

**PENGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA KONSEP DAUR HIDUP HEWAN DI
SDI ONEKORE 3**

**USE OF TEACHING AIDS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES FOR GRADE IV
STUDENTS ON THE CONCEPT OF ANIMAL LIFE CYCLES AT SDI ONEKORE 3**

^{1*}Nining Sariyyah , ²Martina Nensa , ³Petrus Aser Pa'o, ⁴Kristina Rona Suka Lumba
¹²³ Universitas Flores, Ende, Indonesia

Martinanensa03@gmail.com, kristinasukalumba@gmail.com, acerpao704@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using instructional media in improving fourth-grade student's learning outcomes on the topic of animal life cycles at SDI Onekore 3. The research employed classroom action research (CAR) conducted in two cycles. The subjects were 16 fourth-grade students, consisting of 11 boys and 5 girls. Data collection instruments included learning outcome tests, observation sheets, field notes, and documentation. In the first cycle, learning activities involving pictures and simple models resulted in a mastery level of 65.5%. After improvements were made in the second cycle—such as incorporating animated videos, and enhancing classroom management—mastery increased to 93.75%. The findings indicate that the use of instructional media, including life cycle models and animated videos, significantly enhanced student's conceptual understanding, active participation, and learning outcomes. Moreover, students demonstrated greater interest in the material and were able to distinguish between complete and incomplete metamorphosis independently. Thus, instructional media serves as an effective strategy to bridge understanding of abstract science concepts like animal life cycles. The study recommends that teachers actively integrate concrete media into science learning processes at the elementary level to improve engagement and achievement.

Keywords: instructional media, learning outcomes, animal life cycle, elementary students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada konsep daur hidup hewan di SDI Onekore 3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas IV, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 5 perempuan. Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Pada siklus I, pembelajaran menggunakan gambar dan model sederhana menghasilkan rata-rata ketuntasan sebesar 62,5%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan penambahan video animasi dan strategi pengelolaan yang lebih efektif, ketuntasan meningkat menjadi 93,75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media alat peraga, seperti model daur hidup dan video animasi, dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif siswa, dan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi dan mampu membedakan jenis metamorfosis secara mandiri. Dengan demikian, media alat peraga terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam menjembatani pemahaman terhadap materi abstrak seperti daur hidup hewan. Penelitian ini merekomendasikan agar guru secara aktif mengintegrasikan media konkret dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: media alat peraga, hasil belajar, daur hidup hewan, siswa sekolah dasar

Article History:

Submitted	Accepted	Published
March 25 th 2025	June 10 th 2025	June 15 th 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai alat untuk membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui Pendidikan, seorang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga mampu menjadi individu yang mandiri, bertanggung jawab, dan berkontribusi dalam masyarakat Pendidikan dasar, khususnya di tingkat sekolah dasar (SD), menjadi fondasi utama dalam membangun sikap dan pengetahuan awal peserta didik, terutama dalam memahami dunia di sekitarnya.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir logis dan ilmiah peserta didik adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Dalam mata pelajaran ini, siswa diperkenalkan berbagai fenomena alam, namun dalam praktiknya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tertentu karena sifatnya yang abstrak.

Salah satu materi dalam kurikulum IPA kelas IV yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah konsep daur hidup hewan. Materi ini mencakup pembahasan tentang tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan, seperti metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Contohnya, pada daur hidup kupu-kupu, terdapat proses perubahan bentuk dari telur menjadi larva, kemudian pupa, dan akhirnya menjadi kupu-kupu dewasa. Proses ini tentu tidak mudah di bayangkan oleh siswa tanpa bantuan media yang dapat memvisualisasikannya secara jelas.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya, di ketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan di SDI Onekore 3 masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami dan mengingat proses daur hidup hewan secara runtut. Banyak siswa yang menghafal urutan tanpa benar-benar memahami apa yang terjadi setiap tahap perkembangan hewan. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya minat belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi hasil pembelajaran sebelumnya, di ketahui bahwa hasil belajar pada materi daur hidup hewan masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam membantu siswa memahami materi secara menyeluruh.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, di perlakukan satu inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu membatasi pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media alat peraga. Alat peraga merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memperjelas konsep-konsep tertentu melalui visualisasi atau benda konkret yang diamati dan di sentuh langsung oleh siswa.

Media alat peraga berfungsi sebagai jembatan antara konsep yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata yang bisa dirasakan oleh peserta didik. Dalam konteks pembelajaran daur hidup hewan, alat peraga seperti model tiga dimensi atau gambar berurutan tentang proses metamorfosis dapat membantu siswa mengamati dan memahami perubahan bentuk yang terjadi pada hewan. Hal ini akan memudahkan mereka dalam mengingat dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Penggunaan alat peraga juga sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dengan menggunakan alat peraga, proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam pengamatan, diskusi, dan eksplorasi.

Selain itu, media alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan seseorang terhadap metode pembelajaran yang di gunakan, mereka akan lebih mudah fokus, terlibat, dan menyerap informasi. Gurupun dapat lebih mudah menjelaskan materi dengan bantuan alat peraga karena penyampaian konsep menjadi lebih jelas dan konkret. Ini juga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam topik-topik yang menuntut imajinasi tinggi seperti daur hidup.

Berdasarkan paparan di atas penulis merasa perlu melakukan penelitian mengenai penggunaan media alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada konsep daur hidup hewan di SDI Onkore 3. Penelitian ini juga di harapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, khususnya pada materi yang sulit di pahami. Hasil penelitian ini juga di harapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi Pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan katakteristik siswa di sekolah dasar.

Materi ini sebenarnya sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari anak ,namun tidak jarang di temukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut. hal ini di sebabka oleh beberapa faktor, antara lain: materi yang bersifat abstrak, keterbatasan media pembelajaran yang di gunakan guru, dan kurangnya pendekatan kontekstual yang bisa mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan membuat siswa merasa cepat bosan, kurang aktif, mengalami kesulitan dalam meningat informasi yang di sampaikan.

Namun, kenyataanya, banyak peserta didik yang kessulitan memahami konsep daur hidup hewan hanya melalui penjelasan verbal dan bacaan teks. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar serta hasil belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penyampaian materi yang bersifat abstrak dan tidak kontekstual menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman pserta didik.

Salah satu solusi yang dapat ditetapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan media alat peraga dalam pembelajaran. Alat peraga merupakan salah satu bentuk media konkret yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang sulit melalui visualisasi dan pengalaman langsung. Dengan melihat model atau gambar daur hidup secara fisik, siswa lebih mudah mengamati, mengingat, dan menjelaskan kembali informasi yang telah diperoleh. Alat peraga juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Penggunaan alat peraga tidak hanya memperjelas materi yang abstrak, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui pengamatan, diskusi, dan kerja

kelompok. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis student-centered learning, dimana siswa didorong untuk berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media alat peraga pembelajaran IPA pada konsep daur hidup hewan di kelas IV SDI Onekore 3.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media alat peraga pada materi Daur hidup hewan. PTK ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa melalui Tindakan nyata dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan Tindakan (action), observasi (observation), refleksi (reflection). Setiap siklus dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Jika pada siklus pertama hasil belajar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka Tindakan diperbaiki dan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDI Onekore 3 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 16 orang terdiri dari 11 laki-laki dan 5 perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: Tes hasil belajar (pre-test dan post-test), lembar observasi aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan, dokumentasi kegiatan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar, serta observasi dan dokumentasi untuk mengetahui keterlibatan dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai pre-test dan post-test dianalisis untuk melihat peningkatan hasil belajar. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan catatan lapangan dianalisis untuk menilai proses pembelajaran dan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan Tindakan kelas ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas tentang efektivitas media alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep daur hidup hewan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDI Onekore 3, melibatkan total 16 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 5 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran alat peraga berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mengikuti tahapan perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan penggunaan alat peraga pada daur hidup hewan. Setelah persiapan matang, maka dilakukan tahapan Tindakan. Dalam penelitian ini peneliti berperan aktif dalam proses mengajar dan mendampingi siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan alat peraga bantuan media realita melalui Langkah-langkah sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran siklus I diawali dengan menyapa siswa, berdoa, dan mengecek kehadiran. Memberikan pertanyaan pemantik tentang daur hidup hewan. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan mengondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran dengan tenang dan fokus menyampaikan penjelasan awal mengenai konsep daur hidup hewan, kemudian menayangkan video animasi dan gambar yang relevan agar siswa mendapatkan gambaran yang lebih konkret. Setelah menonton video, siswa dibagi kedalam lima kelompok secara acak untuk melanjutkan kegiatan penggunaan alat peraga, setiap kelompok mendiskusikan hasil pengamatan mereka terhadap video dan mencatat informasi penting mengenai tahapan daur hidup hewan yang ditampilkan. Setiap kelompok menuliskan setiap hasil diskusinya dalam lembar kerja yang telah disiapkan, berkeliling memberikan bimbingan kepada setiap kelompok dan mengajukan pertanyaan yang mendorong siswa berpikir kritis. Salah satu kelompok mewakili mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, memberikan soal tes memberikan pujian dan tepuk salut.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menerapkan media alat peraga yang melibatkan pengamatan langsung dan diskusi pada daur hidup hewan di kelas IV SDI Onkore 3. Pada siklus pertama, media alat peraga yang digunakan adalah gambar-gambar proses daur hidup hewan (seperti ayam, serangga, dan kupu-kupu) dan pada siklus II, media pembelajaran di tingkatkan dengan penggunaan video animasi tentang daur hidup hewan.

Tahap perencanaan dilakukan peneliti dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan media alat peraga serta alat dan bahan tentang daur hidup hewan. Setelah persiapan matang, yang dilakukan pada tahap Tindakan dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai partisipasi Sebagian. Peneliti tidak mengajar tetapi dibantu oleh guru kelas IV untuk penerapan media alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SDI Onkore 3 pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan keterlibatan siswa setelah penggunaan media alat peraga pada materi daur hidup hewan.

Namun, penggunaan alat peraga dan media gambar menunjukkan adanya perubahan positif. Siswa tampak lebih antusias dan aktif ketika melakukan eksperimen menggunakan benda-benda yang kongkrit. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat pada data berikut:

Pada siklus I, penerapan model pembelajaran media alat peraga berbasis video animasi mulai menunjukkan dampak positif, meskipun belum mencapai target ketuntasan yang ditetapkan.

Siklus I	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Persentase ketuntasan
1	16	6	10	62,5%

Hasil teks akhir siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 62,5% dengan nilai rata-rata kelas 75. Meskipun menjadi peningkatan dibandingkan dengan pra siklus. Tingkat ketuntasan ini masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75% . Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan siklus 2 dengan beberapa perbaikan dan penyesuaian.

Berdasarkan hasil refleksi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I , ditemukan beberapa kendala yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Kendala tersebut diantaranya adalah pengelompokkan siswa yang belum merata, kurangnya bimbingan selama kegiatan, serta suasana kelas yang masih kurang kondusif. Oleh karena itu, pada pelaksanaan siklus II di lakukan sejumlah perbaikan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. perbaikan yang di lakukan antara lain: pengelompokkan siswa yang lebih heterogen, agar terjadi pemerataan kemampuan dalam setiap kelompok dan mendorong kerja sama yang lebih efektif. Pemberian bimbingan yang lebih intensif oleh peneliti selama kegiatan berlangsung, terutama saat siswa melakukan media alat peraga dan Menyusun laporan hasil pengamatan. Pengondisian kelas yang lebih baik, sehingga suasana belajar menjadi lebih tertib dan kondusif. Peningkatan kejelasan dalam penyampaian materi dan intruksi eksperimen, agar semua siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan fokus. Materi pembelajaran dan intruksi media alat peraga dapat di sampaikan dengan lebih jelas, sehingga semua siswa dapat mendengarkan dan memperhatikan dengan baik. Selain itu, siswa mulai terbiasa dengan penggunaan alat peraga yang di gunakan sehingga mereka menunjukkan peningkatan keaktifan dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Peningkatan ini terlihat dari partisipasi siswa yang lebih aktif dalam berdiskusi, melakukan eksperimen, serta mempresentasikan hasil pengamatan mereka di depan kelas. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan di bandingkan dengan siklus I. hal ini dapat dilihat pada data berikut:

Pada pembelajaran siklus II memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Siklus 2	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Jumlah siswa yang tuntas	Presentase ketuntasan
2	16	1	15	93,75%

Ketuntasan belajar siswa mencapai 93,7% dengan 15 dari 16 siswa yang berhasil mencapai atau melampaui KKM. Hanya 1 siswa yang masih belum tuntas pada siklus ini. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran penggunaan media alat peraga berbasis video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam memahami materi daur hidup hewan.

Secara keseluruhan terjadi tren peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus 2. peningkatan tersebut adalah dari 37,5% (pra siklus) menjadi 62,5% (siklus 1), dan akhirnya mencapai 93,75% pada siklus 2. Data ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan alat peraga secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan di SDI Onekore 3

Observasi menunjukkan bahwa pada awal pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang tertarik. Namun, setelah media alat peraga digunakan, seperti model miniatur daur hidup dan gambar berwarna, terjadi peningkatan aktif. Siswa mulai aktif berdiskusi , menjawab pertanyaan, serta menunjukkan ketertarikan dalam Menyusun tahapan daur hidup hewan menggunakan alat peraga.

Sebelumnya, banyak siswa mengalami kesulitan membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Setelah di berikan pembelajaran dengan alat peraga, Sebagian besar siswa dapat mengidentifikasi tahapan dan menjelaskan ciri-ciri setiap jenis daur hidup hewan dengan benar. Bahkan beberapa siswa mampu menjelaskan ulang kepada temanya, menunjukkan adanya tranfser pemahaman.

Hasil wawancara dan angket menunjukkan bahwa 90% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Guru juga menyatakan bahwa alat peraga sangat membantu dalam menjelaskan materi yang abstrak dan membuat siswa lebih fokus serta aktif .

Beberapa kendala yang di hadapi antara lain terbatasnya alat peraga dan waktu pembelajaran yang sempit. Solusinya adalah dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan mengatur rotasi penggunaan alat peraga secara bergantian. Guru juga mengatur waktu pembelajaran lebih efisien agar seluruh kegiatan dapat berjalan optimal dalam belajar.

Menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Pada pra-siklus, mayoritas siswa cenderung pasif dan hanya menjelaskan penjelasan guru. Namun, setelah alat peraga di perkenalkan pada siklus I , siswa mulai menunjukkan ketertarikan. Mereka tertarik menyentuh, Menyusun, dan mendiskusikan model daur hidup hewan bersama teman sekelompoknya. Sikap ini terus meningkatkan pada siklus II, dimana hamper semua siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengamati alat peraga dengan penuh antusias.

Selain itu, penggunaan kartu soal interaktif yang menyertakan gambar-gambar tahapan daur hidup hewan juga membantu memperkuat pemahaman mereka dan mempercepat respon dalam menjawab soal-soal evaluasi.

Sebelum penggunaan alat peraga, banyak siswa yang mengalami kesulitan membedakan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Setelah di berikan pembelajaran dengan alat bantu visual dan model konkret, siswa dapat mengidentifikasi setiap tahap dengan benar dan menjelaskan ciri khas dari masing-masing proses. Hal ini menunjukkan bahwa media penggunaan alat peraga membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih mudah di pahami, terutama oleh siswa usia dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Beberapa siswa bahkan dapat Menyusun ulang tahapan daur hidup secara mandiri menggunakan model, yang menunjukkan peningkatan penguasaan konsep secara mandiri tanpa bergantung pada guru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kontrutivistik, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Penggunaan alat peraga memberikan pengalaman belajar yang nyata, menyentuh, dan melihat langsung tahapan yang sebelumnya hanya di bayangkan. Dalam konteks pembelajaran sains, hal ini sangat penting, karena banyak konsep yang bersifat abstrak.

Penelitian ini juga mendukung hasil studi terdahulu yang menunjukkan bahwa media video animasi dan alat peraga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media alat peraga dapat di jadikan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas rendah hingga menengah.

Data analisis penelitian :Jenis Penelitian,Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas(PTK), yang berjumlah 2 Siklus.Tujuannya : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Alat Peraga Pada Materi Daur Hidup Hewan.

Subjek Penelitiannya yang berjumlah 16 Siswa, yaitu 11 laki-laki dan 5 perempuan,Tahun Ajaran,2025/2026,yang berlokasi di SDI Onekore 3.Instrumen danTeknik Pengumpulan Data:Tes hasil Belajar (pre-test dan post-test),Observasi aktivitas Guru dan Siswa,Dokumentasi ,Catatan Lapangan.

Data Hasil Belajar:

Tahapan	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan	Rata-Rata Nilai
Pra Siklus	16	6	10	37,5%	75
Siklus 1	16	10	6	62,5%	75
Siklus 2	16	15	1	93,75%	75

Perbaikan Pada Siklus II:Pengelompokkan siswa lebih heterogeni,Bimbingan lebih intensif,Pengondisian kelas lebih tertib,Instruksi eksperimen lebih jelas,Temuan Penting:

Alat peraga (gambar, model3D,video animasi) membantu visualisasi konsep abstrak,Siswa lebih aktif dan antusias: berdiskusi, bertanya, Menyusun ulang tahapan metamorfosis,Dapat membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dengan benar,90% siswa menyatakan pembelajaran jadi menyenangkan dan mudah di pahami.Analisis Kualitatif:Sebelum penggunaan alat peraga: siswa pasif, sulit memahami konsep abstrak,Setelah penggunaan alat peraga: siswa lebih aktif, fokus, dan terjadi transfer pemahaman

Kendalanya Terbatasnya alat peraga,Waktu pembelajaran singkat.Solusinya adalah Rotasi penggunaan alat,Pengelolaan waktu yang relevan.ada pun Kesimpulan Analisis yaitu,Penggunaan media alat peraga efektif dalam meningkatkan hasil belajar,Cocok untuk mengajarkan konsep sains yang bersifat abstrak,Sesuai dengan pendekatan konstruktivistik dan student-centered learning.



Gambar1. Menjelaskan materi



Gambar 2. Membagi lkpd



Gambar 3 .mengerjakan soal



Gambar 4. Foto bersama peserta didik

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media alat peraga dalam pembelajaran konsep daur hidup hewan di kelas IV SDI Onekore 3 terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan signifikan terlihat dari data kuantitatif, dimana nilai ketuntasan belajar siswa meningkat dari pra- siklus sebesar 37,5%, menjadi 62,5% pada siklus I, dan mencapai 93.75% pada siklus II. Alat peraga seperti gambar berwarna dan video animasi membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih

mudah. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Siswa mejadi lebih mampu mengidentifikasi dan menjelaskan tahapan daur hidup hewan, bahkan mampu Menyusun ulang urutan metamorfosis secara mandiri. Pembelajaran berbasis alat peraga ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman.

Saran guru di harapkan dapat mengintegrasikan media alat peraga dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, terutama untuk materi yang sulit di pahami secara abstrak. Penggunaan media yang bervariasi seperti model tiga dimensi, gambar berwarna, dan video animasi dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S. (2013). Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka cipta.
- Djamarah, S.B., & Zain,A. (2010). Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). Paduan pengembangan bahan ajar. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hosnan,M.(2014). Pendekatan Saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suyanto,M., & Asep,J. (2009). Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Trianto.(2010). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno,H.B. (2011). Model pembelajaran: menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan afektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusri,M.(2016). Media pembelajaran: konsep dan aplikasinya. Bandung: Remaja Rosdakarya.