

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu bagian mendasar pembentukan nasional dari kehidupan bagi suatu Negara, maka pendidikan ini memengaruhi pada kemajuan bagi bangsa serta Negara (Erwin Akib et al., 2020). Sebab itu, pendidikan sangat utama bagi kita manusia yang nantinya akan menjadi bekal dalam menjalankan kehidupan dan menyelusuri berbagai macam keadaan, maka manusia yang memiliki pendidikan di dalam hidupnya akan dapat pengetahuan-pengetahuan yang sangat bagus dengan begitu dapat pula suatu keterampilannya dikembangkan dan memiliki pribadi yang sangat baik (Daulay et al., 2023) Selain itu, Hidayah & Syahrani (Hidayanti et al., 2024) mengungkapkan juga manusia akan dibekali dengan psikologis dan akan siap dalam memahami segala sesuatu serta akan dapat memecahkan berbagai masalah kehidupan dengan pengembangannya yang sudah memiliki cara dalam berpikir kritis, berpikir sistematis, tentunya masalah yang akan ia hadapi di kehidupan mendatang. Pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran penyampaian ilmu-ilmu yang mana pembelajaran ini dilakukan dari pengajar kepada peserta didik (Sitanggang et al., 2023). Proses pembelajaran merupakan cara yang dapat membuat aktivitas siswa belajar maka belajar menjadi suatu peristiwa yang dilakukan oleh siswa (Azizah et al., 2021).

Proses pembelajaran yang efektif dikarenakan pelaksanaan pada pendidikan yang telah terencana sejak awal dan dikelola dengan baik maka tujuan perlu diperoleh dalam aktivitas belajar yaitu kriteria ketercapaian pada tujuan belajar mengajar yang mana kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai pedoman pembelajaran sudah ditetapkan. (Hidayanti et al., 2024). Salah satu pengaruh terhadap proses pembelajaran yang dapat kegiatan belajar mengajar menjadi mudah dilakukan yaitu dengan kegiatan menggunakan media pembelajaran (Rifqi Mahmud et al., 2024).

Media pembelajaran terdapat bermacam-macam seperti ada audio, visual, juga media cetak, dan multimedia. Terutama dalam media cetak terdapat pula jenis-jenisnya seperti: modul, buku, brosur, LKPD (lembaran kerja peserta didik), dan *Leaflet*, dengan menerapkan media dalam proses pembelajaran maka dapat mempercepat serta mempermudah pemahaman siswa mengenai media yang guru buat karena apabila media yang digunakan tersampaikan dengan baik kepada siswa maka proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Media cetak salah satunya *Leaflet*, media ini jenis media cetak yang didalamnya terdapat ringkasan materi, isinya padat dengan tulisan dan gambar didalamnya berisi tentang peristiwa yang ada dalam kenyataan hidup maka anak dapat mengingat pembahasan dalam *Leaflet* (Antika S et al., 2023). Maka media sangat berdampak pada proses pembelajaran terutama di sekolah dasar, guru-guru terus berkreatifitas untuk tidak membuat bosan. Menurut Rohani R. (Rifqi Mahmud et al., 2024) Adapun penggunaan media pembelajaran bisa lebih memudahkan terhadap kegiatan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Hasil belajar merupakan hasil usaha siswa yang diberikan pengajaran dari guru dengan kurun waktu yang ditetapkan (Yandi et al., 2023). Hasil belajar dapat diperoleh bila terjadi kenaikan yang diharapkan dari tujuan pembelajaran, bahwa hasil belajar adalah sebagai cerminan dari usaha siswa dalam belajar, sehingga semakin siswa belajar dengan giat yang mana mereka akan meraih hasil belajar yang bagus. Hasil belajar menjadi salah satu acuan menilai keberhasilan pembelajaran yang siswa alami. Kualitas pembelajaran paling mempengaruhi pada perolehan hasil belajar peserta didik. Sehingga sekarang tentunya terdapat pendidik yang masih menggunakan pendekatan hanya dengan ceramah serta media pembelajaran yang konvensional maka kegiatan pembelajaran yang siswa bisa membuat kejenuhan dan kondisi tersebut prestasi belajar siswa akan rendah.

Berdasarkan pada penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa supaya pembelajaran dapat tersampaikan dengan cepat dan dengan efektif maka media bisa membantu dalam menyelesaikan kekeliruan pada proses

pembelajaran. Hasil belajar siswa pun akan dapat terpengaruh dengan digunakannya media. Jika materi dalam media tersebut dituliskan dan disampaikan dengan baik oleh pendidik maka siswa akan paham dan mengerti terhadap mata pelajaran tersebut.

Pelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) yakni bagian dari pelajaran tentunya dipelajari kepada tingkat sekolah dasar (SD) maupun di madrasah Ibtidaiyah (MI). Menurut Reynard (Gumilar, 2023) mengatakan apabila siswa mempelajari pembelajaran IPA dengan proses yang benar, dengan hal itu penalaran siswa akan mendapat peningkatan. Namun masih banyak siswa yang mengeluh pada mata pelajaran IPA ini karena rata-rata dari mereka menganggap pembelajaran IPA ini sulit.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV MI Matla'ul Atfal, bahwa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA pembelajaran hasil belajar siswa masih terbilang rendah karena itu siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran terkhusus bagi mata pelajaran IPA, adapun penerapan media pembelajaran di kelas IV ini belum optimal terutama pada pembelajaran IPA. Dalam sumber belajar pun hanya menggunakan dari buku paket, pada hasil ulangan harian pula masih terdapat beberapa siswa yang hasil pencapaian belajarnya rendah maka siswa seharusnya bisa lebih memahami materi dengan baik.

Terdapat hasil belajar siswa yang minim di MI Matla'ul Atfal. Pada proses kegiatan pembelajaran di kelas empat, dalam pembelajaran IPA hasil belajar sehari-hari terdapat beberapa nilai siswa di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan adalah 70.

Didapatkan rata-rata nilai hasil tes siswa pada kelas IV-A yaitu 34 bahwa nilai tersebut berkategori tidak baik, seluruh siswa kelas IV-A yang berjumlah 15 siswa nilainya kurang dari KKM, adapun kelas IV-B memperoleh rata-rata hasil belajar yaitu 39, bahwa nilai tersebut kategori tidak baik, siswa kelas IV-B yang berjumlah 15 terdapat satu siswa nilainya sama dengan KKM adapun yang lainnya nilai tesnya kurang dari KKM.

Bahwa minimnya hasil belajar dikarenakan siswa kurang dalam

menguasai materi pembelajaran terutama mata pelajaran IPA. Maka siswa tentunya harus mengerjakan tugas tambahan untuk memperbaiki nilai mereka dan setelah itu guru bisa mengetahui materi apa yang belum dipahami siswa maupun yang sudah dipahami. Pada proses pembelajaran yang monoton akan menjadikan minat siswa dalam belajar cenderung rendah serta siswa jadi kurang dalam memperhatikan guru.

Berdasarkan permasalahan penelitian ini diketahui solusi yang alternatif untuk dapat memperbaiki rendahnya hasil belajar siswa, untuk menanggapi permasalahan ini peneliti akan menerapkan media pembelajaran *Leaflet*. Adapun dalam penelitian, peneliti akan melakukan penerapan media *Leaflet* pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tanpa menerapkan media *Leaflet*. Namun kedua kelas akan menerapkan model kooperatif *learning tipe jigsaw*.

Dengan demikian maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berkaitan pada media pembelajaran mata pelajaran IPA, tentunya media ini akan divariasikan maka dengan itu, siswa akan lebih mendalami materi tentunya dapat meningkatkan hasil belajar yang baik. Peneliti akan melaksanakan penelitian di MI Matla'ul Atfal yang berjudul “PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LEAFLET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang, bahwa dapat diuraikan rumusan masalah dipenelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran IPA kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Leaflet* dan kelas kontrol yang tanpa menerapkan media pembelajaran kelas IV di MI Matla'ul Atfal?
2. Apakah penerapan media pembelajaran *Leaflet* pada kelas eksperimen memberikan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan kelas kontrol tanpa menerapkan media pembelajaran *Leaflet* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Matla'ul Atfal?
3. Apakah peningkatan hasil belajar IPA siswa setelah kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran *Leaflet* lebih baik dari pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran *Leaflet* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Matla'ul Atfal?

## **C. Tujuan Penelitian**

Terdapat tujuan berdasarkan pada rumusan masalah di atas sesuai dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran mata pelajaran IPA kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Leaflet* dan kelas kontrol yang tanpa menerapkan media pembelajaran kelas IV di MI Matla'ul Atfal.
2. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Leaflet* pada kelas eksperimen memberikan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan kelas kontrol tanpa menerapkan media pembelajaran *Leaflet* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Matla'ul Atfal.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa setelah kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran *Leaflet* lebih baik dari pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran *Leaflet* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Matla'ul Atfal.

#### D. Manfaat Hasil Penelitian

Dari tujuan penelitian yang telah dicantumkan maka terdapat beberapa manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Akademis (Teoritis)

Diharapkan penelitian ini bisa memberi keterlibatan kepada bidang pendidikan yang mengembangkan ilmu pengetahuan, terutama pada media pembelajaran *Leaflet*, bagaimana penerapan media pembelajaran *Leaflet* terhadap hasil belajar siswa, dan dapat memberikan saran pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Leaflet* terhadap hasil belajar siswa tentunya sebanding dengan apa yang diharapkan.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Sekolah

Dapat mengetahui penerapan media *Leaflet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

###### b. Bagi Guru

Peneliti dapat memberi saran dengan penerapan media *Leaflet* kepada pengajar dan mereka pun dapat menerapkan dalam mata pelajaran IPA secara langsung, tujuannya supaya bisa mengembangkan terhadap kegiatan pembelajaran dan siswa bisa memahami materi dengan media tersebut. Tentunya pengajar harus mengetahui mengenai media pembelajaran *Leaflet* yang akan dikaitkan dalam peningkatan terhadap hasil belajar siswa sehingga nantinya proses pembelajaran IPA menjadi menarik dan berhasil. Maka media ini diterapkan di kelas supaya siswa lebih memahami materi pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung.

###### c. Bagi Peserta didik

Siswa bisa memahami lebih dalam terkait mata pelajaran IPA dengan kegiatan yang efektif, lalu mendapatkan rasa kondisi yang

senang kepada siswa pada aktivitas belajar maka tidak membuat bosan siswa, selanjutnya siswa bisa menciptakan kreativitas dan keaktifannya dalam proses pembelajaran, kemudian memberikan pengembangan siswa dalam pemahaman dan meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu siswa dapat berinovatif.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti mengharapkan penelitian ini bisa menambah pengetahuan, dan pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan keahliannya sebagai calon pengajar, adapun penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber bagi setiap peneliti yang memiliki permasalahan yang sama.

## **E. Kerangka Berpikir**

Media Pembelajaran adalah peranan utama dan menjadi salah satu faktor pada proses pembelajaran guru dan siswa, dalam kegiatan pembelajaran guru pada waktu penyampaian materi biasanya menggunakan media pembelajaran yang bisa disebut sebagai perantara sehingga siswa dapat mendalami materi bila adanya penggunaan media pembelajaran yang dipakai secara efektif dan membawa perhatian, dalam penggunaan media dapat mengembangkan minat siswa dan keinginan baru yang siswa dan menumbuhkan motivasi serta memenumbuhkan mental baik pada proses pembelajaran. (Wulandari et al., 2023). Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (Wulandari et al., 2023) Pada tahap orientasi media pembelajaran digunakan akan bisa membantu pembelajaran, dengan begitu kegiatan pembelajaran perlu bagi siswa. Adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka media pembelajaran akan mengalihkan perhatian peserta didik sehingga hal tersebut tidak membuat siswa jenuh dan bosan.

Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran secara umumnya yaitu dapat mempermudah interaksi guru dan siswa maka pembelajaran tersebut lebih

produktif serta efisien (Wulandari et al., 2023). Berdasarkan yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan Nasional ada beberapa manfaat dalam media pembelajaran sebagai berikut: media pembelajaran dapat menyajikan pesan dengan jelas dan informasi maka bisa meningkatkan proses pembelajaran, media ini bisa membuat siswa meningkatkan kegiatan belajar secara mandiri dengan kemampuan yang mereka miliki, selain itu media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan pada ruang, waktu serta indera, kemudian media pembelajaran bisa memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa di lingkungan sekitarnya. Menurut Azhar Arsyad (Wulandari et al., 2023) dapat pula berinteraksi dengan guru lalu masyarakat yaitu dari karya wisata seperti contohnya mengunjungi kebun binatang dan museum.

Jenis media belajar yang bisa dipakai pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Yusufhadi Miarso (Wulandari et al., (2023), penggolongan media berdasarkan ciri-cirinya yang dikenal sebagai taksinomi media diantaranya: Media penyaji, yaitu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam, Media Proyeksi Diam, Media Audio, Audio yang ditambah Media Visual Diam, Gambar Hidup atau film, Televisi, Multimedia. Adapun Media Objek, media objek merupakan suatu benda 3 dimensi yang berisi informasi, media ini melalui fisik sehingga tidak berbentuk penyajian yang terdapat ukuran, susunan, fungsi, berat, warna, bentuk. Dan Media Interaktif, media ini siswa banyak berinteraksi pada waktu pembelajaran tentunya mengawali dengan memperhatikan penyajian atau objek tersebut dengan baik.

Menurut Sudjana (Wulandari et al., 2023) media untuk belajar terdapat beberapa macam yang nantinya akan dipakai yakni ketepatan pada tujuan pembelajaran media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan pada tujuan intruksional yang sudah ditetapkan, dukungan pada isi materi pelajaran supaya lebih mudah siswa memahami dalam materi

maka sifat bahan pembelajaran harus fakta, prinsip, generalisasi dan konsep, media diperoleh dengan mudah media yang akan digunakan mudah didapat, dan guru bisa membuat dengan mudah selama pembelajaran, keterampilan pengajar menggunakan media selama penggunaan media pembelajaran guru diharapkan banyak berinteraksi dengan siswa, waktu penggunaan media tersedia pada waktu pembelajaran berlangsung media pembelajaran dapat bermanfaat bagi siswa, sesuai pada tingkat berpikir siswa makna dalam media tersebut bisa dimengerti dan dipahami dengan baik untuk siswa.

Menurut Simamora (Ferasinta & Dinata, 2020) Media *Leaflet* merupakan media cetak yang hanya berbentuk satu lembar kertas di dalamnya hanya diberikan tulisan dan gambar diantara dua belah sisi kertas tersebut, media ini dapat dilipat maka praktis dan bisa dibawa, namun media ini tidak dapat bersuara ataupun bergerak hanya bisa memahami secara berulang-ulang saja. Menurut Agustitiansyah (Lestari et al., 2021) Syarat dalam pembuatan media *Leaflet* ini dengan digunakan bahasa yang bisa dimengerti dan dipahami bagi yang membacanya, pemberian judul harus menarik saat dibaca, tidak memiliki banyak tulisan, lalu harus mengombinasikan gambar dan tulisan, tentunya bahan ajar atau materi harus sesuai pada target yang akan dituju.

Media *Leaflet* terdapat ciri-cirinya yaitu: Mempunyai desain hanya dua halaman, juga memiliki bentuk lipatan kertas, informasi yang dituliskan jelas, singkat dan padat, gambar pada media tersebut disesuaikan pada pembahasan pada *Leaflet*, lalu gambar yang memiliki tata letak bisa diarahkan dengan diisi bidang untuk mengejar pada komposisi, memiliki lembaran yang dapat dicetak dan ukurannya yang kecil, *Leaflet* terdiri dari 200-400 kata yang dituliskan dengan berbentuk cetak dan dikombinasi gambar-gambatr, serta kertasnya berukuran 20-20 cm (Meiristanti & Puspasari, 2020). Kelebihan media *Leaflet* dalam proses pembuatan relatif tidak lambat atau cepat, penyampaian pesan didalam media efektif apabila secara singkat, terisi dengan padat, dan bisa

dibawa kemana-mana, sedangkan kekurangan media *Leaflet* ini mudah rusak dan dapat hilang serta pesan yang dituliskan itu terbatas (Mulyati & Cahyati, 2020).

Hasil Belajar siswa bisa diketahui pada pelaksanaan proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Slameto, (Jannah et al., 2021) bahwasannya hasil belajar yaitu hasilnya diterima dari proses ikhtiar tentunya dilakukan pada waktu kegiatan pembelajaran menggunakan tes yang digunakan untuk bisa mengetahui perkembangan siswa, hasil tes mengenai pemahaman siswa pada mata pelajaran. Menurut Moore (Fauhah & Rosy, 2020), bahwa konsep pada indikator hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: Aspek kognitif meliputi pada kemampuan mengingat, memahami, mengaplikasikan, mengkaji, menciptakan, dan menilai, Aspek efektif yaitu pada kemampuan, menerima, menjawab dan menetapkan nilai, aspek psikomotoris diantaranya melakukan tindakan dengan memanipulasi, meniru, melaksanakan tugas dengan akurat, mengekspresikan, dan penghayatan atau menginternalisasi.

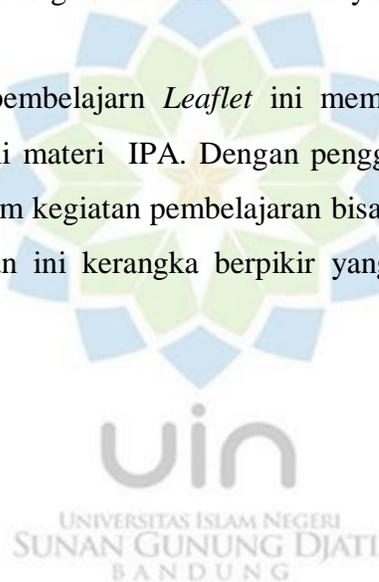
Berdasarkan para ahli indikator hasil belajar di atas, dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotoris. Pada penelitian ini menggunakan indikator aspek kognitif dalam Taksonomi Bloom yaitu mengingat (C1) memahami (C2), menerapkan (C3) menganalisis (C4). Definisi dari mengingat adalah tujuan pembelajaran bahwa siswa dapat mengingat materi yang disampaikan guru. Memahami bahwa siswa mampu memahami materi mata pelajaran, menerapkan bahwa guru dapat menerapkan suatu kegiatan belajar kepada siswa, menganalisis bahwa siswa dapat melakukan pembelajaran dengan menganalisis materi pembelajaran.

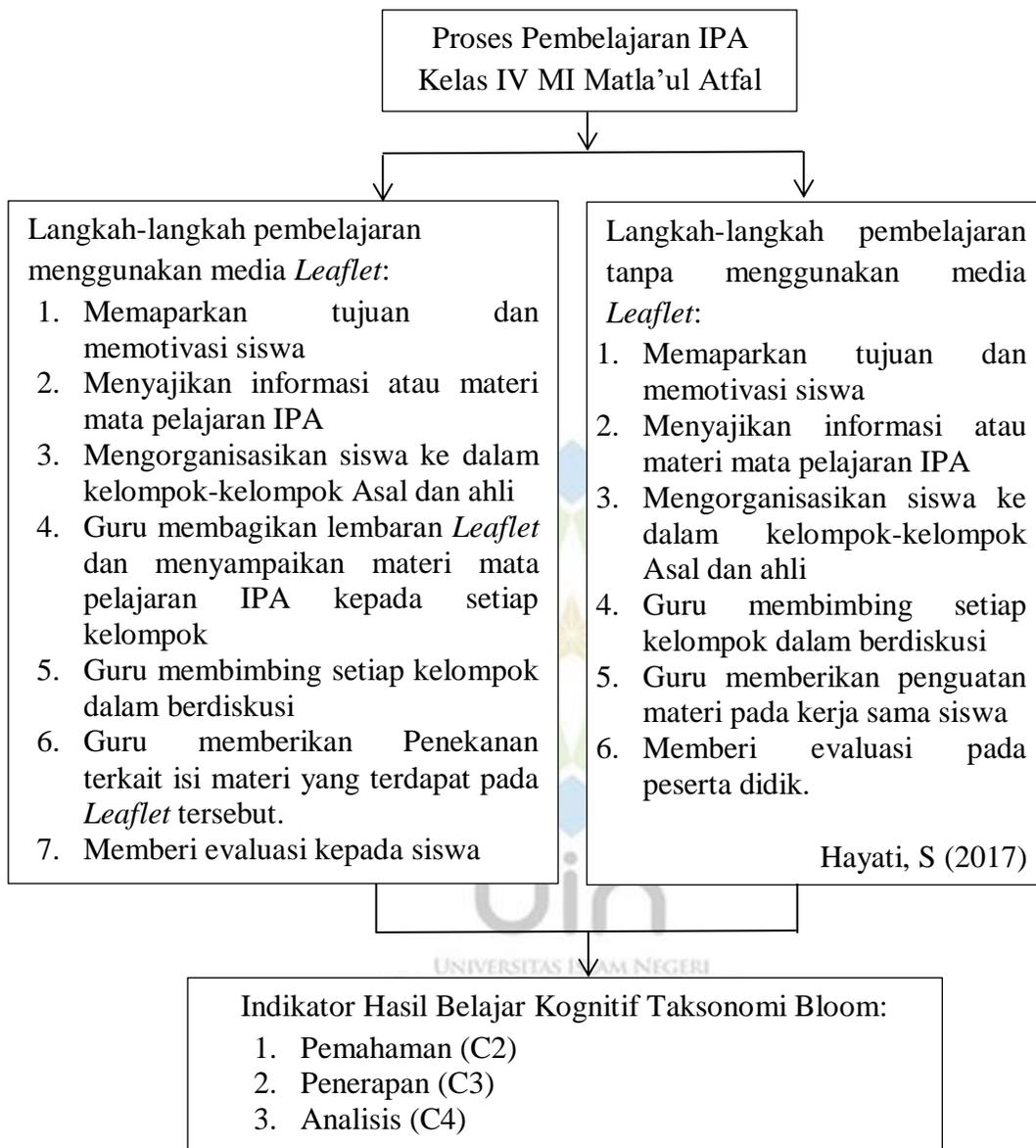
Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *Leaflet* pada tahap pertama perencanaan yang mana pada tahap ini menentukan urutan bahan produk, isi produk dengan mencari sumber-sumber untuk mengisi materi pembelajaran disertai dengan gambar-gambar yang bervariasi terkait materi pembelajaran IPA. Tahap kedua pengembangan format produk, tahapan ini melakukan pembuatan rancangan isi materi pada media *Leaflet* dan menyusun

materi-materi secara runtut serta menyatukan gambar dan materi ke dalam media *Leaflet*. Tahap ketiga, pada tahap terakhir ini yaitu dengan melakukan pemeriksaan pada media *Leaflet* lalu melakukan pencetakan (Prawitasari & Christiana, 2019).

Dengan media pembelajaran yang divariasikan supaya bisa rasa penasaran siswa untuk mempelajarinya. Dengan media *Leaflet* dapat diharapkan peserta didik bisa mudah memahami dalam materi pembelajaran IPA. Media *Leaflet* ini berisi beberapa pedoman belajar dengan bahasa yang mudah dipahami siswa ditambahkan juga gambar-gambar terkait materi yang bisa memberikan minat baca siswa.

Bahwa media pembelajar *Leaflet* ini memberikan kesempatan untuk siswa dalam memahami materi IPA. Dengan penggunaan media pembelajaran *Leaflet* diharapkan dalam kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini kerangka berpikir yang disajikan berupa gambar sebagai berikut:





**Gambar 1.1** Bagan Kerangka Berpikir Penerapan Media Pembelajaran *Leaflet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

## F. Hipotesis

Menurut Abdullah (Yam & Taufik, 2021) Hipotesis adalah jawaban sementara yang akan diuji coba kenyataannya dengan penelitian. Berikut hipotesis penelitian pada penelitian ini yaitu:

$H_0$ : Hasil belajar siswa kelas IV MI Matla'ul Atfal setelah menerapkan media pembelajaran *Leaflet* sama dengan yang tanpa menerapkan media pembelajaran *Leaflet*

$H_a$ : Hasil belajar siswa kelas IV MI Matla'ul Atfal setelah menerapkan media pembelajaran *Leaflet* lebih baik dari pada yang tanpa menerapkan media pembelajaran *Leaflet*

Berikut hipotesis statistik yaitu:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \geq \mu_2$

Keterangan:

$\mu_1$  : Hasil belajar IPA siswa kelas empat menerapkan media pembelajaran *Leaflet*

$\mu_2$  : Hasil belajar IPA siswa kelas empat menerapkan tanpa menggunakan media pembelajaran *Leaflet*

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan penelitian Devi Afriyanti (2019) yang berjudul: “ Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Leaflet* Terhadap Pemahaman Konsep Rangka Tubuh Manusia Mata Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V MIN 08 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019” dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dalam menerapkan materi yang berbentuk media *Leaflet* terhadap pemahaman konsep struktur tubuh pada manusia di mata pelajaran IPA teruntuk peserta didik kelas V di MIN 08 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode yaitu desain quasi eksperimen, desain yang digunakan *Pre-test* dan *Post-test* Control Group. Pada sampel penelitian ini terdapat 33 siswa di kelas VB adalah kelompok eksperimen, adapun 30 siswa di kelas

VD adalah kelompok kontrol. Pemilihan sampel secara acak. Pada instrument penelitian menggunakan yaitu tes esai yang terdiri 10 pertanyaan untuk mengukur sejauh mana pemahaman konsep yang siswa miliki. Pengumpulan data tersebut melalui wawancara, tes dan dokumentasi. Pada hasil akhir penelitian ini yaitu menggunakan uji-t menunjukkan bahwasannya nilai thitung adalah 5,363, adapun nilai ttabel adalah 1,999. Dikarenakan nilai thitung ini lebih besar dari pada nilai ttabel, dengan begitu hipotesis1 dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan bahan ajar dalam bentuk *Leaflet* berdampak baik terhadap peningkatan pemahaman konsep struktur tubuh manusia dalam mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas V di MIN 08 Bandar Lampung. Untuk menegaskan bahwa penggunaan bahan ajar *Leaflet* sama sekali belum pernah menerapkan dalam kegiatan pembelajaran di MIN 08 Bandar Lampung (Afriyanti, 2019).

2. Berdasarkan penelitian Erika Wulan Sari (2019) yang berjudul: “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SDN 101 Kota Bengkulu” Dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Jenis penelitian ini menggunakan quasi Eksperimental Design. Penelitian ini bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 101 Kota Bengkulu. Tentunya hal tersebut dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” yang diperoleh, thitung = 3,252 sedangkan ttabel dengan df 50 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,008. Dengan demikian thitung > ttabel ( $3,252 > 2,008$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_o$ ) ditolak. Maka penelitian ini diterima, bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 101 Kota Bengkulu.
3. Berdasarkan penelitian Ulfa Ramdhana (2023) yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA

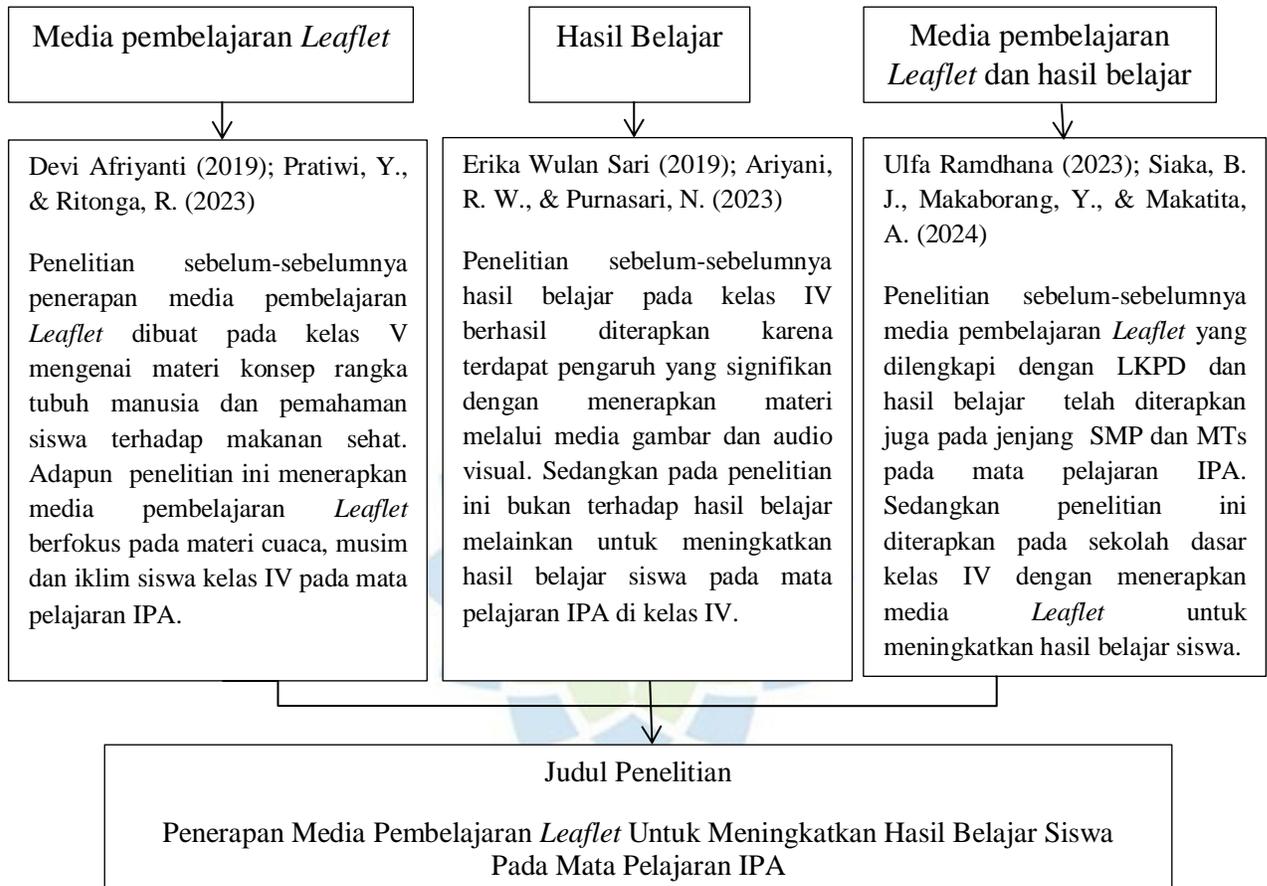
Pada Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 1 Sidrap” Dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Jenis penelitian ini menggunakan quasi Eksperimental Design. Penelitian ini bahwa terdapat nilai rata-rata pre-test 44,44 dan post-test 88,20 maka hasil menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA terhadap penggunaan media audio visual setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen MTs Negeri 1 Sidrap. Adapun hasil independent samples test pada bagian Equal variances assumed di kolom bagian t-test for Equality of Means memperoleh nilai statistik  $t = 3,769$  pada  $df = 48$  dengan Sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Bahwa pada kelas eksperimen siswa 100% sudah tuntas dengan nilai minimum 77 dan maximum 100 sedangkan pada kelas kontrol peserta didik 80% sudah tuntas dengan nilai inimum 65 dan maximum 100. Karena  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  yang diterima dengan demikian bahwa pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Sidrap.

4. Berdasarkan penelitian Yeni Pratiwi dan Rudi Ritonga (2023) yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Leaflet* untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa” Dari Universitas Trilogi, Jakarta Selatan. Penelitian ini terdapat Uji coba pengembangan dengan melakukan pretes dan postes media pembelajaran menggunakan *Leaflet* yang dilakukan pada 32 siswa kelas yang dibagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar, dapat disimpulkan mengalami kenaikan dari hasil pretes media *Leaflet* rata-rata nilai menjadi 89, sedangkan di kelompok besar menggunakan *Leaflet* rata-rata nilai menjadi 87 yang masuk dalam katagori sangat tinggi, diperkuat dengan hasil N-Gain pada pretes dan postes yang mendapatkan nilai  $G = 0,3 > 0,7$  yang menurut skala masuk dalam katagori sedang (cukup efektif) Sehingga penerapan penggunaan media pembelajaran *Leaflet* untuk siswa kelas V SDN Kalideres 12 Pagi efektif digunakan terhadap materi makanan sehat subtema satu, dua dan tiga.
5. Berdasarkan penelitian Rismaya Wunda Ariyani (2023) yang berjudul:

“Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV MIN 4 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023” Dari Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. Penelitian ini terdapat pengaruh hasil belajar terhadap penggunaan media gambar pada kelas eksperimen mendapat nilai gain sebesar 12,88, dengan peningkatan sebesar 0,38 yang dikategori sedang, lalu pengaruh hasil belajar terhadap pembelajaran tanpa media gambar pada kelas kontrol mendapat nilai gain sebesar 60,67, dengan peningkatan sebesar 0,32 yang dikategori sedang, kemudian pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Sukoharjo dengan nilai Sig. yang diperoleh sebesar 0,019 ( $< 0,05$ ).

6. Berdasarkan penelitian Yohana Makaborang dan Audrey Makatita (2024) yang berjudul: “Efektivitas Model Make a Match Berbantuan Media *Leaflet* Dilengkapi LKPD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Waingapu” Dari Universitas Kristen Wirawacana Sumba. Penelitian ini terdapat hasil analisis statistik dengan pengujian menggunakan independent sample t-test memakai aplikasi SPSS, didapatkan nilai sig (2-tailend) yaitu 0,00 artinya nilai sig  $< 0,05$  maka simpulannya adalah  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak maka diartikan ada pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada hasil belajar peserta didik.

Diantaramya penelitian-penelitian relevan terkait dengan penelitian ini:



**Gambar 1.2** Posisi Penelitian ini di antara Penelitian Relevan