

ABSTRAK**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA (REPLIKA, PUZZLE DAN KARTU) BERBASIS METODE MONTESSORI MATERI BAGIAN - BAGIAN TUBUH HEWAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD**

Emilia Juita
Universitas Sanata Dharma
2018

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPA (replika, *puzzle* dan kartu) berbasis metode Montessori materi bagian-bagian tubuh hewan terhadap siswa kelas IV SD Kanisius Murukan Klaten.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 71 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A berjumlah 35 dan kelas IV B berjumlah 36 siswa. Kelas kontrol dalam penelitian ini kelas IV A dan yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas IV B. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan nontes. Instrumen tes terdiri dari soal *pretest* dan soal *posttest*. Soal *pretest* terdiri dari 12 soal sedangkan soal *posttest* terdiri dari 10 soal. Soal *pretest* dan soal *posttest* sudah diuji validitas konstruk dan diuji reliabilitas dengan hasil 0,649 untuk soal *pretest* dan 0,807 untuk soal *posttest*. Selanjutnya instrumen nontes terdiri dari observasi dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran IPA (replika, *puzzle* dan kartu) berbasis metode Montessori materi bagian-bagian tubuh hewan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Hal ini berdasarkan perhitungan dari uji selisih skor *posttest* 1 dan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil *sig.(2-tailed)* sebesar 0,041 atau $< 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu bisa dilihat dari hasil pengaruh perlakuan pada kelas eksperimen dengan persentase 24,05% yang berarti memiliki efek menengah.

Kata kunci : media pembelajaran berbasis metode Montessori, hasil belajar.

ABSTRACT***THE INFLUENCE OF SCIENCE LEARNING MEDIA APPLICATION (REPLICA, PUZZLE AND CARDS) BASED ON MONTESSORY METHOD IN LEARNING ANIMAL BODY PARTS TOWARD LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENTS***

Emilia Juita

Sanata Dharma University

2018

The background of this research is the low students' outcomes because of the lack of media use in the teaching learning activity. This research aims to know the influence of science learning media application (replica, puzzle and cards) based on montessori method in learning animal body parts toward learning outcomes of fourth grade students in Kanisius Murukan Klaten elementary school.

This research used quantitative method especially on Quasi Experimental with the type, Nonequivalent control group design. The population of this research was the 4th grade students as 71 students. The sample of this research was Class A as 35 students and class B as 36 students. The control class of this research was class A and the experimental class was class B. The instrument used in this research was the tested and untested instrument. The tested instrument consisted of pretest and posttest. The pretest consisted of 12 questions whereas posttest consisted of 10 questions. The constructed validity and the reliability of all tests have been tested with its result, 0,649 for pretest and 0,807 for posttest. Meanwhile, the untested instrument consisted of the observation and interview.

The result if this research showed that there was an influence of science learning media application (replica, puzzle and cards) based on montessori method in learning animal body parts toward learning outcomes of fourth grade students. This is proven by the calculation of the range tested posttest and pretest score on the control group and experimental group with its result, sig. (2-tailed) as 0,041 or $< 0,05$ which meant there was a difference between each class. Furthermore, it can be seen from the behavioral influence on the experimental group with its percentage 24,05% which meant it had a medium effect.

Keywords: *Montessori-based method of science learning media, learning outcomes.*