pengetahuan alam,..., h. 45

tersebut akan menghasilkan panas dan membakar meteoroid tersebut. Meteoroid yang habis terbakar oleh atmosfer Bumi disebut meteor. Apabila Meteoroid tidak habis dibakar oleh atmosfer Bumi dan jatuh ke Bumi disebut meteorit.

f. Asteroid

Asteroid adalah potongan-potongan batu yang mirip dengan materi penyusun planet. Sebagian besar asteroid terletak di daerah antara orbit Mars dan Jupiter yang disebut sabuk Asteroid.²¹

2. Kondisi Bumi

a. Bentuk Bumi

Selama bertahun-tahun para pelaut mengamati bahwa hal yang pertama kali mereka lihat di laut adalah puncak kapal. Hal ini menunjukkan bahwa Bumi berbentuk bulat. Begitu pula pada tahun 1522, Magelhaen telah membuktikan bahwa Bumi berbentuk bulat. Waktu itu dia mengadakan pelayaran dengan arah lurus, kemudian dia berhasil kembali ke tempat awal dia berlayar. Astronot telah melihat dengan jelas bentuk Bumi. Astronot dari atas melihat

²¹Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2017). Ilmu pengetahuan alam,..., h. 45

bahwa terdapat sedikit tonjolan di khatulistiwa dan terdapat bagian Bumi yang rata kutubnya. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk Bumi tidak benar-benar bulat, akan tetapi sedikit lonjong. Bumi berdiameter sekitar 12.742 km.

b. Rotasi Bumi

Rotasi Bumi adalah perputaran Bumi pada porosnya. Sedangkan kala rotasi Bumi adalah waktu yang diperlukan Bumi untuk sekali berputar pada porosnya, yaitu 23 jam 56 menit. Bumi berotasi dari barat ke timur. Adapun akibat dari rotasi Bumi adalah sebagai berikut.

- 1) Terjadinya siang dan malam.
- 2) Gerak semu harian Matahari.
- 3) Pembelokan arah angin.
- 4) Pembelokan arah arus laut.

c. Revolusi Bumi

Revolusi Bumi adalah perputaran (peredaran) Bumi mengelilingi Matahari. Kala revolusi Bumi adalah waktu yang diperlukan oleh Bumi untuk sekali berputar mengelilingi Matahari, yaitu 365,25 hari atau 1 tahun. Bumi berevolusi dengan arah yang berlawanan dengan arah perputaran jarum jam. Akibat dari revolusi Bumi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Terjadinya gerak semu tahunan matahari.
- 2) Perbedaan lamanya siang dan malam.
- 3) Pergantian musim.²²

3. Kondisi Bulan

Bulan adalah benda langit yang terdekat dengan Bumi sekaligus merupakan satelit Bumi. Karena Bulan merupakan satelit, maka Bulan tidak dapat memancarkan cahaya sendiri melainkan memancarkan cahaya Matahari. Sebagaimana dengan Bumi yang berputar dan mengelilingi Matahari, Bulan juga berputar dan mengelilingi Bumi.

a. Bentuk Bulan

Bulan berbentuk mirip seperti planet. Permukaan Bulan berupa dataran kering dan tandus, banyak kawah, dan juga terdapat pegunungan dan dataran tinggi. Bulan tidak memiliki atmosfer, sehingga sering terjadi perubahan suhu yang sangat drastis. Selain itu, bunyi tidak dapat merambat, tidak ada siklus air, tidak ditemukan makhluk hidup, dan sangat gelap gulita. Bulan melakukan tiga gerakan sekaligus, yaitu rotasi, revolusi, dan bergerak bersama-sama dengan Bumi untuk mengelilingi Matahari. Kala

²²Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2017). Ilmu pengetahuan alam,..., h. 45

rotasi Bulan sama dengan kala revolusinya terhadap Bumi selalu sama. Dampak dari pergerakan Bulan di antaranya adalah sebagai berikut.

1) Pasang Surut Air Laut

Pasang adalah peristiwa naiknya permukaan air laut, sedangkan surut adalah peristiwa turunnya permukaan air laut. Pasang surut air laut terjadi akibat pengaruh gravitasi Matahari, dan gravitasi Bulan. Akibat Bumi berotasi pada pengaruh gravitasi Matahari, dan gravitasi Bulan. Akibat Bumi berotasi pada sumbunya, maka daerah yang mengalami pasang surut bergantian sebanyak dua kali. Ada dua jenis pasang air laut, yaitu pasang purnama dan pasang perbani.

- a) Pasang Purnama dipengaruhi oleh gravitasi Bulan dan terjadi ketika Bulan Purnama. Pasang ini menjadi maksimum ketika terjadi gerhana Matahari. Hal ini karena dipengaruhi oleh gravitasi Bulan dan Matahari yang mempunyai arah yang sama atau searah.
- b) Pasang Perbani, yaitu ketika permukaan air laut turun serendah-rendahnya. Pasang ini

terjadi pada saat Bulan kuartir pertama dan kuartir ketiga. Pasang Perbani dipengaruhi oleh gravitasi Bulan dan Matahari yang saling tegak lurus.²³

2) Pembagian Bulan

Ada dua pembagian Bulan, yaitu bulan sideris dan bulan sinodis. Waktu yang dibutuhkan bulan untuk satu kali berevolusi sekitar 27,3 hari yang disebut kala revolusi sideris (satu bulan sideris). Tetapi karena Bumi juga bergerak searah gerak Bulan, maka menurut pengamatan di Bumi waktu yang dibutuhkan Bulan untuk melakukan satu putaran penuh menjadi lebih panjang dari kala revolusi sideris, yaitu sekitar 29,5 hari yang disebut kala revolusi sinodis (satu bulan sinodis). Kala revolusi sinodis dapat ditentukan melalui pengamatan dari saat terjadinya Bulan baru sampai Bulan baru berikutnya. Satu bulan sinodis digunakan sebagai dasar penanggalan Komariyah (penanggalan Islam).

3) Fase-fase Bulan

Fase-fase Bulan merupakan perubahan

²³Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2017). Ilmu pengetahuan alam,..., h. 50

bentuk-bentuk Bulan berada di antara Bumi dan Matahari. Selama Bulan baru, sisi Bulan yang menghadap ke Matahari nampak terang dan sisi yang menghadap Bumi nampak gelap. Fase-fase Bulan adalah sebagai berikut.

a) Bulan baru terjadi ketika posisi Bulan berada di antara Bumi dan Matahari. Selama Bulan baru, sisi Bulan yang menghadap ke Matahari nampak terang dan sisi yang menghadap Bumi nampak gelap.

b) Bulan sabit terjadi ketika bagian Bulan yang terkena sinar Matahari sekitar seperempat, sehingga permukaan Bulan yang terlihat di Bumi hanya seperempatnya.

c) Bulan separuh terjadi ketika bagian Bulan yang terkena sinar Matahari sekitar separuhnya, sehingga yang terlihat dari Bumi juga separuhnya (kuartir pertama).

d) Bulan cembung terjadi ketika bagian Bulan yang terkena sinar Matahari tiga perempatnya, yang terlihat dari bumi hanya tiga perempat bagian Bulan. Akibatnya, kita dapat melihat Bulan Cembung.

- e) Bulan purnama terjadi ketika semua bagian Bulan terkena sinar Matahari, begitu juga yang terlihat dari Bumi. Akibatnya, kita dapat melihat Bulan purnama (kuartir kedua).

4. Gerhana

Gerhana terjadi ketika posisi Bulan dan Bumi menghalangi sinar Matahari, sehingga Bumi atau Bulan tidak mendapatkan sinar Matahari. Gerhana juga merupakan akibat dari pergerakan Bulan. Ada dua jenis gerhana, yaitu gerhana Matahari dan gerhana Bulan.²⁴

a) Gerhana Matahari

Gerhana Matahari terjadi ketika bayangan Bulan bergerak menutupi permukaan Bumi pada bayangan umbra atau penumbra. Bayangan umbra adalah bayangan gelap yang terbentuk selama terjadinya gerhana. Sedangkan bayangan penumbra adalah bayangan kabur (remang-remang) yang terbentuk selama terjadinya gerhana. Posisi Bulan berada di antara Matahari dan Bumi, dan ketiganya terletak dalam satu garis. Gerhana Matahari terjadi pada waktu Bulan baru.

²⁴Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2017). Ilmu pengetahuan alam,..., h. 55

Akibat ukuran Bulan lebih kecil dibandingkan Bumi atau Matahari, maka terjadi tiga kemungkinan gerhana, yaitu sebagai berikut.

- 1) Gerhana Matahari total, terjadi pada daerah-daerah yang berada di bayangan inti (umbra), sehingga cahaya Matahari tidak tampak sama sekali. Gerhana Matahari total terjadi hanya sekitar 6 menit.
- 2) Gerhana Matahari cincin, terjadi pada daerah yang terkena lanjutan umbra, sehingga Matahari kelihatan seperti cincin.
- 3) Gerhana Matahari sebagian, terjadi pada daerah-daerah yang terletak di antara umbra dan penumbra (bayangan kabur), sehingga Matahari kelihatan sebagian.

b) Gerhana Bulan

Gerhana Bulan terjadi ketika Bulan memasuki bayangan Bumi. Gerhana Bulan hanya dapat terjadi pada saat Bulan purnama. Gerhana Bulan terjadi apabila Bumi berada di antara Matahari dan Bulan. Pada waktu seluruh bagian Bulan masuk dalam daerah umbra Bumi, maka terjadi gerhana Bulan total. Proses Bulan berada dalam penumbra dapat mencapai 6 jam, dan dalam umbra hanya sekitar 40 menit.

B. Penelitian Terdahulu/Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas dalam proposal berikut.

1. (Edo Dwi Cahyo 2017) Dalam jurnal yang berjudul *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Realia pada Pembelajaran IPA*. Penelitian ini dilakukan guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media realia di kelas IV SDN 08 Metro Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tiga siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes essay. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan tes yang kemudian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media realia pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 08 Metro Selatan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. (Eriya Gusmara 2017) Dalam skripsi yang berjudul *Penggunaan Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat*. Masalah penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 01 Ciptamulya Kebun

Tebu Lampung Barat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media realia pada pembelajaran IPA. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari aktivitas belajar siswa pada siklus I dikategorikan “Cukup Aktif”, pada siklus II meningkat dengan kategori “Aktif”, dan pada siklus III meningkat menjadi “Sangat Aktif”. Selanjutnya juga terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I hasil belajar siswa dikategorikan “Rendah”, pada siklus II terjadi peningkatan namun belum mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan ke siklus III. Pada siklus III hasil belajar siswa telah mencapai kategori “Tinggi”

3. (Maaruf Fauzan, Abdul Gani, dan Muhammad Syukri 2017) Dalam jurnal yang berjudul *Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

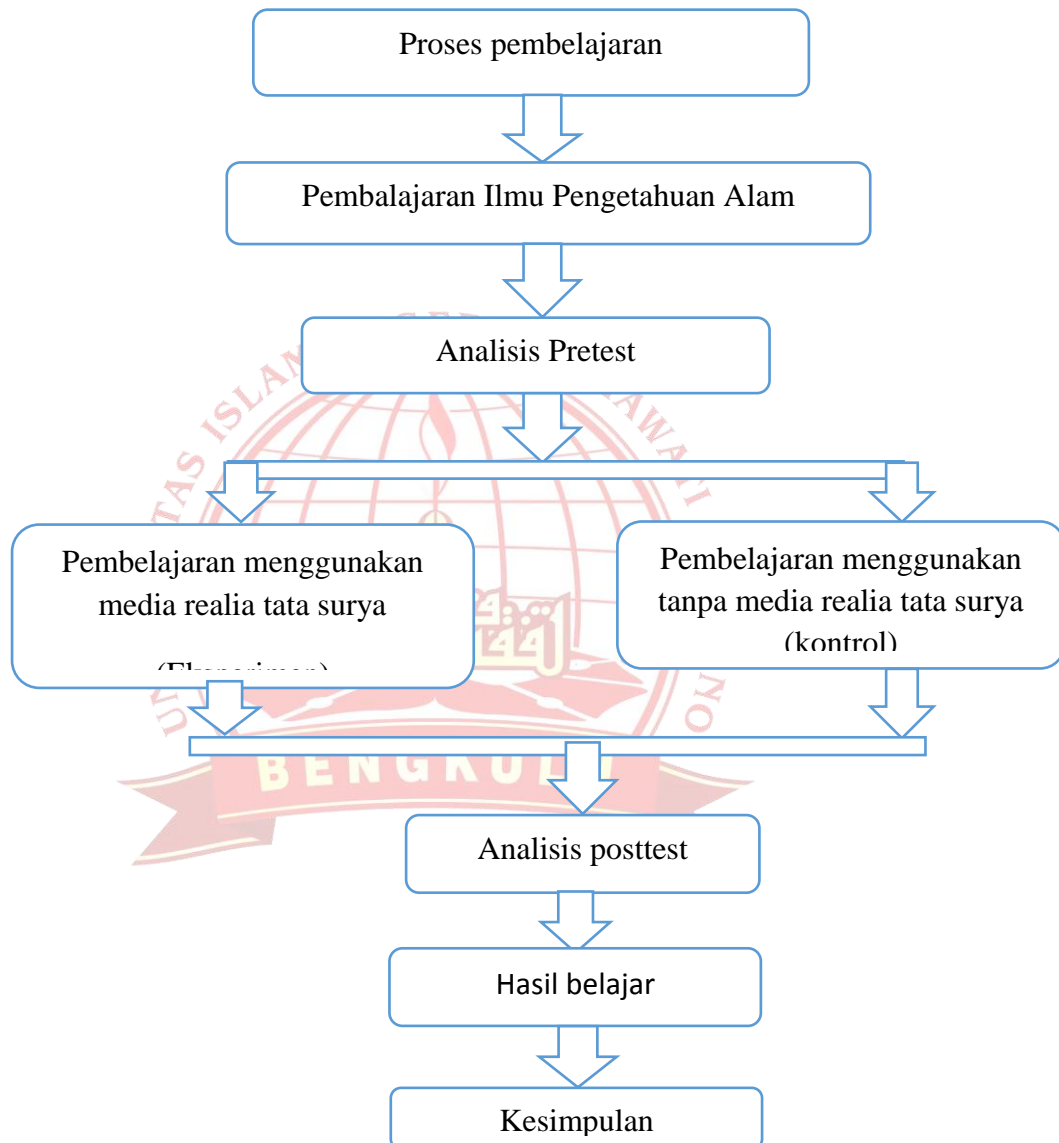
Siswa. Hasil telaah nilai Ujian Nasional (UN) menunjukkan bahwa daya serap materi sistem tata surya di SMP Negeri 14 Banda Aceh masih rendah. Hasil observasi dan diskusi dengan guru-guru IPA didapat bahwa motivasi belajar peserta didik umumnya masih rendah dan pembelajaran lebih dominan dengan cara konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model problem based learning (PBL). Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experimental dengan desain control group pretest dan posttest serta teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan pretest-posttest untuk mengetahui hasil belajar kognitif, untuk sikap sosial dan keterampilan peserta didik melalui observasi. Hasil analisis pada kelas eksperimen menunjukkan N-gain hasil belajar kognitif sebesar 53,18% sedangkan kelas kontrol sebesar 38,86%. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. hasil uji t nilai N-gain menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(2,887 > 2,042)$, dapat disimpulkan signifikan. Hasil analisis data observasi sikap sosial peserta didik, pada kelas eksperimen rata-rata sebesar 76 dan kelas kontrol sebesar 70. Hasil analisis keterampilan, rata-rata kelas eksperimen sebesar 73 dan

kelas kontrol sebesar 68. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran IPA yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Setelah proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan analisis awal atau pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu dibagi menjadi dua kelas ada yang menggunakan pembelajaran Media Realia (*eksperimen*) dan tanpa menggunakan Media Realia (*control*). Selanjutnya diberikan analisa akhir atau Posttest memberikan soal ulangan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan Media Realia (*eksperimen*) dan tanpa menggunakan Media Realia (*control*).

Jadi, dengan menggunakan media realia ini diharapkan dapat membantu siswa membangkitkan minat serta motivasi belajar yang tinggi dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu berasal dari kata “hypo” yang artinya “di bawah” dan “thesa” dan berarti “kebenaran”. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji, atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Hipotesis juga merupakan asumsi yang akan diuji kebenarannya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Adapun hipotesis berdasarkan para ahli yaitu merupakan sebuah pendapat tentatif atau sementara yang memperhitungkan situasi yang akan diamati. Hipotesis adalah sebuah yang bersifat tentatif, sebuah penyamarataan tentatif yang valid masih harus diuji. Sedangkan hipotesis adalah sebuah asumsi yang harus diuji untuk dimasukkan dan membentuk validitas, hipotesis menunjukkan apa yang akan dicari oleh peneliti. Dari penjelasan hipotesis di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah sebuah pendapat atau prediksi tentang situasi yang akan diamati.²⁵

Adapun yang menjadi hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar IPA tentang tata surya pada siswa kelas

²⁵Nanang Martono, Metode Penelitian Kuantitatif (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010), h.18

VII SMP Negeri 06 Kota Bengkulu.

2. H1 : Terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar IPA tentang tata surya pada siswa kelas VII SMP Negeri 06 Kota Bengkulu.

