



Pengaruh Model Pembelajaran Hand on Activity Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 105349 Paluh Kemiri T.A 2025/2026

Andreas Lubis¹, Arman Bamby Sinaga², Hendry Meiman Lahagu³

^{1,2,3} Universitas Sari Mutiara Indonesia, Indonesia

Corresponding Author: ✉ andreaslubis@sari-mutiara.ac.id

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received
05 May 2026
Revised
22 June 2026
Accepted
15 July 2026

Key Word

How to cite

Penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Hands-on Activity* Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ips di SDN 105349 Paluh Kemiri T.A. 2025/2026 bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 105349 Paluh Kemiri T.A. 2025/2026. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Di dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV yang ada di SDN 105349 Paluh Kemiri yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh siswa yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan tes, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata pre-test 38,2 sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 77,6. Dari hasil uji t, terlihat bahwa nilai signifikansi sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Selanjutnya, nilai t hitung 18,350 dan t tabel 2,064, di mana t hitung $> t$ tabel. Maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh nyata penggunaan model pembelajaran *Hands-on Activity* Berbantuan Alat Peraga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 105349 Paluh Kemiri T.A. 2025/2026.

Model Pembelajaran, Hand on Activity, Alat Peraga.

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Kurikulum adalah rangkaian pengalaman pendidikan, budaya, sosial, olahraga, dan seni yang disediakan oleh sekolah untuk murid-murid, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, dengan tujuan membantu mereka berkembang secara menyeluruh dalam berbagai aspek dan mengubah perilaku mereka sesuai dengan tujuan pendidikan (Usdarisman, 2024). Menurut pendapat Ahmad Dhomiri (2023) kurikulum juga merupakan suatu bidang studi, yang ditekuni oleh para ahli atau spesialis kurikulum, yang menjadi

sumber konsep-konsep atau memberikan landasan-landasan teoritis bagi pengembangan berbagai institusi pendidikan.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum operasional yang berbasis kompetensi sebagai hasil refleksi, pemikiran dan pengkajian yang mendalam dari kurikulum yang sebelumnya. Kurikulum 2013 memberikan perubahan dari pembelajaran kontemporer telah berganti menjadi pembelajaran berpusat pada siswa, yaitu siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, dimana guru tidak lagi sebagai satu-satunya pusat informasi melainkan sebagai fasilitator. Pada kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik (Belajar et al., 2023).

Salah satu hal esensial pada kurikulum merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Saputra et al., 2025). menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Salah satu dampak utama dari penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS adalah peningkatan literasi sains dan sosial siswa. Literasi sains mencakup pemahaman konsep-konsep ilmiah, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan untuk memahami dan menafsirkan informasi ilmiah. Sementara itu, literasi sosial melibatkan pemahaman tentang struktur sosial, nilai-nilai budaya, dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (Zakarina & Ramadya, 2024).

Keberagaman yang dimiliki Sumatera Utara meliputi agama, bahasa, ras, suku, kesenian, dan faktor lainnya. Sumatera Utara saat ini menjadi tempat uji coba integrasi sosial untuk mendorong masyarakat multikultural di Indonesia, nusantara, dan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan falsafah kenegaraan Indonesia yang bertumpu pada persatuan dalam keberagaman dengan tetap menjaga persatuan (Fransiska et al., 2024). Meskipun beragam, masyarakat sumatera utara tetap menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan dan persatuan dalam kehidupan sehari-hari. Warisan budaya yang kaya ini menjadikan sumatera utara sebagai salah satu daerah dengan identitas budaya yang kuat di Indonesia,

Sebelum menggunakan model Hand on Activity berbantuan alat peraga materi keragaman budaya Indonesia yang digunakan pada proses pembelajaran IPAS dikelas IV khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia, peneliti terlebih dahulu mencari tahu nilai harian siswa agar nantinya dapat membandingkan hasil pembelajaran sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan model Hand on Activity berbantuan alat peraga materi keragaman budaya Indonesia.

Bahwa dari temuan saat observasi awal dari 25 siswa kelas IV SDN 105949 Paluh Kemiri, sebanyak 14 siswa yang belum memenuhi standar nilai harian. Skor yang didapatkan sebelum menggunakan model Hand on Activity berbantuan alat peraga materi keragaman budaya Indonesia yaitu sebesar 56 %. Di dalam pembelajaran IPAS di kelas IV khususnya materi keragaman budaya Indonesia, guru masih menerapkan media gambar dan metode ceramah yang membuat proses pembelajaran cenderung lebih satu arah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam berpartisipasi dan berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar.

Maka hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS khususnya materi keberagaman budaya Indonesia masih tergolong kurang maksimal diperkuat berdasarkan nilai ulangan harian IPAS bahwa siswa kelas IV SDN 105349 Paluh Kemiri masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam, karena mereka lebih fokus pada penjelasan guru daripada melakukan eksplorasi atau diskusi aktif.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah ini yaitu dengan menggunakan Model Hand on Activity berbantuan alat peraga. Model Hand on Activity berbantuan alat peraga dapat mengoptimalkan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia

Rendahnya nilai siswa pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia, dimana nilai hariannya dari 25 siswa, nilai rata-ratanya adalah 75. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan model Hand on Activity berbantuan alat peraga materi keberagaman budaya Indonesia diperoleh dari guru kelas IV SDN 105349 Paluh Kemiri. Hasil belajar siswa tersebut menunjukkan kondisi sebelum penerapan model Hand on Activity dengan berbantuan alat peraga dalam pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia.

Model pembelajaran menurut Dewey Suyanto dalam Siregar, (2021:64) adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa (1) model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya; (2) model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelakanginya.

Model pembelajaran Hand on Aktivitiy adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menggali informasi dengan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta menyimpulkan. Model pembelajaran Hand on Activity merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktifitas langsung (aktivitas tangan) dengan menjelaskan, mengamati dan mempraktikan materi yang diajarkan guru dengan bantuan alat peraga berupa media lingkungan gaya (Rika Widianita, 2023).

Alat peraga merupakan salah satu media yang dimanfaatkan guna memelihara dan meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Nurhasanah, 2021). Dengan adanya alat peraga peserta didik tidak hanya mendapatkan ilmu dari guru tetapi dapat mengerti bagaimana penggunaan dan memanfaatkan alat peraga sebagai sumber belajar. Menurut Kiptiyah (2020:6) Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yang diartikan sebagai semua benda (dapat berupa manusia, objek atau benda mati) sebagai perantara di mana digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan alat peraga, siswa dapat lebih mudah memahami materi, mengingat informasi dengan lebih baik, dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian yang dilakukan terkait penerapan model Hand on Activity menunjukkan hasil yang signifikan. Aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri 065015 Medan Tuntungan setelah menggunakan model Hand on Activity pada Tahun Ajaran 2022/2023 menghasilkan rata-rata nilai 85,45, yang tergolong dalam kategori cukup. Penerapan model pembelajaran Hand on Activity juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPTD SD Negeri 34 Barru. Selain itu, penggunaan model pembelajaran Hand on Activity terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas V SD Muhammadiyah 1 Bontoala. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Hand on Activity dengan berbantuan alat peraga dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator di kelas. Berdasarkan latar belakang tersebut,

peneliti merasa perlu untuk melakukan upaya penerapan model pembelajaran Hand on Activity berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 105349 Paluh Kemiri.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang berfokus pada data berupa angka dan dianalisis secara statistik untuk menguji pengaruh antar variabel (Ali et al., 2022). Desain yang digunakan adalah eksperimen, yakni metode yang memberikan perlakuan tertentu untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar. Dalam hal ini, perlakuan yang diberikan adalah model pembelajaran Hand on Activity berbantuan alat peraga, sedangkan variabel yang diukur adalah hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model, dengan tujuan melihat efektivitas model tersebut secara objektif dan terukur.

Pengaturan dan Sampel dari penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 hingga 13 Februari 2026 di salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di wilayah Kabupaten Deli Serdang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di sekolah tersebut, yang berjumlah 25 siswa.

Intervensi yang diberlakukan untuk studi ini adalah eksperimental, Kelas eksperimen adalah kelompok siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Hand on Activity berbantuan alat peraga. Dalam pembelajaran ini, siswa terlibat langsung melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan mempraktikkan materi menggunakan alat peraga yang relevan dengan topik keragaman budaya Indonesia. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung. Pembelajaran dilakukan dalam beberapa pertemuan, dimulai dengan pre-test dan diakhiri dengan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model.

Teknik pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data dari responden atau objek penelitian. Pemilihan instrumen yang tepat sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap validitas dan reliabilitas data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Hands-On Activity* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas IV

pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105349 Paluh Kemiri Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada Mei 2025. Untuk memperoleh data mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran tersebut, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian dan analisis terhadap instrumen penelitian.

Sebelum menganalisis hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 105349 Paluh Kemiri, peneliti melaksanakan beberapa tahapan persiapan, yaitu menyusun modul pembelajaran, membuat media pembelajaran, serta menyusun soal *pre-test* dan *post-test*.

Menurut Sugiyono (2019:267), "Uji validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti." Validitas dalam penelitian mengacu pada tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur hal yang seharusnya diukur. Dengan demikian, uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran.

Suatu tes dapat dinyatakan memiliki validitas tinggi apabila mampu menjalankan fungsi pengukurannya serta menghasilkan data yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan pelaksanaan tes. Sebaliknya, tes yang menghasilkan data tidak relevan dengan tujuan pengukuran dinyatakan memiliki validitas rendah. Oleh karena itu, validitas menunjukkan tingkat keabsahan atau ketepatan suatu instrumen penelitian.

Dari hasil uji validitas penelitian ini ditemukan 20 butir soal yang valid. Hasil Uji validitas instrumen tersebut ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.
Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Butir Soal

Butir soal	<i>r</i> tabel	<i>r</i> hitung	keterangan
1	0,413	0,513	Valid
2	0,413	0,418	Valid
3	0,413	0,673	Valid
4	0,413	0,786	Valid
5	0,413	0,502	Valid
6	0,413	0,576	Valid
7	0,413	0,669	Valid
8	0,413	0,513	Valid
9	0,413	0,525	Valid
10	0,413	0,633	Valid
11	0,413	0,469	Valid
12	0,413	0,786	Valid
13	0,413	0,502	Valid
14	0,413	0,576	Valid
15	0,413	0,669	Valid

16	0,413	0,513	Valid
17	0,413	0,525	Valid
18	0,413	0,633	Valid
19	0,413	0,469	Valid
20	0,413	0,786	Valid

Dalam mencari validasi maka menggunakan hasil data uji coba instrumen penelitian yang terdiri dari 20 butir soal pre-test dan post-test pilihan ganda. Hasil uji coba dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan setelah melakukan uji coba tes dengan hasil r hitung $>$ dari r table maka dinyatakan valid.

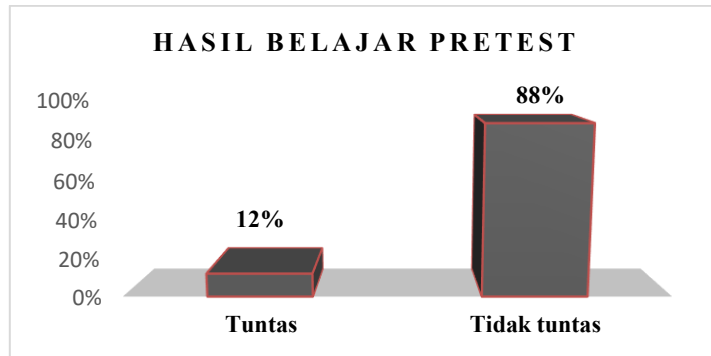
Tabel 2.
Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.743	.913	31

Hasil reabilitas soal pre-test dan post-test diatas, terdapat nilai hasil pre-test dan post-test yaitu 0.743 yang menyatakan bahwa lebih besar dari 0,6, maka instrumen dinyatakan reliabel dan layak untuk diuji coba. Tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan tes apakah termaksud dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Instrumen dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal pre-test dan post-test.

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal dalam membedakan kemampuan yang dimiliki siswa. Deskripsi peningkatan hasil belajar dimulai dengan melihat hasil belajar pre-test seperti pada tabel berikut :

Dari deskripsi tabel diatas, rata-rata nilai hasil belajar pre-test adalah 38,2 dengan jumlah 955. Dari 25 siswa, kategori tuntas 12% sebanyak 3 orang siswa. Katogori tidak tuntas 88% sebanyak 22 orang siswa. Untuk lebih jelas perhatikan gambar diagram batang ketuntasan pre-test dibawah ini.

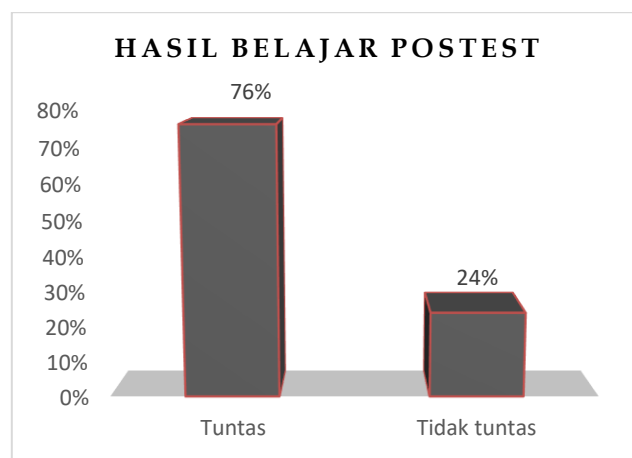


Gambar 2.

Hasil Belajar Pretest

Dari deskripsi tabel diatas, rata-rata nilai hasil belajar post-test adalah 77,6 dengan jumlah 1940. Dari 25 siswa, kategori tuntas 76% sebanyak 19 orang siswa. Katogori tidak tuntas 24% sebanyak 6 orang siswa.

Untuk lebih jelas perhatian gambar diagram batang ketuntasan post-test dibawah ini.



Gambar 2.

Ketuntasan *Post-Test*

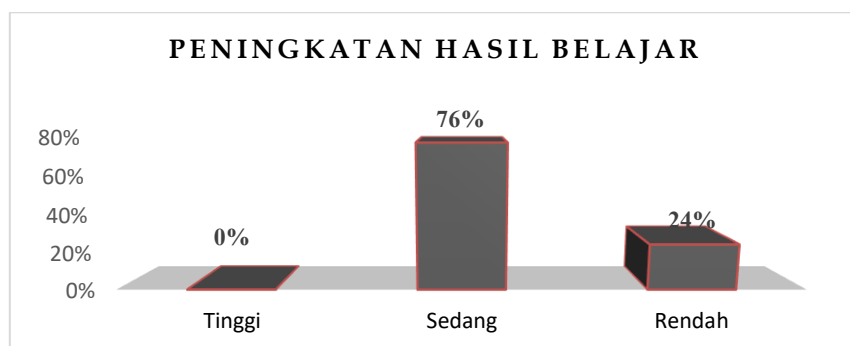


Diagram 3.

Peningkatan hasil belajar

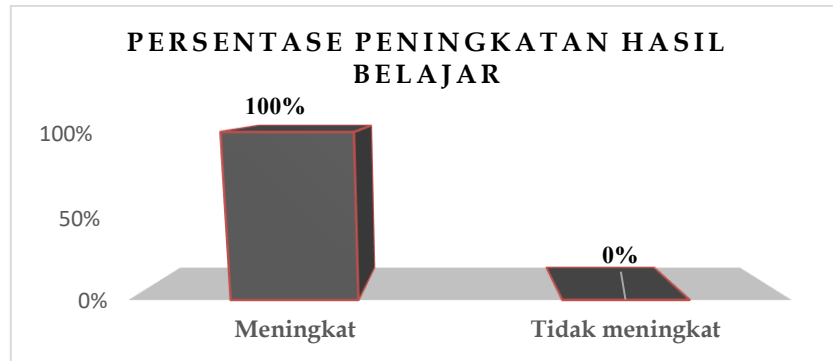


Diagram 4.

Persentase peningkatan hasil belajar

Dari diagram, presentasi peningkatan hasil belajar dapat dilihat 0% tuntas interpretasi tinggi, 76% siswa dengan interpretasi sedang dan 24% siswa dengan interpretasi rendah.

Tabel 3.
Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistika	df	Sig.	Statistika	df	Sig.
TES AWAL	.140	25	.200*	.924	25	.063
TES AKHIR	.165	25	.077	.951	25	.261

Berdasarkan tabel normalitas diatas, terlihat bahwa nilai signifikan tes awal sebesar 0,200 dan tes akhir 0,077 yang menyatakan bahwa apabila nilai sig (2- tailed) > 0,05 maka uji normalitas tersebut normal.

Tabel 4.
Uji Paired Sampel T-Test

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 TES AWAL	38.20	25	18.079	3.616
TES AKHIR	77.60	25	10.813	2.163

Tabel 5.
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Me an	Std. Devi ation	Std. Error Mea n	95% Confidence Interval of the Difference				
				Low er	Upp er			
Pai TES r 1 AWAL - TES AKHIR	- 39.4 00	10.73 5	2.147	- 43.83 1	- 34.96 9	- 18.3 50	24	.000

Sesuai hasil pengujian statistik pada tabel diatas, diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai tes awal dan tes akhir setelah menggunakan model pembelajaran hand on activity.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 105349 Paluh Kemiri dijelaskan bahwa sebelum memulai penelitian. Peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen soal kepada siswa IV SDN 066652 Medan Helvetia yang berjumlah 26 orang siswa, tujuannya untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari butir soal tersebut. Berdasarkan hasil uji coba instrumen tersebut terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid 10 soal dinyatakan tidak valid. Soal yang dinyatakan valid dan reliabel layak untuk digunakan dalam penelitian.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 09 Februari 2026 dengan memberikan kepada siswa soal pre-test. Tujuannya supaya peneliti dapat mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menerapkan model Hand on Activity berbantuan alat peraga pada materi keragaman budaya Indonesia khususnya di sumatera utara. Adapun jumlah soal yang diberikan kepada siswa sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang telah lulus uji validitas. Setelah pre-tets diberikan kepada siswa, peneliti mendapatkan hasil tidak ada siswa kelas IV yang memperoleh nilai mencapai KKM.

Pada pertemuan kedua tanggal 10 Februari 2026 peneliti melakukan pembelajaran dengan materi keragaman budaya indonesia maka peneliti akan membuka pembelajaran dengan menyapa siswa terlebih dahulu serta menanyakan keadaan dan kesiapan siswa untuk menerima pembelajaran. Setelah keadaan kelas siap untuk menerima pembelajaran peneliti bersama siswa melakukan ice breaking "tepuk semangat" kegiatan selanjutnya peneliti menanyakan kembali apakah pembelajaran tentang materi keragaman budaya indonesia sudah pernah dipelajari sebelumnya? Seluruh siswa menjawab dengan serentak bahwa sudah mempelajari materi tersebut. Dengan begitu peneliti langsung menjelaskan kembali untuk mengingatkan materi keragaman budaya indonesia. Setelah penjelasan diberikan peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan bagian mana yang belum dipahami dari materi keragaman budaya indonesia. Terdapat beberapa siswa yang bertanya dan peneliti langsung menjawab serta menyimpulkan pembelajaran pada hari itu bersama seluruh siswa.

Pada pertemuan ketiga pada tanggal 11 februari 2026 sebelum peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan model Hand on Activity berbantuan alat peraga pada materi keragaman budaya Indonesia. Peneliti menyapa seluruh siswa serta menanyakan keadaan dan kehadiran siswa dan diketahui bahwa seluruh siswa hadir dan siap memulai pembelajaran maka dari itu pembelajaran dimulai dengan menyanyikan lagu wajib nasional "garuda pancasila" bersama seluruh siswa setelah itu peneliti bertanya kepada siswa tentang keragaman budaya indonesia. Dengan serentak seluruh siswa sudah memahaminya dengan begitu peneliti membentuk 5 kelompok siswa yang terdiri dari 5 orang siswa, yang nantinya masing-masing kelompok diminta maju kedepan untuk mencocokkan gambar keragaman budaya yang sudah disiapkan. Setelah proses pembelajaran telah selesai peneliti memberikan kesimpulan materi kepada siswa.

Pada pertemuan keempat 13 februari 2026 peneliti memberikan soal post-test kepada siswa untuk melihat pengaruh setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan model Hand on Activity berbantuan alat peraga. Adapun hasil yang didapatkan setelah post-test terdapat 6 orang siswa diketahui belum mencapai KKM, sedangkan 19 siswa lainnya mendapatkan nilai diatas KKM.

Berdasarkan hasil perhitungan data saat pre-test dan post-test diketahui dengan penggunaan model Hand on Activity berbantuan alat pada materi keragaman budaya indonesia mengalami peningkatan dalam proses belajar mengajar. Adapun kemampuan awal siswa dari nilai rata-rata pre-test sebesar 38,2 dengan melihat hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest

siswa masih dibawah. Hal ini disebabkan karena pada pelaksanaan pre-test siswa diberikan soal tanpa sebelumnya dilakukan penerapan pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia dengan berbantuan alat peraga

Sedangkan data hasil belajar siswa setelah penggunaan model Hand on Activity dengan berbantuan alat peraga dengan pemberian post-test maka diperoleh nilai rata-rata 77,6 dan dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan model Hand on Activity dengan berbantuan alat peraga. Peningkatan ini terjadi karena model Hand on Activity dengan berbantuan alat peraga memiliki kelebihan dapat meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran serta menambah ingatan siswa dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Hand on Activity berbantuan alat peraga pada pembelajaran IPAS cukup signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan tabel normalitas kelas eksperimen diatas, terlihat bahwa nilai signifikan tes awal sebesar 0,200 dan tes akhir 0,077 yang menyatakan bahwa apabila nilai sig (2- tailed) $> 0,05$ maka uji normalitas tersebut normal.

Berdasarkan hasil uji t di atas, t hitung yang bernilai 18,350 dan t tabel 2,064. Dimana t hitung $>$ t tabel, maka H_0 di tolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model Hand on Activity berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 105349 paluh kemiri T.A 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada kelas IV di SDN 105349 Paluh Kemiri diperoleh data dari hasil nilai rata-rata pre-test adalah 38,2 dan hasil nilai rata-rata post-test adalah 77,6. Hasil penelitian dengan model Hand on Activity berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa berpengaruh dapat dilihat dari hasil perhitungan hasil uji t diperoleh nilai Sig (2-tailed yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Hand on Activity berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 105349 paluh kemiri T.A 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah Salsabila, Salsabila Andrina Nadin, Siti Maryani, & Muhamad Afandi. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Keunggulan Dan Tantangan. Jurnal Ilmiah Research and Development Student, 2(2), 131-136. <https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.765>

- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*.2022, 2(2), 1–6.
- Belajar, H., Siswa, T., Sdn, K. V, & Kabupaten, W. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN HANDS ON ACTIVITY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SDN 42 WAETUWO KABUPATEN BONE. 6(1), 12–20.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fitri Lintang, F. L., & Ulfatun Najicha, F. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85.
- Fahmi, M. (n.d.). EFEKTIVITAS TEORI KERUCUT PENGALAMAN TERHADAP. 150–170.
- Ihsanudin, A. M., & Suwartini, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Pokak Tahun Pelajaran 2023 / 2024. 1(4).
- Kiptiyah, M., Hariyani, Y., & Sholeh, Y. (2020). Pembuatan Alat Peraga Manual Bagi Guru-Guru Mi Miftahul Ulum Brangang Klampis. *Civitas Ministerium*, 4(01), 5–9.
- Kiptiyah, M., Hariyani, Y., & Sholeh, Y. (2020). Pembuatan Alat Peraga Manual Bagi Guru-Guru Mi Miftahul Ulum Brangang Klampis. *Civitas Ministerium*, 4(01), 5–9.
- Medica, P., Husada, F., Ustiawaty, J., Medica, P., Husada, F., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Meilina, D. M. (2024). a Penggunaan Alat Permainan Edukatif “Kotak Pintar” Sebagai Media Pembelajaran Ski Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 45–56. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.2418>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). 2(1), 14–23.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli.

- Jurnal Teknologi Pendidikan Madako, 01(01), 1-17.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Nurhasanah. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Sebagai Sumber Belajar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 1-12.
- Pamungkas, A. A., & Madiun, U. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Chromebook Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas. 5.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Quroesin, E. (2024). Penerapan Model PBL Berbantu Papan Tempel Keragaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar literasi menulis pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN MLATIHARJO 02. 07(01), 6372-6381.
- Rika Widianita, D. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN HAND ON ACTIVITY BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PESERTA DIDIK KELAS IV MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1-19.
- Rokhmad, O., & Wahyuningsih, S. (2014). Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja. 51-58.
- Salsabila, A. A., Cahyani, K., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Tiktok terhadap Peningkatan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3415-3421.
- Saputra, R. E., Marlia, A., Ratnasari, L., & Yulimarta, E. (2025). Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Berbasis TPACK pada Peserta Didik Kelas IV SDN 25 Koto Kaciak Kabupaten Solok Selatan. 3, 584-592.
- Savira, A., Sulisfiani, A., Aprianda, D., Hudi, I., Mahda, M. Y., Listi, O. C., Wulan Maharani, R., & Riau, U. M. (2024). Pandangan terhadap keragaman budaya Indonesia di negara lain. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 380-385. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Sherly Shyafitri, M., Anggraini, R., Waroza, D., & Agama Islam Al Quran Al Ittifaqiah, I. (2023). Pengertian: *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka*. 1(3), 483-490.
- Siregar, R. L. (2021). Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63-75.

- Siregar, R. L. (2021). Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syahrowardi, M. Y. I. (2021). Keragaman Budaya dalam Perspektif Sejarah dan Agama. *DESANTA (Indonesian of Interdisciplinary Journal)*, 1(2), 95.
- Sari Hutami, S., Yayuk, E., & Bintari, Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sd Negeri Gabusbanaran Jombang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1804–1814.
- Tadris, J., Fisika, I., Tarbiyah, F., Keguruanuin, D., & Padang, B. (2017). Penerapan Model Hands On Activity untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika MTSN IV Koto Aur Malintang Murni Puji Erti. *Natural Science Journal*, 3(1), 383–390.
- Wandini, R. R., Bariya, C., Lubis, H. A., Nur, N. M., & Mardhatillah, S. (2022). Metode Eksperimen pada Proses Pembelajaran Perubahan Wujud Benda pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1349–1358.
- Zakarina, U., & Ramadya, A. D. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>