

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1. Alat Peraga

2.1.1.1. Pengertian Alat Peraga

Juwaiirah (2013) berpendapat alat peraga merupakan bagian dari media. Oleh karena itu, sebelum membahas alat peraga, istilah media harus dipahami terlebih dahulu. Kata Latin "media" arti kata aslinya yaitu "tengah", "perantara", atau "pengantar". *Wasaail* dalam bahasa Arab yaitu perantara, juga pengiriman pesan dari pengirim ke penerima adalah istilah bahasa Arab untuk media. Sementara itu, Aisyanah dan Kurniasari (2017) menyatakan bahwa "alat peraga" adalah "seperangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, atau disusun dengan sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep dalam pembelajaran". Alat peraga bisa mendukung pemahaman siswa untuk suatu materi karena materi disajikan secara lebih konkret dengan menghadirkan alat peraga.

Menurut Kahar (2017) menjelaskan bahwa alat peraga bisa menyokong kemampuan siswa atau mahasiswa untuk berkomunikasi juga berbicara saat melaksanakan pembelajaran merupakan perilaku yang dimaksud, dan alat peraga yaitu alat yang bisa digunakan untuk mengakomodasi pemahaman siswa dalam merangkai teori dan tingkah laku selama pembelajaran. Senada dengan Murdiyanto dan Mahatma (2014) yang menyatakan bahwa alat yang digunakan pendidik di kelas dalam membantu siswa memahami apa yang dia ajarkan dan meminimalisir perilaku verbal pada siswa disebut alat peraga.

Nurrita (2018) menyatakan bahwa alat peraga sebagai alat pengajaran, alat pengajaran yaitu alat yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran dengan penjelasan makna pesan dan mempermudah pencapaian tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efisien dan efektif. Sedangkan menurut Telaumbauna (2020) alat peraga sebagai sarana komunikasi adalah alat untuk menyampaikan konsep yang diberikan oleh guru. Sementara itu menurut Hutaauruk dan Simbolon (2018) alat untuk mendistribusikan informasi dan pesan biasa disebut alat peraga. Untuk membangun dan memaparkan suatu konsep bidang pembelajaran IPA dengan benda nyata dipakai alat peraga, sehingga begitu bermanfaat untuk kelanjutan pembelajaran.

Pengertian alat peraga kemudian dipertegas oleh pendapat Galung (2020) yang menyatakan bahwa di dalam dan di luar kelas, alat peraga berkontribusi untuk proses pembelajaran. Alat peraga memiliki arti fisik dikenal dengan sebutan *hardware*. Perangkat keras adalah objek yang bisa diamati, didengar, dan disentuh dengan salah satu dari panca indera. Perangkat lunak (*software*) mengacu pada pengertian non fisik alat peraga, khususnya isi pesan dalam perangkat keras yaitu isi yang disampaikan kepada siswa.

2.1.1.2. Klasifikasi Alat Peraga

Alat peraga dikelompokkan menjadi dua jenis, adalah alat peraga instan serta alat peraga mandiri. Alat peraga instan menunjukkan alat peraga yang didesain organisasi dan biasanya dibeli sekolah, sehingga siswa dan guru dapat dengan mudah mengimplementasikannya. Sedangkan alat peraga mandiri adalah alat peraga yang dibuat secara bebas oleh pengajar dan siswa. Anas (2014) mengklasifikasikan alat peraga seperti berikut :

1. Alat praktik yang digunakan dalam dunia nyata, khususnya alat atau kelompok benda yang langsung digunakan dalam membentuk suatu ide. Contohnya ilustrasi instrumen latihan termometer IPA. Konsep kalor dan suhu dapat diajarkan melalui penggunaan termometer.
2. Alat atau alat peraga merupakan benda yang dipakai dalam mempermudah orang mengetahui sesuatu secara sekunder. Koleksi ini meliputi: model poster dan charta.
3. Alat penunjang jalannya percobaan atau kegiatan belajar lainnya, disebut juga alat penunjang. Contoh perangkat yang termasuk dalam pertemuan ini adalah OHP dan lain-lain.



Gambar 2.1. Contoh alat peraga
(Sumber: www.kompasiana.com)

2.1.1.3. Fungsi Alat Peraga

Suwondo (2021) menjelaskan fungsi alat peraga menjadi suatu alat yang mampu mengalirkan informasi oleh pengirim kepada pemeroleh guna merangsang ide, ketertarikan, animo, serta kepedulian pelajar sedemikian rupa

sehingga memudahkan pembelajaran. Dusalan (2018) menegaskan bahwa peranan esensial alat peraga yaitu untuk mengurangi ketidakjelasan gagasan sehingga pelajar memahami makna sesungguhnya. Selama memperhatikan, menyentuh, dan mengendalikan alat peraga, para anggota dapat mengalami pertemuan nyata dalam hidup tentang gagasan penting. Suwardi (2016), menjelaskan bahwa alat peraga membantu kemampuan siswa untuk memaknai atau memamerkan suatu subjek dalam pengalaman pendidikan. Sedangkan menurut Sudjana (2014) alat pengajaran mampu mendeskripsikan subjek atau bahan ajar yang dijelaskan oleh pendidik untuk membantu kemampuan siswa untuk memaknai atau memamerkan suatu subjek dalam pengalaman pendidikan dan pendidikan.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan terkait alat peraga yaitu produk, dimana pendidik saat mentransfer informasi menggunakannya dalam menjelaskan subjek dan pelajaran kepada pelajar serta meminimalisir terjadinya *verbalism* pada pelajar, dengan indikator: 1) media pengajaran, 2) sarana komunikasi, 3) alat penyalur informasi, 4) *hard ware*.

2.1.2. Minat Belajar

2.1.2.1. Pengertian Minat Belajar

Lestari (2015) mengungkapkan minat ialah perangsang semangat yang tumbuh dari pelajar untuk menaikkan norma belajar. Menurut Kurniasari, *et al* (2021) minat belajar seseorang merupakan sifat psikologis yang tercermin dari beberapa gejala, antara lain; nafsu, keinginan, dan hasrat untuk mengubah perilaku seseorang melalui berbagai aktivitas, termasuk mencari ilmu dan pengalaman. Menurut Prihatini (2017), minat belajar yaitu kegemaran tunggal

dalam bersenang-senang tidak melibatkan paksaan oleh karenanya dapat membawa pergantian ide, kecakapan dan sifat.

Jumiati (2018) berpendapat bahwa perhatian siswa merupakan bagian dari minat belajar yaitu pelajar di sekolah dalam pembelajaran serius ikut serta dalam pembelajarannya, dengan misi menggapai performa belajar yang baik. Valentina, *et al* (2022) menyatakan bahwa ketertarikan pelajar akan bahan ajar yang sedang dibahas diartikan sebagai minat belajar sehingga minat yang rendah mampu berdampak kepada hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Aminuyati dan Sumarto (2019) siswa yang terlibat secara penuh dalam kegiatan pembelajaran penuh perhatian dan rasa senang tanpa ada paksaan untuk memperoleh pengetahuan ilmiah disebut sebagai minat belajar.

Sementara itu Ratnasari (2017) perasaan senang dan tertarik akan sesuatu aktivitas tanpa diberitahukan termasuk minat belajar. Sedangkan menurut Friantini dan Winata (2019) kondisi pelajar yang mampu menciptakan rasa senang serta mampu meningkatkan *spirit* diri untuk mengadakan satu aktivitas yang mampu dikalkulasi melalui kesenangan, hasrat, kecenderungan, dan keaktifan ketika kegiatan pengajaran bisa dikatakan sebagai minat belajar siswa. Sejalan dengan Fadillah (2016) yang mengungkapkan minat belajar yaitu suatu kecondongan, selera, yang bisa menunjang lancarnya kegiatan belajar. Perhatian dapat menimbulkan kegemaran, jadi minat bisa maksudkan seperti hubungan aksi reaksi antara perhatian dengan mata rantai pembelajaran.

2.1.1.2.2. Ciri-ciri Minat Belajar

Nugroho, *et al* (2020) mengungkapkan terdapat tujuh karakteristik minat belajar yang yang dapat kita ketahui yaitu sebagai berikut; 1) minat muncul

sejalan bersama meningkatnya *physique* dan mental. semua bidang minat berganti seiring berkembangnya *physique* dan mental, seperti berubahnya minat yang berkaitan dengan umur. 2) minat bergantung dengan latihan belajar. salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan minat adalah kesiapan untuk belajar. 3) minat bergantung pada pembelajaran pintu terbuka yang baik. hal demikian dikarenakan semua orang belum dipastikan mampu menikmati belajar, itu adalah faktor yang sangat berharga. 4) mungkin diperlukan beberapa saat agar minat tumbuh. pembatasan ini mungkin disebabkan oleh kondisi fisik yang sudah tidak ada lagi. 5) budaya mempengaruhi minat. budaya memiliki dampak yang signifikan karena jika budaya menurun, minat dapat mengikuti. 6) afeksi minat. ketertarikan berkaitan dengan perasaan, sebenarnya diartikan jika suatu benda diasosiasikan untuk sesuatu yang begitu penting, maka akan muncul perasaan gembira dan pada nantinya bisa menjadi ketertarikan. 7) egosentris minat. ini menunjukkan bahwa apabila sesuatu menarik bagi seseorang, mereka akan menginginkannya.

Dari gambaran tersebut mampu disimpulkan minat belajar yaitu sifat kecenderungan, latihan atau kegemaran yang bisa menunjang lancarnya aktivitas belajar siswa, dengan indikator: 1) perhatian siswa, 2) ketertarikan siswa, 3) perasaan senang, 4) keterlibatan siswa.

2.1.3. Hasil Belajar

2.1.3.1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nabila dan Abadi (2019) menyatakan hasil belajar yaitu kecakapan yang dikendalikan oleh pelajar ketika telah mendapatkan peluang dalam berkembang. Beragam pengalaman yang didapatkan siswa seperti bidang

mental, emosi, serta psikomotorik. Hasil belajar ialah perubahan perilaku dengan menyeluruh dan tidak hanya pada satu kapasitas kemanusiaan saja (Diani, 2016). Menurut Sari, *et al* (2020) setelah melalui proses penataran belajar, hasil belajar diartikan berubahnya perilaku yang terjadi karena dampak dari pembelajaran itu. Nasihat diri sendiri menghasilkan rangsangan dan impian untuk sukses, dan pengaruh lingkungan menghasilkan impuls untuk manajemen motivasi.

Menurut Lestari (2015) hasil belajar merupakan konsekuensi dari kegiatan belajar seseorang. Perubahan peserta didik berkaitan dengan hasil belajar. Belajar menghasilkan perubahan pemahaman, pengetahuan, sikap dan perilaku, serta keterampilan dan kemampuan. Sedangkan menurut Aditya (2016) Individu berubah sebagai akibat dari hasil belajar. Pemahaman, keterampilan, sikap, dan harga diri individu ini semuanya dipengaruhi oleh perubahan yang dimaksud, selain pengetahuan mereka. Artinya, hasil belajar seseorang dapat diamati dari perubahan-perubahan yang terjadi mengikuti proses belajar.

Sebagai tolak ukur kompetensi, sikap, apresiasi, dan keterampilan seorang siswa, hasil belajar bisa dikatakan seperti sesuatu yang mampu diperbuat oleh pelajar yang sebelumnya tidak mampu dilakukannya (Andriani dan Rasto, 2019). Nurdyansyah dan Toyiba (2016) mengungkapkan jika hasil belajar adalah kualitas yang dikendalikan oleh pelajar selepas mereka melakukan peluang agar meningkat dalam aktivitas belajar. Hasil belajar juga dipertegas oleh Saleh, *et al* (2015) hasil belajar yaitu kecakapan yang diperoleh pelajar selepas aktivitas belajarnya. Prestasi belajar siswa yang mempelajari materi pembelajaran, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yaitu perolehan dari beragam ikhtiar dan kekuatan yang dilakukan oleh siswa. Sementara itu Prihatini (2017) menyatakan

bahwa hasil belajar IPA yang dimaksud merupakan suatu kegiatan belajar ilmu pengetahuan alam dengan melibatkan proses pembelajaran teori dan praktik.

2.1.3.2. Tujuan Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2017) tujuan hasil belajar meliputi: 1) pendeskripsian keterampilan belajar peserta didik yang berakibat dapat diketahuinya kelebihan serta kekurangan dalam bidang studi yang ditempuh. 2) melihat perkembangan edukasi dan latihan pengajaran di sekolah, lebih tepatnya sejauh mana berhasil mengubah perilaku siswa menuju pembelajaran yang ideal. 3) memilih konsekuensi selanjutnya dari evaluasi dengan melaksanakan koreksi dan penyempurnaan pada bidang edukasi dan pembelajaran serta kerangka pelaksanaannya. 4) memacu sekolah untuk bertanggung jawab “*accountability*” terhadap pihak yang berkepentingan.

2.1.3.3. Penilaian Hasil Belajar

Tujuan kegiatan penilaian bertujuan untuk memperoleh informasi pasti yang akan memperlihatkan jenjang kompetensi siswa dalam memperoleh sasaran pengajaran bisa dipakai untuk menentukan hasil belajar. Aspek pengetahuan hasil belajar menjadi fokus utama penelitian ini. Nilai tes siswa pada akhir pembelajarannya digunakan untuk menentukan hasil belajar kognitifnya. Hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh melalui tes objektif yang dilakukan. Tes objektif yang dimaksud di sini adalah melalui pemberian tugas berupa pilihan ganda sebagai pertanyaan keputusan atau pedoman yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, dimungkinkan untuk menggambarkan nilai perolehan pelajar dari pembelajaran berdasarkan data soal. Hasil ujian hanya menonjolkan bagian evaluasi atas kualitas interpretasi dan kualitas siswa. Penyebab yang

mempengaruhi hasil belajar adalah unsur eksternal dan unsur internal, dan salah satu indikator keberhasilan kelompok belajar tidak dapat dipisahkan unsur yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Dari uraian sebelumnya mampu disintesis bahwa hasil belajar merupakan reaksi dari kegiatan belajar seseorang, dengan indikator tes objektif ranah kognitif.

2.2. Subjek Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan

Seperti dikutip dari buku paket Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas VII Edisi Revisi tahun 2017, berikut materi pada pokok bahasan Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan.

1. Definisi Lingkungan

Secara istilah lingkungan mempunyai dasar istilah "*Environment*", yang memiliki makna "*The physical, chemical, and biotic condition surrounding an organism*". Dari pengertian itu, dalam artian luas bisa dikatakan seluruh komponen terkecuali individu merupakan suatu lingkungan. Lingkungan adalah bagian kompleks, oleh karenanya mampu memberikan pengaruh terhadap makhluk hidup lainnya. Pengaruh berbagai komponen dalam lingkungan, menciptakan lingkungan yang selalu bergerak dan berubah menyesuaikan bersama suasana dan kondisi yang ada serta menciptakan pengaruh yang kuat antara satu sama lain. Karakteristik lingkungan tidak berjalan satu arah tetapi selalu silih berganti. Ada waktu dimana status lingkungan dikategorikan baik dan begitu pula sebaliknya, status lingkungan yang tidak tetap bisa dipengaruhi oleh berbagai makhluk hidup dan komponen lainnya. Komponen penyusun suatu lingkungan dibedakan menjadi, komponen hidup (*biotic*) dan tidak hidup (*abiotic*)

2. Komponen Penyusun Lingkungan

Lingkungan tertentu bisa sangat esensial bagi organisme karena berperan sebagai lokasi tempat organisme tumbuh dan berkembang. Habitat merupakan sebutan bagi tempat hidup suatu organisme. Pada habitat, terdapat dua komponen yaitu komponen hidup (*biotic*) yang terdiri dari organisme serta komponen tidak hidup (*abiotic*) yang terdiri dari benda mati. Hewan, tumbuhan, mikroorganisme dan manusia adalah komponen biotik sedangkan tanah, air, udara, cahaya matahari, batuan, merupakan komponen abiotik, kedua komponen ini akan saling berinteraksi dan saling mempengaruhi satu sama lain pada habitat yang ada. Contohnya seperti pohon yang membutuhkan cahaya matahari untuk fotosintesis.

3. Contoh Hubungan pada Ekosistem

a. Hubungan antara sesama makhluk hidup

Terjadinya hubungan antara makhluk hidup bisa dilihat dari proses makan dan dimakan seperti pada rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

b. Bentuk-bentuk Simbiosis

Simbiosis adalah cara hidup beriringan antara dua individu dengan perbedaan jenis. Bentuk-bentuk simbiosis dibagi menjadi tiga, diantaranya mutualisme, parasitisme, serta komensalisme. Simbiosis mutualisme merupakan bentuk simbiosis saling menguntungkan antara individu satu dan yang lainnya, sehingga pada bentuk hubungan ini tidak ada yang merasa dirugikan dan sama-sama memberikan manfaat, contohnya seperti pada hubungan simbiosis antara lebah dan bunga. Lebah akan memperoleh makanan dalam hal ini nektar pada bunga dan bunga akan terbantu proses penyerbukannya karena saat lebah

mengumpulkan nektar, lebah akan membantu serbuk sari masuk dan jatuh ke dalam putik sari pada bunga.

Simbiosis parasitisme yaitu hubungan antara organisme, dimana didalamnya satu pihak organisme diuntungkan sedangkan organisme lain dirugikan, seperti pada hubungan simbiosis manusia dan kutu rambut. Darah yang dihisap oleh kutu sebagai makanan pada manusia, akan menimbulkan kerugian pada manusia yang menimbulkan rasa gatal dan nyeri pada kulit manusia. Selanjutnya yaitu simbiosis komensalisme, merupakan bentuk simbiosis dimana satu organisme yang terlibat mendapatkan keuntungan sementara organisme lainnya, tidak merasa dirugikan. Contohnya seperti pada ikan remora yang memperoleh makanan dari ikan hiu, dan ikan hiu tidak merasa dirugikan dengan kehadiran ikan remora.

4. Fungsi dalam menyusun makanan dan jenis makanan organisme

Dilihat dari kemampuan membuat makanan, fungsi organisme dibedakan atas dua, diantaranya yaitu organisme yang mampu membuat makanannya sendiri yaitu tumbuhan dengan fotosintesisnya dan heterotrof yaitu hewan dan manusia yang bergantung pada organisme lain. Berdasarkan jenis makanannya organisme dibagi menjadi tiga diantaranya, karnivora, herbivora, dan omnivora.

2.3. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian relevan yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Asmaningrum dengan penelitian dalam Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains volume 8, nomor 2, tahun 2017 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Kimia dan Fisika pada Siswa Kelas IX SMP

Satu Atap Wasur Merauke”. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi untuk kecocokkan antara data sebenarnya dengan data yang tertulis. Selain itu peneliti memberikan tes yang bertujuan mengetahui hasil belajar kimia dan fisika. Tes dilakukan pada kelas VIII A dan kelas VIII B. Dimana pada kelas VIII A menggunakan alat peraga tabel unsur kimia + pasangan kation-ion dan kelas VIII B menggunakan alat peraga simulasi gerhana. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-59,144 < -2,04227$) untuk mata pelajaran kimia dan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-41,327 < -2,04227$) untuk mata pelajaran fisika. Kesimpulannya penggunaan alat peraga efektif meningkatkan hasil belajar kimia dan fisika pada siswa kelas IX SMP Satu Atap Wasur Merauke.

2. Afifah dan Lestraningsih tahun 2019 dalam artikel “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Papan Transformasi Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Pada penelitian ini peneliti memadukan alat peraga papan transformasi dengan model pembelajaran kooperatif, karena model ini dianggap dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) mean persentase kegiatan siswa ketika kegiatan penggunaan alat peraga papan transformasi secara keseluruhan sebesar 85%, 2) secara klasikal ketuntasan nilai belajar siswa selama menggunakan alat peraga papan transformasi adalah 81,48%, 3) rata-rata persentase jumlah respons siswa selama kegiatan penggunaan alat peraga papan transformasi sebesar 79,98%. Berdasarkan data tersebut, bisa ditarik kesimpulan untuk pembelajaran dengan pengaplikasian alat peraga papan transformasi pada materi transformasi efektif dilakukan.
3. Panjaitan pada Jurnal Pendidikan Matematika dan Terapan volume 1 nomor 3, tahun 2015 yang berjudul “Efektivitas Alat Peraga Model Kartu Positif

dan Negatif Terhadap Hasil Belajar”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas yang kemudian diajar dengan alat peraga model kartu positif dan negatif. Dalam melihat efektivitasnya peneliti menggunakan tiga indikator yaitu kualitas proses belajar mengajar, sinkronisasi tingkat pembelajaran, dan durasi yang diperlukan dalam mengajar. Hasil penelitian menunjukkan didapatkan hasil akhir 81,48% klasifikasi tuntas, pencapaian waktu ideal 4,1 klasifikasi baik, kemampuan mengajar 4,4 klasifikasi baik sehingga dapat disimpulkan bahwa alat peraga model kartu positif dan negatif efektif terhadap pemahaman konsep matematika kelas VII SMP Negeri 1 Dolok Pardamean T.P. 2014/2015.

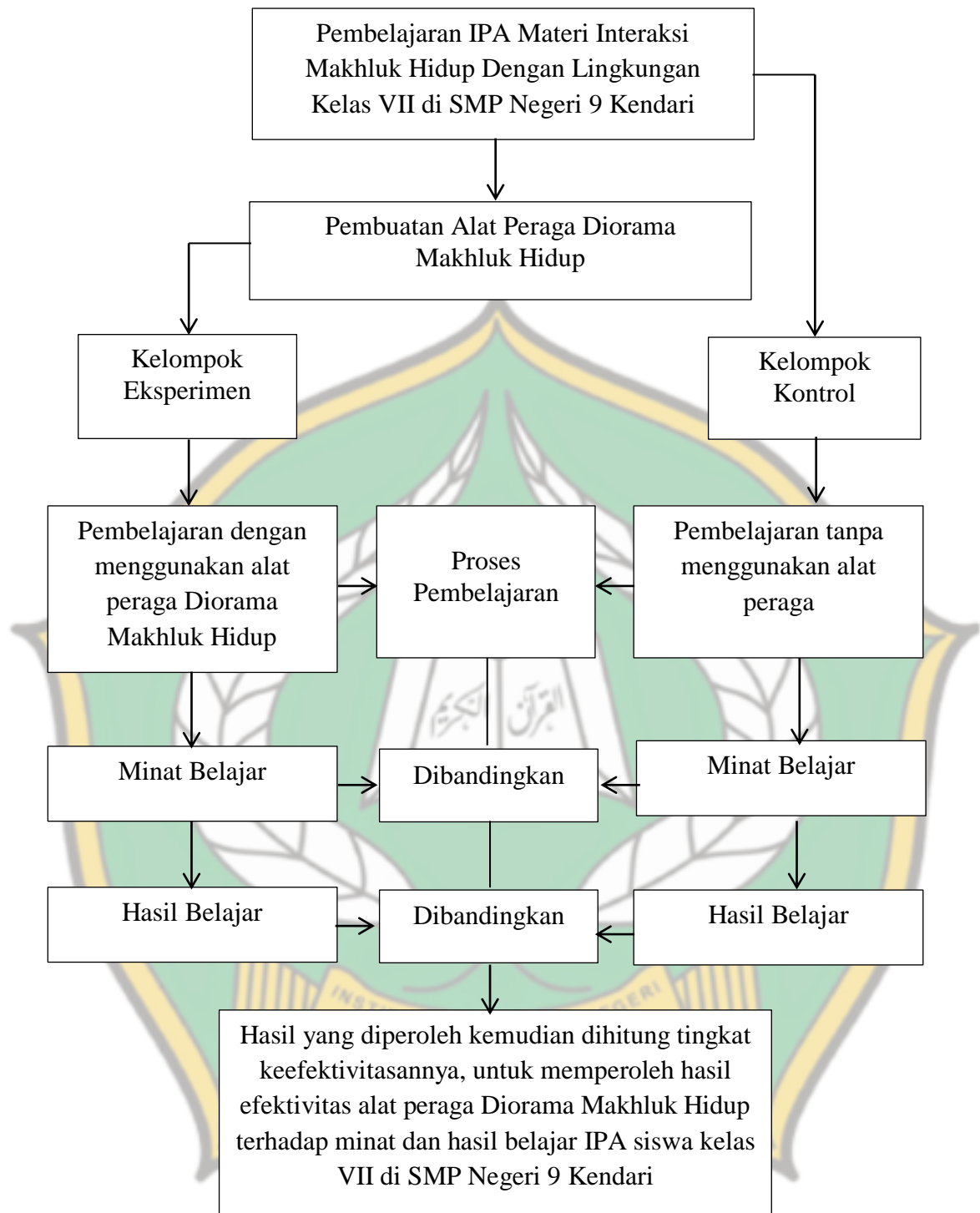
4. Fadlilah pada Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar volume 8 nomor 14, tahun 2019 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4”. Pada penelitian ini peneliti melakukan dua siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II, dimana antara siklus I dan II memiliki kegiatan yang sama yang terdiri dari: 1) perencanaan, 2) tindakan dan observasi, 3) evaluasi. Hasil yang diperoleh pada siklus I kemudian akan menjadi acuan perbaikan pada siklus II sehingga diperoleh hasil akhir nantinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media diorama dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa 66,66% siswa mencapai minat belajar IPA, sedangkan hasil angket menunjukkan 69,23%. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa 88,88% siswa mencapai minat belajar IPA, sedangkan hasil angket menunjukkan 84,62%.

Dari penelitian relevan tersebut, dapat dilihat persamaan studi terdahulu dengan studi yang akan dilakukan yaitu terletak pada variabel yang digunakan. Variabel bebas (*independent variable*) yang digunakan berupa alat peraga dan juga variabel terikat (*dependent variable*) hasil belajar, dimana peneliti akan melihat efektivitas dari variabel bebas. Sedangkan mata pelajaran yang digunakan antara penelitian terdahulu dan yang dilakukan peneliti masih terdapat beberapa perbedaan. Selain itu perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jumlah variabel yang digunakan, jenjang sekolah, dan lokasi sekolah tempat penelitian.

Penelitian yang akan dilakukan terfokus pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII SMP Negeri 9 Kendari. Selain itu penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan peneliti juga masih memiliki beberapa perbedaan seperti alat peraga yang digunakan dan pemilihan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

2.4. Kerangka Pikir

Pada sebuah pembelajaran yang terjadi di ruangan kelas diperlukan adanya alat peraga untuk menunjang proses belajar mengajar. Tidak hanya berperan pada proses pembelajaran saja, akan tetapi dapat menarik minat belajar serta meningkatkan hasil belajar dari siswa. Alat peraga yang didesain mandiri oleh pendidik dan digunakan saat pembelajaran dapat meningkatkan *soft skill* dan kreatifitas guru dalam menyampaikan pembelajaran. Berikut disajikan kerangka pikir pada penelitian ini.



Gambar 2.2. Diagram Kerangka Berpikir Penelitian

2.5. Desain Alat Peraga Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan

Terdapat banyak alat peraga yang dapat digunakan untuk mata pelajaran IPA, seperti untuk materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Alat peraga yang digunakan dapat berupa diorama makhluk hidup. Menurut Nursehah dan Ristianingsih (2022), menjelaskan bahwa alat pengajaran berupa imitasi dari pemandangan suatu area atau objek sehingga memiliki tampilan yang bisa dilihat dengan jelas, biasa disebut diorama. Alat peraga diorama yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil desain peneliti sendiri. Alat peraga ini diharapkan mampu merangsang minat peserta didik untuk lebih bersungguh-sungguh dalam pembelajarannya. Alat peraga diorama makhluk hidup ini dibuat dari kertas kardus bekas yang dilapisi dengan kertas karton, yang kemudian dibentuk sesuai dengan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam materi pembelajaran.



Gambar 2.3. Desain Alat Peraga Diorama Makhluk Hidup
(Sumber: Dokumen Pribadi)

2.5.2. Komponen Pembuatan

Adapun komponen yang dibutuhkan dalam untuk menciptakan alat peraga diorama makhluk hidup yaitu:

- Alat: gunting, pisau cutter, lem, *double tip*
- Bahan: kardus bekas, kertas karton, gambar hewan, gambar tumbuhan, gambar latar belakang hutan.

2.5.3. Prosedur Kerja

Adapun prosedur kerja dalam membuat alat peraga diorama makhluk hidup yaitu :

- Menggunting kardus menyerupai sesuai dengan bentuk *background* diorama yang diinginkan
- Menempelkan gambar latar belakang diorama pada kardus
- Menempelkan gambar hewan dan tumbuhan pada kertas karton
- Menggunting gambar hewan dan tumbuhan yang telah ditempelkan pada kertas karton
- Menata semua komponen-komponen gambar hewan dan tumbuhan pada latar belakang hutan yang telah dibuat.
- Merekatkan semua komponen gambar hewan dan tumbuhan pada diorama yang telah dibuat.

2.6. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan alat peraga terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari. Sehingga untuk memberikan tanggapan sementara terkait rumusan masalah, maka dapat ditarik hipotesis berikut.

1. H_{01} = Tidak ada perbedaan minat belajar IPA antara pembelajaran yang menggunakan alat peraga dengan pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari.

2. H_{a1} = Ada perbedaan minat belajar IPA antara pembelajaran yang menggunakan alat peraga dengan pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari.

3. H_{02} = Tidak ada perbedaan hasil belajar IPA antara pembelajaran yang menggunakan alat peraga dengan pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari.

4. H_{a2} = Ada perbedaan hasil belajar IPA antara pembelajaran yang menggunakan alat peraga dengan pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari.

