PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HANDS ON ACTIVITY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SDN 22/12 SALEBBO KECAMATAN BUNGORO KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
STKIP Andi Matappa

Oleh:

NUR ALIYAH ADDAS
918862060046

ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HANDS ON ACTIVTY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA MURID KELAS III SDN 22/12 SALEBBO KECAMATAN BUNGORO KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN

Atas nama saudara

Nama	: Nur Aliyah Addas
NPM	: 918862060046
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi

Pangkep, Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Dr.H. MUH. BASRI,M.Si

Pembimbing II

Dr.SRI RAHAYUNIGSI,M.Pd

Diketahui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru SekolahDasar

FIRDA RAZAK,S.Pd.,M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Andi Matappa Pangkep

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., MH

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : Dr.H. MUH. BASRI,M.Si (.....)

Sekertaris : Dr.SRI RAHAYUNIGSI,M.Pd (.....)

Penguji : 1. RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd, M.Pd (.....)

2. AHMAD BUDI SUTRISNO,S.Pd.,M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. Dr.H. MUH. BASRI,M.Si (.....)

2. Dr.SRI RAHAYUNIGSI,M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Nur Aliyah Addas

NPM : 918862060046

Tempat Tanggal Lahir : 23, April 1998

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Program Studi : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi :PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HANDS ON ACTIVTY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA MURID KELAS III SDN 22/12 SALEBBO KECAMATAN BUNGORO KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya asli saya yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar strata 1 di STKIP Andi Matappa.
2. Semua sumber yang saya gunakan dalam penulisan ini telah saya cantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di STKIP Andi Matappa.
3. Jika dikemudian hari terbukti bahwa karya ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di STKIP Andi Matappa

Pangkep, September 2022



Nur Aliyah Addas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

MOTTO

Mengapa orang lain bisa

sedangkan kamu tidak bisa

Maka kejarlah apa yang kamu inginkan

Dan bercita-cita lah kalau kamu juga bisa melakukannya

Pangkep, September 2022

Nur Aliyah Addas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

ABSTRAK

Nur Aliyah Addas, 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Hands On Activity Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.* Skripsi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar jurusan Ilmu Pendidikan (dibimbing oleh H.Muh.Basri dan Sri Rahayuningsi).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *Pretest and Posttets Only Control Desaign.* Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas rendah dan kelas tinggi SD Negeri 22/12 Salebbo dengan jumlah sampel 20 murid yaitu 9 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengambilan data menggunakan observasi dan tes sedangkan tenik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan tenik analisis inferensial yang menggunakan uji gain ternormalitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA di Kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo kecematan Bungoro Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan yang dibuktikan dengan t_{hitung} -7.493 >tt_{abel} 2.101 dengan uji hiotesis Ho menolak dan H1 menerima

Kata Kunci: Hands On Activity, Hasil Belajar IPA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah Subbahana Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Shalawat dan salam selalu tercurahakan kepada junjungan Nabi Muhammad Shallahu Alaihi Wassalam dengan harapan semogah mendapatkan syafaatnya kelak.

Alhamdulillah atas izin Allah Subbahana Wa Ta'ala dan dengan doa usaha serta semanagat yang penulis miliki, akhirnya penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Hands On Activity* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan."** Ini disususn guna memenuhi tugas dan persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada jurusan ilmu pendidikan guru sekolah dasar STKIP Andi Matappa.

Penulis persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat dikasihi dan disayangi **Ayahnda Addas** dan **Ibunda Rukisa** yang senantiasa mengiringi setiap perjalanan penulis dengan doa restu memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang yang tulus tanpa pamrih, selalu memberi jalan menerima setiap pulang serta menjadi tempat rebah terbaik bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Begitu pula penghargaan setinggi-tingginya dan terima kasih banyak disampaikan kepada:

1. Ibu **Hj. Zaorah Zapan,S.Pd** selaku ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. Bapak **A.Zam Immawan Alam, SH** selaku ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Ibu **A. Aztri Fithratanti, S.H.,M.H** selakuk wakil ketua II STKIP Andi Matappa.
4. Ibu **Firda Razak , S.Pd, M.Pd** selaku ketua program Studi Pendidikan Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkulihan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

5. Bapak **Dr. H. Muh Basri, M.Si dan** Ibu **Dr. Sri Rahayunigsi,M.Pd** masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu **Salmiati,S.Pd.,M.Pd** dan ibu **Rahmah Kumullah, S.Pd.,M.Pd** selaku validator yang telah memberikan arahan dan petunjuk terhadap instrument penelitian.
7. **Segenap dosen STKIP Andi Matappa**, Khususnya jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
8. Para **Staf Akademik STKIP Andi Matappa** yang telah melayani dengan sabar demi kelancaran proses perkuliahan.
9. Bapak **Syahruddin, S.Pd** selaku kepala sekolah SD Negeri 22/12 Salebbo dan beserta Stafnya dan juga murid kelas **III SD Negeri 22/12 Salebbo** yang telah bekerja sama dalam terlaksannya penelitian ini.
10. Kakak-kakak ku tercinta **Arsudin Addas, S.Pd.,M.Pd, Arniati Addas, S.Pd dan Sri Nur Asti Addas. S.S., S.Pd,Gr.,M.Pd** terimah kasih atas kasih sayang ,dukungan, nasehat dan doa yang selalu berikan kepadaku.
11. Suamiku tercinta **Arrahman Salahuddin** terimah kasih atas kasih sayang, dukungan dan doa yang selalu diberikan kepadaku.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penelitian skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan pembaca

Pangkep, September2022

Peneliti



Nur Aliyah Addas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....**i**

HALAMAN JUDUL.....**ii**

LEMBAR PENGESAHAN.....**iii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....**iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....**v**

MOTTO.....**vi**

ABSTRAK.....**vii**

KATA PENGANTAR.....**ix**

DAFTAR ISI.....**xi**

DAFTAR TABEL.....**xiv**

DAFTAR GAMBAR.....**xv**

DAFTAR LAMPIRAN.....**xvi**

BAB I PENDAHULUAN.....**1**

A. Latar Belakang.....1

B. Rumusan Masalah.....6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat penelitian.....6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESISI8

A. Kajian Pustaka.....8

1. Defenisi Model Pembelajaran Hands On Activity.....8

2. Karakteristik Model Pembelajaran Hands On Activity.....10

3. Tujuan Model Pembelajaran Hands On Activity.....11

4. Aspek Model Pembelajaran Hands On Activity.....12

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

5. Langkah-langkah Model Pembelajaran Hands On Activity.....13
6. Indikator 15
a. Penerapan Model Pembelajar Hands On Activity terhadap hasil belajar IPA.....15
b. Hasil Belajar 16
c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam(IPA).....27
B. Penelitian Relevan.....32
C. Kerangka Pikir.....33
D. Hipotesis Penelitian.....36

BAB III METODE PENELITIAN.....37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....37
B. Variabel dan Desai Penelitian.....37
C. Defenisi Operasional Variabel.....39
D. Lokasi dan Waktu Penelitian.....40
E. Populasi dan Sampel.....40
F. Teknik Pengumpulan Data.....42
G. Teknik Analisis Data.....43
1. Analisis Deskriptif.....43
2. Analisis Inferensial.....44
a. Uji Gain Ternormalitas.....45
b. Uji Normalitas.....45
c. Uji Homogenitas.....46
d. Uji Hipotesis.....46

BAB IV HASIL PENELITIAN.....48
A. Hasil Penelitian.....48
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....60
A. Kesimpulan.....60
B. Saran.....61

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

Daftar Pustaka.....62

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: langkah-langkah model pembelajaran *Hands On Activity*.....14

Tabel 3.1 : pretest and Posttest only Control Design.....39

Tabel 3.2: Jumlah Populasi.....41

Tabel 3.3 : Jumlah Sampel.....41

Tabel 3.4 : teknik ketegorisasi standar ketuntansan hasil belajar.....44

Tabel 3.5: standar ketuntasan hasil belajar IPA.....44

Tabel 3.6:Intereprestasi Indeks N-Gain.....45

Tabel 4.1: Deskripsi Skor Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen.....49

Tabel 4.2: Deskripsi Tingkat Penguasan Materi Kelas Ekperimen.....49

Tabel 4.3: Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen.....50

Tabel 4.4: Deskripsi Skor Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen.....50

Tabel 4.5: Deskripsi Tingkat Penguasan Materi Kelas Ekperimen.....51

Tabel 4.6: Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen.....51

Tabel 4.8: Uji Normalitas Kolmogorov sminorv.....53

Tabel 4.9: Uji Homogenitas.....53

Tabel 4.10: Uji Korelasi.....54

Tabel 4.11:Interprestasi nilai r.....54

Tabel 4.12:Uji Hipotesis.....55

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: kerangka pikir.....35

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

- RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- Materi Ajar
- Lembar Kerja Murid
- Hasil Analisis LKM
- Tes Hasil Belajar
- Hasil Analisis THB
- Kisi-kisi soal

Lampiran II

- Lembar Observasi Guru
- Lembar Observasi Murid

Lampiran III

- Daftar Hadir
- Hasil Pretest dan Posttest

Lampiran IV

- Distribusi T-Tabel
- Hasil Analisis Data Deskriptif
- Hasil Analisis Uji T

Lampiran V

- Surat Keterangan Perbaikan UJian
- Nilai Seminar Proposal

Lampiran VI

- Keterangan Validasi Instrumen

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

❖ Lembar Validasi Instrumen Penelitian

Lampiran VII

❖ Surat Keterangan Perbaikan Ujian Hasil

❖ Nilai Ujian Hasil Penelitian

❖ Nilai Ujian Tutup

Lampiran VIII

❖ Permohonan izin melakukan penelitian

❖ Surat keterangan telah melakukan penelitian

Lampiran IX

❖ Dokumentasi

❖ Daftar Riwayat Hidup

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, pendidikan tidak akan ada habisnya, pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia di didik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, nusa dan bangsa. Lingkungan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap insan yaitu di lingkungan keluarga(pendidikan informal), lingkungan sekolah (pendidikan formal) dan lingkungan masyarakat (pendidkan nonformal). Pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar, sejak seseorang lahir sampai mati. Proses pendidikan ini berlangsung seumur hidup (Yayan Alpian,Sri Wulan Anggraeni,Unika Wiharti,Nizma Maratos Soleha:2019)

Tujuan pendidikan merupakan perpaduan tujuan-tujuan pendidikan yang bersifat pengembangan kemapuan-kemapuan pribadi secara optimal dengan tujuan-tujuan social yang bersifat manusia seutuhnya yang dapat memainkan perananya sebagai warga dalam berbagai lingkungan persekutuan hidup dan kelompok social. Tujuan pendidikan mencakup tujuan-tujuan setiap jenis kegiatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

pendidikan (bimbingan, pengajaran, dan latihan). Tujuan pendidikan sebagian dari tujuan hidup, yang bersifat menunjang terhadap pencapaian tujuan-tujuan hidup(Arya Milala:2020).

KH Dewantara berpendapat bahwa pendidikan adalah segala usaha dari orang tua terhadap anak-anak dengan maksud menyongkong kemajuan kehidupnya (1961:471). Berbeda dengan pendapat ahli pendidikan pada umumnya, KH Dewantara memberikan definisi tentang pendidikan secara singkat namun memiliki makna yang luas. Di dalam definisi pendidikan menurut KH Dewantara terdapat kata " tuntunan", ini bisa berarti acuan dasar untuk bisa melakukan sesuatu, tuntunan ini tentu tidak bersifat hanya sekali pakai, tapi bisa digunakan berkali-kali ketika diperlakukan.

Menurut UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, dan ayat (3) menengaskan bahwa pemerintah mengusahkan dan menyelanggarakan suatu system pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan UU. Untuk itu, seluruh komponen bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia.

Menurut Trianto (2011:5) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

aktivitas belajar mengajar model memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum (universal) yang membahas tentang sekumpulan data mengenal gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan dan penyusunan teori. Istilah ilmu pengetahuan alam(IPA) dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains berasal dari bahasa latin yaitu scienta, yang secara harfiah berarti pengetahuan, namun dalam perkembangan pengertiannya khusus ilmu pengetahuan alam atau sains. Ilmu pengetahuan alam(IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematika, sehingga IPA bukan hanya penguasan kumpulan pengetahuan yang berupah fakta-fakta, konsep-kosep, atau prinsip-prinsip saja, melainkan juga merupakan suatu proses penemuan Saranailmu (2019)

Dalam pembelajaran IPA di mana penerapan model pembelajaran koperatif berbasis *Hands On Activity* diharapkan dapat mencipatakan instruktur kognitif dalam interaksi murid dengan lingkungannya, karena pada kegiatan *Hand On Activity* dengan lingkungan belajar koperatif murid di instruksikan untuk mencari dan membangung sendiri pengetahuan awalnya memulai bahan ajar dan fenomena alam yang disajikan (Mudlofir & Rusydiyah,2015).

Dalam *Hands On Activity* akan terbentuk suatu penghatan dan pengalaman untuk menetapkan suatu pengertian(penghayatan) karena mampu membelajarkan secara bersama-sama kemapuan psikomotorik (keterampilan), pengertian (pengetahuan) dan afektif (sikap) yang biasanya menggunakan sarana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Ratumanan, 2015). Sedangkan *Hands On Activity* merupakan proses pembelajaran intruksional yang dirancang agar murid aktif dalam menggali informasi, bertanya, beraktivitas, menemukan, mengumpulkan data, menganalisis serta membuat kesimpulan sendiri (Ismi,Muhali, & pahriah, 2016).Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran *Hands On Activity* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian lata belakang di atas untuk membatasi pokok permasalahan makan peneliti mengemukakan rumusan masalah yakni: Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Hands On Activity* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan?

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah di atas, maka peneliti mengemukakan tujuan penelitiannya yakni: Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Hands On Activity* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

1. Manfaat Teoritis
    a. Sebagai bahan referensi dalam mengembangkan model pembelajaran *Hands On Activity* dalam meningkatkan keaktifan murid khususnya bagi calon guru sekolah dasar.
    b. Bagi penulis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.
    c. Memberikan sumbangan pikiran bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid. Selain itu, dapat meningkatkan terjadinya kerja sama dalam lingkungan sekolah.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru tentang penggunaan model *Hands On Activity* dalam meneingkatkan hasil belajar murid dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah.
    b. Bagi guru, sebagai masukan penting dan bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran terhadap hasil belajar murid.
    c. Bagi murid, diharapkan dapat memilih sikap ilmiah seperti sikap ingin tahu, terbuka, bekerja sama dalam tim, berani dan santun dalam berargumen serta bertanggung jawab.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

BAB II

Kajian Pustaka, Kerangka Pikir Dan Hipotesis

A. Kajian Pustaka

1. Defenisi Model Pembelajaran *Hands On Activity*

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan lingkungan kelas (Trianto,2017:51).

Model pembelajaran mengacu kepada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pengajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolan kelas Trianto (2017:52). Dalam penelitian ini dimaksud pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Trianto (2017:54), untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek , yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptkan situasi belajar yang menyenangkan (*Joyful Learning*) serta mendorong murid untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan murid dengan standar kemampuan atau

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik.

Menurut Aini (2014:99-105) menjelaskan bahwa *Hands On Activity* dalam pembelajaran sains di defeniskan sebagai setiap kegiatan laboratorium sains yang memungkinkan murid untuk menangani atau melakukan, manipulasi dan mengamati suatu proses ilmiah. Kegiatan fisik dalam laboratorium tersebut dapat berupah melakukan percobaan. Selama melakukan percobaan, murid tidak hanya melakukan aktivitas fisik (*Hands On Activity)* saja, tapi murid juga melakukan aktivitas psikis (*Mind On Activity).*

Hands On Activity adalah suatu model yang dirancang untuk melibatkan murid dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta menemukan kesimpulan sendiri. Menurut Anggraeni (2008) *Hands On Activity* dapat membantu murid dalam upaya meningkatkan keterampilan proses, karena *Hands On Activity* merupakan stimulasi bagi murid untuk aktif selama proses pembelajaran. Murid diberi kebebasan dalam mengkontruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktifitas sehingga murid melakukan dengan tanpa beban, menyenangkan dan dengan motivasi yang tinggi.

Model pembelajaran *Hands On Activity* yaitu model pembelajaran di mana murid tidak hanya melihat dan mendengarkan guru menjelaskan, tetapi dalam pembelajaran ini murid mengamati, melakukan dan mengedentifikasi secara langsung pada objek yang dipelajari. Model pembelajaran ini membuat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

murid mempunyai pengalaman langsung, sehingga dapat mengatasi masalah belajar murid yang sulit mengingat materi pelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Hands On Activity* di defenisikan sebagai model pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan pengalaman langsung dengan fenomena alam atau pengalaman pendidikan yang secara aktif melibatkan murid dalam pengamatan suatu objek untuk mendapatkan atau pemahaman.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Hands On Activity*

Landasan teoritis pembelajaran IPA konsektual adalah teori konstruktivisme. Prinsip teori konstruktivisme adalah aktivitas harus selalu mendahului analisis. Selain itu pembelajaran IPA konsektual merupakan pembelajaran bermakna yang memungkinkan murid menerapkan konsep-konsep IPA dan berpikir tingkat tinggi. Konsep belajar dalam pembelajaran konsektual melipatkan tujuh komponen utama pembelajaran produktif yakni: konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya. *Hands On Activity* adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk melibatkan murid dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta membuat kesimpulan sendiri. Murid diberikan kebebasan dalam mengkonstruk pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas sehingga murid melakukan sendiri dengan tanpa beban menyenangkan dan dengan motivasi yang tinggi. Kegiatan ini menunjang sekali pembelajaran konsektual dengan karakteristik sebagaimana disebutkan oleh Hatta (2013) dan Amin (2007:1) yaitu: kerja sama,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

matematika. Akhirnya membuat murid merasa bahwa pelajaran matematika itu sulit. Sehingga peneliti menggunakan model *Hands On Activity* dimana nantinya murid secara langsung memahami materi melaui aktivitas pemecahan masalah. Selain itu model *Hands On Activity* dibantu menggunakan alat peraga sehingga murid lebih berminat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Riska Amaliah, Universitas Muhammadiyah Makassar 2020 dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran *Hands On Acitivity* terhadap hasil belajar IPA murid kelas III SD Negeri 2 lejang Kabupaten Pangkep. Hasil penelitian ini menunjukan adanya pengaruh terhadap hasil belajar murid melalui model pembelajaran *Hands On Activtity* ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman murid dan meningkatkan kerja mandiri dan kreatifitas sehingga antusiasme murid dalam belajar meningkat.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah dikemukakan dalam penelitian dan menjelaskan mekanisme kerja faktor-faktor yang timbul secara singkat proses pemecahan masalah sehingga ada gambaran jalannya penelitian yang peneliti dilakukan dapat diketahui secara terarah dan jelas.

Aktivitas *Hands On Activity* merupakan bagian dari pengalaman langsung yang mengutamakan kegiatan inkuiri di mana murid diberikan kesempatan yang luas untuk memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

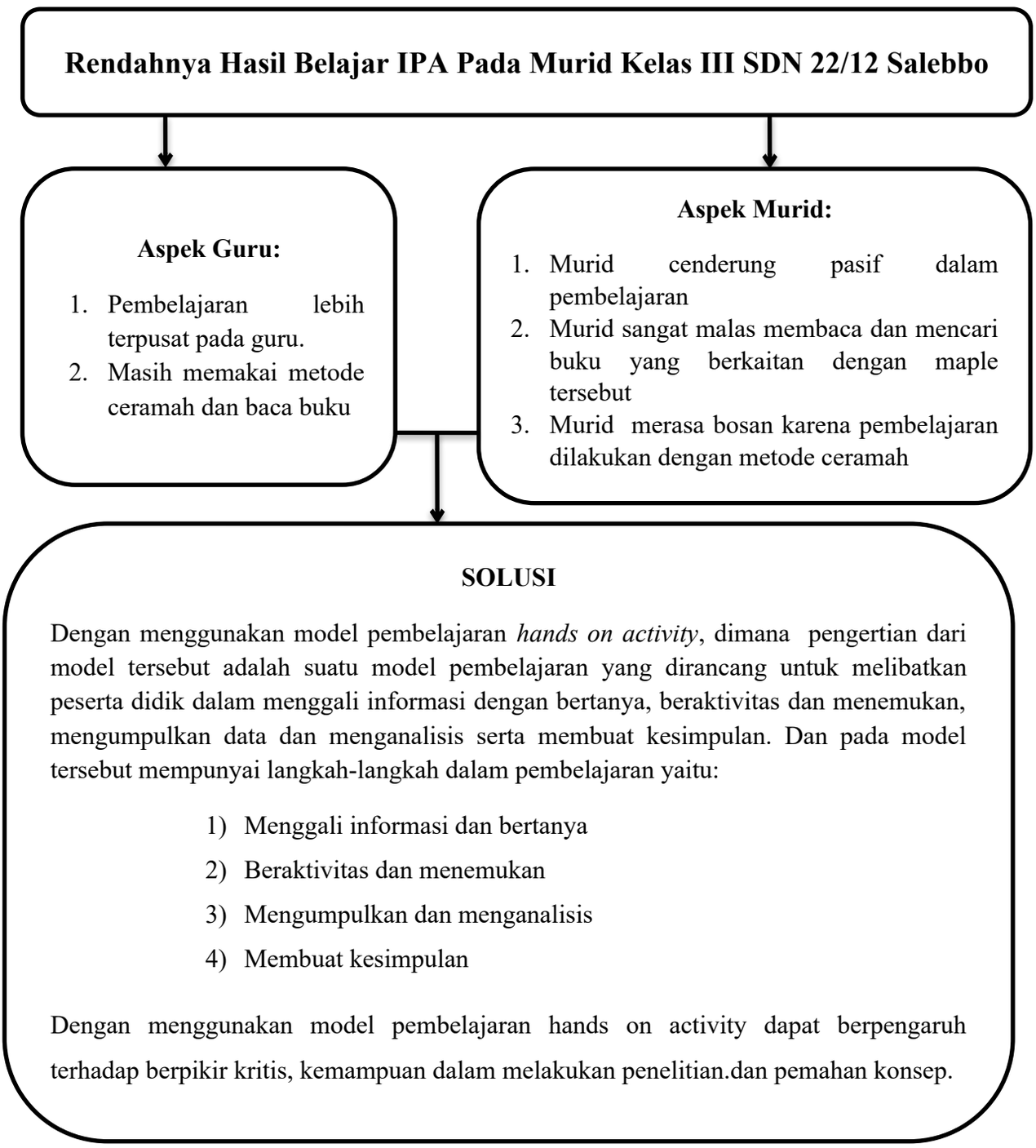
dihadapkan kepadanya. Produk dari *Hands On Activity* yakni murid dapat menghubungkan yang konkrit dan yang abstrak untuk menghasilkan pemahaman yang kuat terhadap konsep abstrak.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum (*universal)* yang membahas tentang sekumpulan data mengenal gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan dan penyusunan teori.

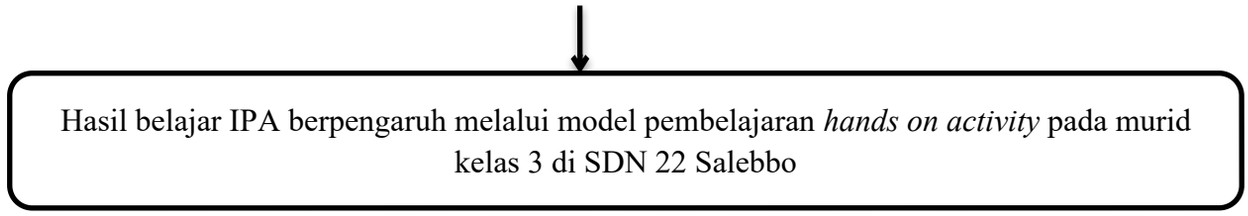
Hasil belajar murid adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menerapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dihendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (1993:94). Bahwa evaluasi merupakan proses menggunakan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan murid. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tidak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasan murid. Kemajuan prestasi belajar murid tidak saja diukur dari tingkat penguasan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan.

Berikut bagan yang menggambarkan kerangka pikiran yang melandasi dilakukannya penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas dapat dirumuskan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono(2015:14) merupakan penelitian yang berlandasan pada filsafat positif untuk penelitian populasi dan sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrument analisis data bersifat statistik. Tujuan dari penelitian ini mencari pengaruh antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sehingga pendekatan yang paling tepat adalah pendekatan kuantitatif.

2. Jenis Penelitian

Dalam suatu penelitian seorang peneliti harus menggunakan jenis penelitian yang tepat. Hal ini dimaksud agar peneliti dapat memperoleh gambaran yang telah jenis mengenai masalah yang dihadapi jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menurut Arboleda, penelitian eksperimen adalah penelitian di mana peneliti dengan sengaja melakukan manipulasi terhadap suatu atau lebih variabel dengan suatu cara yang dapat mempengaruhi variabel tersebut.

B. Variabel Dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Setiap kegiatan penelitian tentu memusatkan perhatiannya pada beberapa fenomena atau gejala utama dan pada beberapa fenomena lain yang relevan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

Dalam penelitian sosial dan psikologis, umumnya fenomena termaksud merupakan konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif atau kualitatif, konsep inilah yangdisebut variabel (Azwar, 2007:59). Hal ini sajalah dengan pendapat dari sugiyono (2011)yang merumuskan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan judul penelitian ini " Pengaruh Model Pembelajaran *Hands On Activity* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Murid Kelas 3 di SDN 22 Salebbo." Variabel dalam penelitian ini ada dua antara lain:

a. Variabel Bebas (*independent variabel)*

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Hands On Activity*.

b. Variabel Terikat(*dependent Variabel)*

Variabel terikat adalah varabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasi belajar.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Metode yang digunakan berupa metode penelitian ekperimen yaitu untuk mencari pengaruh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono,2012:72). Bentuk desain eksperimen yang digunakan peneliti yaitu *True Exsperimental* desain pada bagian *pretest and Posttest-Only Control Design.* Desain penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1: *Pretest and Posttest-Only Control Design*

Kelompok	Objek	Pretest	Posttest
E	X	T	R

Keterangan:

E: Kelompok Eksperimen

R: Posttest Kelompok Eksperimen

T: Pretest Kelompok Eksperimen

X: Objek Yang Akan Diteliti

Penelitian ini menggunakan *pretest and Posttest-Only Control Design* yang terdapat satu kelompok telah dipilih yaitu kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberi perlakuan apabila terdapat perbedaan yang signifikan kelompok eksperimen maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

C. Defenisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di tetapkan oleh penliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan(sugiyono,2019:55).

Definisi variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1) *Hands On Activity* adalah suatu kegiatan belajar di mana kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan secara mandiri oleh murid untuk memperoleh pengalaman dalam mencari infromasi sehingga kegiatan belajar menjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

menyenangkan dan lebih bermakna bagi murid karena melihat objek secara konkret. Dengan indikator yaitu:

a) Keaktifan peserta didik menggali dan menemukan infromasi untuk memecahkan masalah pada mata pelajaran IPA yang diberikan.
b) Kemampuan antar peserta didik dalam mengkomunikasikan hasil diskusi mata pelajaran IPA.
c) Kemampuan peserta didik untuk menghubungkan konsep satu dengan konsep lainnya yang saling berhubungan.
d) Ketepatan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi.
e) Perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah menerima pengalaman belajarnya, dimna kemapuan tersebut dapat berupa kemampuan kognitif,afektif dan psikomotorik. Untuk mengukur hasil belajar menggunakan alat ukur berupa tes(*pretest and posttest)* pada murid kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo.

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Adapun tempat dilakukan penelitian ini di SD Negeri 22/12 Salebbo, Kelurahan Sappanang, Kecamatan Bungoro, Kabupaten Pangkajene Dan kepulauan.

E. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Margono (2017) populasi adalah keseleruhan daya yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data-data, jika seorang manusia memberikan suatu data, maka ukuran atau banyaknya populasi akan sama banyaknya manusia.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SDN 22/12 salebbo.

Tabel 3.2: Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah Murid
1.	Kelas Rendah	120 orang
2.	Kelas Tinggi	87 orang
	Jumlah	207 orang

Sumber : SDN 22/ 12 Salebbo

2. Sampel

Menurut Sujerweni(2015) sampel adalah bagian dari sejumlah karekteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Sampel juga diambil dari populasi yang benar-benar mewakili dan valid yaitu dapat mengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Sampel dari penelitian ini adalah murid kelas III di SD Negeri 22/12 Salebbo. *Simple Random Sampling* adalah suatu sample yang terdiri atas sejumlah elemen yang dipilih secara acak, di mana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel . *Simple Random Sampling* adalah metode pengambilan sampel *probalititas* dan ini terjadi ketika “elemen yang dipilih untuk sampel dipilih berdasarkan penilaian peneliti”.

Tabel 3.3: Jumlah Sampel

Kelas	Jenis kelamin	Jumlah Murid
III	Laki-Laki	9 Orang
	Perempuan	11 Orang
Jumlah		20 Orang

Sumber : SDN 22/ 12 Salebbo

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan *Pengaruh Model Pembelajaran Hands On Activity Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas III SD Negeri 22/21 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.* Untuk menunjukkan hal tersebut maka digunakan analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh model *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPA sedangkan analisis inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menganalisis nilai posttest pada pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas III SD Negeri 22/21 Salebbo dan kelas III yang dipilih sebagai kelas eksperimen.

1. Analisis Deskriptif

a. Hasil Belajar Murid

1) Deskripsi Hasil *Pretest* kelas Eksperimen

Prosedur pengambilan data pada tahap eksperimen, tahap awal peneliti adalah melakukan pembelajaran terkait pokok bahasan yaitu bagian-bagian tumbuhan pada kelas eksperimen tanpa menggunakan Model *Hands On Activity* selajutnya memberikan *pretest* pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan. Maka diperoleh skor nilai hasil belajar murid. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen

Kelompok Eksperimen	Pretest
Nilai Maximum	80
Nilai Minimum	20
Mean	55,85
Median	56,50
Modus	53
Standar Deviasi	15.415

Sumber: Olah Data(Spss versi 2021)

Dari hasil analisis tabel 4.1 di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil *pretest* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu 55,85 , sedangkan nilai terendah diperoleh murid adalah 20 dan nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 80. Adapun pengkategorisasi hasil *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi Tingkat Penguasaan Materi Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase%
$0 \leq x \leq 39$	Sangat Rendah	2	10%
$40 < x \leq 55$	Rendah	8	40%
$56 < x \leq 69$	Sedang	5	25%
$70 < x \leq 84$	Tinggi	5	25%
$85 < x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah		20	100

Sumber: Olah Data(Spss versi 2021)

Dari hasil analisis pada tabel 4.2 di atas maka diketehui hasil *pretest* murid pada kelas eksperimen dengan kategori sangat rendah 10% yang diperoleh 2 murid,kategori rendah 40 % yang diperoleh 8 murid, kategori sedang 25% yang diperoleh 5 murid, kategori tinggi 25% yang diperoleh 5 murid dan sangat tinggi 0 atau 0%. sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dari 20 murid pada kelas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

eksperimen sebelum diberi perlakuan masih banyak murid yang mendaptkan skor relatif rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA kelas Eksperimen

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	15	75%
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	5	25%

Sumber: Olah Data(Spss versi 2021)

Melalui tabel 4.3 di atas dapat disimpulkan bahw hasil belajar murid tanpa diberi perlakuan pada kelas eksperimen belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasik karena murid yang tuntas hanya 25% ≤ 70 %.

2) Deskripsi Hasil *Posttest* kelompok Eksperimen

Prosedur pemngambilan data pada tahap ekperimen, tahap kedua yaitu melakukan pembelajaran terkait pokok bahasan yaitu bagian-bagian tumbuhan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Hands On Activity*. Selanjutnya memberikan *posttest* pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil posttest yang telah dilakukan, maka diperoleh skor hasil nilai tes belajar . Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelompok Eksperimen	***Posttest***
Nilai Maximum	93
Nilai Minimum	60
Mean	76,80
Median	80
Modus	80
Standar Deviasi	7,388

Sumber: Olah Data(Spss versi 2021)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

Dari hasil analisisi 4.4 di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest kelas ekperimen setelah diberi perlakuan yaitu Model *Hands On Activity* sebesar 76,80,sedangkan nilai terendah diperoleh murid adalah 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 93.Adapun pengkategorian hasil posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Tingkat Penguasaan Materi Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase%
$0 \leq x \leq 39$	Sangat Rendah	0	0%
$40 < x \leq 55$	Rendah	0	0%
$56 < x \leq 69$	Sedang	3	15%
$70 < x \leq 84$	Tinggi	16	80%
$85 < x \leq 100$	Sangat Tinggi	1	5%
Jumlah		20	100

Sumber: Olah Data(Spss versi 2021)

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 4.5 di atas, maka dapat diketahui hasil posttest murid pada kelas eksperimen dengan kategori sangat rendah 0 murid atau 0%, kategori rendah 0 murid dan 0% ,kategori sedang 3 murid dan 15% ,kategori tinggi 16 murid dan 80% dan kategori sangat tinggi 5% yang diperoleh 1 murid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* dari 20 murid pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan yaitu model *Hands On Activity* rata-rata murid memperoleh skor yang baik dan relatif tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA kelas Eksperimen

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	3	15%
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	17	85%

Sumber: Olah Data(Spss versi 2021)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

Melalui tabel 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid setelah diberi perlakuan yaitu model *Hands On Activity* pada kelas eksperimen sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasik karena murid yang tuntas 85%, murid di kelas tersebut telah mencapai kriteria ketuntasan minimal(KKM) 70. Sehingga dapat dikatakan hasil posttest kelas eksperimen sudah mencapai nilai memuaskan.

1. Analisis Inferensial

1) Uji Gain Ternormalitas

Data peningkatan(Gain) merupakan data yang diperoleh dari selisish antara hasil belajar *Pretest* dan *Posttets.* Uji N-gain digunakan untuk menganalisis hasil penelitian yang bertujuan untuk melihat sejauh mana perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Hands On Activity.*

$$\text{N- Gain}=\frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{76{,}80 - 55{,}85}{100 - 55{,}85}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{20{,}95}{44{,}15}$$

$$\text{N-Gain} = 0{,}47$$

Berdasarkan uji gain di atas terdapat perbedaan anatar hasil belajar sebelum dan sesudah diterapakannya model pembelajaran *Hands On Activity* yaitu diperoleh n-gain= 0,47 dalam indeks uji gain jika 0,30<g<0,70, maka hasil perhitungan uji gain berada pada kategori sedang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

BAB V

KESIIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh model pembelajaran *Hands On Activity* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan . Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa tanpa menerapkan model pembelajaran *Hands On Activity* yang tergolong rendah yaitu 55,85 dan hasil belajar yang tergolong tinggi yaitu 76,80 setelah menggunakan model pembelajaran *Hands On Activity*.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesisi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Hands On Activity* terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan diperoleh t_{hitung} -7,493 dan $t_{tabel=}$ 2.101 maka diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau -7.493<2.101 Maka hiipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatf (H_1) diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan setelah di terapkannya model *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo kecamatan Bungoro kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan strategi pembelajaran *Hands On Activty* yang mempengaruhi hasil belajar IPA pada murid kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan , maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1) Kepada Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan di sekolah, kiranya memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan Model pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.
2) Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri 22/12 Salebbo kecamatan Bungoro kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, disarankan untuk menggunakan Model *Hands On Activity* dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan hasil belajar murid.
3) Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan Model pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

LAMPIRAN I

1. RPP

2. Materi Ajar

3. Lembar Kerja Murid

4. Tes Hasil Belajar

5. Kisi-Kisi Soal Tes

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

1. **RPP**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Satuan Pendidikan : SDN 22 Salebbo

Mata Pembelajaran : IPA

Kelas/Semester : III/1

Alokasi Waktu : 2 × 30 menit

Pertemuan : 1

A. **TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengamati gambar, murid mampu menuliskan bagia-bagian pada tumbuhan.
2. Setelah membaca teks, murid mampu mengetahui fungsi-fungsi setiap bagian pada tumbuhan.
3. Setelah membaca dan mengamati teks, murid mampu menemukan informasi baru dari materi yang diajarkan

B. **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
Kegiatan Pendahuluan	1. Kelas dimulai dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan do'a(**Relgius dan integritas).** 2. Menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional(**Nasionalisme)**.	**10 menit**
Kegiatan Inti	Model *Hands On Activity* **Tahap 1(Menggali informasi dan bertanya)** ● Guru memulai pembelajaran dengan menunjukkan gambar bagian-bagian pada tumbuhan yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu. ● Murid diminta untuk mengamati gambar	**40 menit**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

	tersebut. ● Guru mengajukan pertanyaan: Apa yang kalian ketahui tentang bagian-bagian pada tumbuhan **Tahap 2(Beraktivitas dan Menemukan)** ● Guru membimbing murid untuk mengamati bagian-bagian pada tumbuhan. ● Guru meminta murid untuk membentuk kelompok. ● Guru memberikan LKM pada murid yang berisi tentang perbedaan pada bagian-bagian tumbuhan. **Tahap 3(Mengumpulkan dan Menganalisis)** ● Murid mengerjakan LKM yang diberikan oleh guru dengan teman kelompok. ● Murid mencocokan hasil pekerjaan dengan pekerjaan teman kelompok ● Murid berdiskusi dengan teman kelompok bila ada perbedaan jawaban. **Tahap 4(Membuat Kesimpulan)** ● Guru memberikan kebebasan murid untuk bertanya atau memberikan tanggapan ● Guru pun membimbing murid untuk menarik kesimpulan. ● Bersama-sama murid membuat kesimpulan kegiatan belajara hari ini.	
Kegiatan Penutup	● Guru mengingatkan murid untuk terus melaksanakan kebiasaan-kebiasan baik sebelum pergi kesekolah. ● Guru memberi pujian pada anak yang sudah	**10 menit**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

	melakukannya dan memotivasi murid yang belum melakukannya. • Doa akhir pelajaran.	

C. **PENILAIAN**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Guru Kelas 3

RISMAWATI,S.Pd
NIPPPK:198507112022212042

……., Juni 2022
Penelti,

Nur Aliyah Addas
NPM 918862060066

Menyetujui
Kepala Sekolah

SYAHRUDDIN,S.Pd
NIP:19660304 198803 1 002

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

Materi Ajar

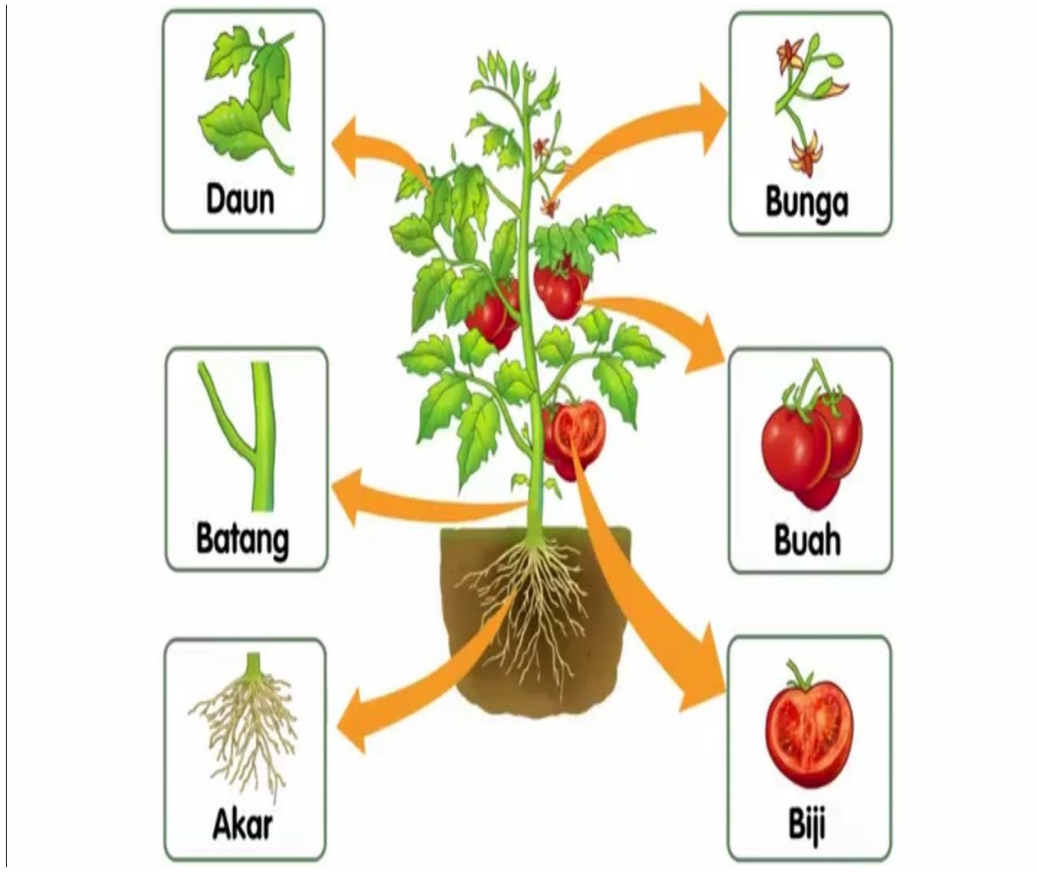
Satuan Pendidikan : SDN 22 Salebbo

Mata Pembelajaran : IPA

Kelas/Semester : III/1

Tumbuhan atau biasa disebut flora merupakan salah satu makhluk hidup yang terdapat di alam semesta. Selain itu tumbuhan adalah makhluk hidup yang memiliki daun,batang, dan akar sehingga mampu menghasilkan makanan sendrir dengan menggunakan klorofil untuk menjalani proses fotosintesis. Bahan makanan yang dihasilkannya tidak hanya dimanfaatkan untuk dirinya sendiri, tetapi juga untuk manusia dan hewan. Bukan makanan saja yang dihasilkannya tetapi tumbuhan juga dapat menghasilkan Oksigen (O2) dan mengubah karbondioksida (CO2) yang dihasilkan oleh manusia dan hewan menjadi oksigen (O2) yang dapat digunakan oleh makhluk hidup lain. Berikut ini adalah bagian-bagian dari tumbuhan.

Amatilah gambar bagian-bagian tumbuhan berikut:



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR

Satuan Pendidikan : **SDN 22 Salebbo**

Kelas/Semester : **III / I**

Mata Pelajaran : **IPA**

No	Kompetensi Dasar		Level Soal	Bentuk Soal	Indikator Soal	Soal	Kunci Jawaban	No Soal
1.	3.8	Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	**C1**	Pilihan Ganda	Murid mampu menentukan nama lain tumbuhan	Nama lain dari tumbu-tumbuhan adalah	**C**	1
2.			**C2**	Pilihan Ganda	Murid mampu menentukan bagian tumbuhan yang menghasilkan oksigen	Berikut ini, merupakan bagian-bagian dari tumbuhan yang berperan dalam menghasilkan oksigen	**D**	2
3.			**C2**	Pilihan Ganda	Murid mampu menentukan yang bukan termasuk dari bagian tumbuhan	Berikut ini yang bukan termasuk bagian dari tumbuhan adalah	**D**	3
4.			**C1**	Pilihan Ganda	Murid mampu mengetahui yang bukan fungsi akar tumbuhan	Berikut ini adalah fungsi akar tumbuhan, kecuali	**B**	4
5.			**C2**	Pilihan Ganda	Murid mampu menentukan bagian dari tumbuhan pada gambar	 Pada gambar di atas bagian tumbuhan apakah itu	**D**	5

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

6.			**C1**	Pilihan Ganda	Murid mampu mengetahui batang berfungsi	Batang berfungsi untuk mengangkut zat hara dari	**A**	6
7.			**C1**	Pilihan Ganda	Murid mampu mengetahui yang bukan manfaat dari buah dan biji untuk manusia	Manfaat buah dan biji bagi manusia, kecuali	**D**	7
8.			**C3**	Pilihan Ganda	Murid mampu menentukan fungsi pada gambar	 Pada gambar di atas memiliki fungsi sebagai	**C**	8
9.			**C3**	Pilihan Ganda	Murid mampu mengetahui gambar yang berfungsi sebagai proses terjadinya fotosintesis	Gambar manakah yang berfungsi sebagai proses terjadinya fotosintesis disebut	**A** 	9
10.			**C3**	Pilihan Ganda	Murid mampu mengetahui gambar yang termasuk daun menjari	Pada gambar tersebut yang manakah termasuk daun menjari	**C** dan D  Dan 	10
11.			**C1**	Pilihan Ganda	Murid mampu menentukan nama lain dari biji berkeping satu	Nama lain dari biji berkeping satu adalah	**B**	11
12.			**C3**	Pilihan Ganda	Murid mampu menentukan tumbuhan yang memiliki akar serabut	Contoh tumbuhan yang memiliki akar serabut adalah	**A**	12
13.			**C3**	Pilihan Ganda	Murid mampu menentukan tumbuhna yang memiliki cadangan pada akar	Contoh tumbuhan yang memiliki cadangan makanan pada akar adalah	**C**	13

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

14.			**C2**	Pilihan Ganda	Murid mampu mengetahui manfaat bunga bagi manusia	Bunga dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk	**B**	14
15.			**C3**	Pilihan Ganda	Murid mampu mengetahui tumbuhan bagi manusia	Bagi kehidupan manusia, tumbuhan merupakan	**A**	15

Pangkep, Juni 2022

Praktikan



NUR ALIYAH ADDAS
NPM: 918862060046

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

Dokumentasi Kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo







Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg

RIWAYAT HIDUP



Nur Aliyah Addas lahir di Maros, Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros tanggal 23 April 1998. Anak ke-empat dari empat bersaudarah, dari pasangan ayahanda Addas dan Ibunda Rukisa. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal di SDN 12 Pamanjenggan, kecamatan Moncongloe pada tahun 2010, kemudian menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Anggeraja, Kecamatan Malua pada tahun 2013 dan menyelesaikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Malua, Kecamatan Malua Kabupaten Enrekang pada tahun 2016. Penulis memasuki jenjang program tinggi pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pada tahun 2018/2019 dan alhamdulilah menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Hands On Activity* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas III SD Negeri 22/12 Salebbo"**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zx8ArkqypQsbxwzWGQmveg