

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN	
1. Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1	53
2. Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran	55
3. Hasil Penilaian Proses dan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus	58
4. Hasil Penilaian Proses dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1	59
5. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus 2	66
6. Hasil Observasi Guru dalam Mengelola Pembelajaran	68
7. Hasil Penilaian Proses dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2	71
8. Photo Kegiatan Siklus 1	73
9. Photo Kegiatan Siklus 2	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sains pada sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fenomena-fenomena alam dan yang terjadi di alam. Secara umum istilah sains memiliki arti kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistimatis. Secara khusus Sains dimaknai Ilmu Pengetahuan Alam atau *Natural Science*.

Untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan pengetahuan Sains tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2003:7). Pengertian tersebut bermakna bahwa inti pembelajaran adalah terjadinya proses interaksi timbal balik antara guru dengan peserta didik melalui sumber belajar, dengan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Sehingga peserta didik diposisikan sebagai subjek. Oleh karena proses pembelajaran harus dikemas dengan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM).

Salah satu tujuan pembelajaran sains adalah agar siswa memahami konsep-konsep sains dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 1994:61). Apabila dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media, maka siswa sulit untuk menyerap konsep-konsep pelajaran yang disampaikan guru sehingga berdampak kurangnya tingkat prestasi siswa dalam belajar. Menurut Usman (1997:38) mengemukakan bahwa untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif ada lima variabel yang menentukan keberhasilan: (a) melibatkan siswa secara aktif; (b) menarik minat dan perhatian siswa; (c) mengembangkan motivasi siswa; (d) perbedaan individual; dan (e) peragaan dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam belajar dan pembelajaran agar dapat menarik minat, perhatian, dan motivasi siswa maka guru harus mempunyai kemauan dan kemampuan dalam memilih dan menentukan media yang akan digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran. Apabila guru mampu memilih media secara tepat maka prestasi siswa bukan tidak mungkin dapat meningkat.

Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi dan ketepatan guru memilih dan menggunakan media pembelajaran. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan dewan guru SDN 4 Merak Batin Kecamatan Natar semester ganjil, tahun pelajaran 2010/2011. Pembelajaran sains saat ini lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitik-beratkan pada model belajar konvensional seperti ceramah dan memberi tugas sehingga membosankan, kurang menarik, dan kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Indikasi lain bahwa pola pembelajarannya makin bersifat guru-sentris (*teacher centered*), siswa kurang berani bertanya dan mengemukakan pendapat.

Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai masih rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Terbukti dari 22 siswa yang terdiri dari 12 orang siswi dan 10 orang siswa, hanya 63% atau 14 orang siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedang yang 37% atau 8 orang siswa belum mencapai (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah, yaitu 5,8. Sedangkan hasil yang diperoleh nilai rata-rata kelas hanya 5,5.

Rendahnya prestasi belajar siswa tersebut diduga kuat akibat motivasi, minat dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah. Karena guru dalam pembelajaran tidak menggunakan media konkret. Suasana belajar seperti itu, semakin menjauhkan peran pendidikan sains dalam upaya mempersiapkan siswa yang mempunyai kemampuan dan terampil dalam mata pelajaran sains.

Sesuai dengan permasalahan di atas diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang lebih aktif, kreatif, mendorong pengembangan potensi dan kemampuan yang dimiliki, serta menemukan makna yang dalam, dari apa yang dipelajarinya. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah pembelajaran melalui penggunaan media konkret di samping metode ceramah yang selalu digunakan.

Model pembelajaran menggunakan media konkret ini sangat menarik banyak perhatian siswa sekolah dasar. Diharapkan dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Merak Batin Natar semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011.

Sains merupakan salah satu dari banyak jenis ilmu pengetahuan yang mempunyai tiga aspek yaitu sebagai proses, sebagai prosedur, dan sebagai produk. Pembelajaran sains hingga saat ini masih menekankan sains sebagai produk, akibatnya siswa kurang memiliki sikap ilmiah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan media konkret untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran sains di SD Negeri 4 Merak Batin Natar semester ganjil, tahun pelajaran 2010/2011.

B. Identifikasi Masalah

Berangkat dari masalah faktual yang terjadi di kelas IV SDN 4 Merak Batin Kecamatan Natar pada semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011, yaitu:

1. Guru banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sains.
2. Guru terbiasa menjelaskan dan siswa mendengarkan kemudian menugaskan siswa untuk mencatat dan menghafal materi dan tidak menggunakan media konkret dalam pembelajaran.
3. Guru kurang memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan kegiatan bersama-sama dalam pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan sendiri tentang konsep.

Kondisi pembelajaran tersebut berdampak pada siswa, yaitu:

1. Apabila guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa tidak bisa menjawab.
2. Umumnya pemahaman siswa tentang materi sains masih rendah.
3. Siswa sering bingung untuk menerapkan konsep dan proses yang akan diterapkan dalam menyelesaikan tugas..
4. Aktivitas dan hasil belajar siswa rata-rata kelas akhir tahun pelajaran adalah 5,5, di bawah (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah, yaitu 5,8.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut. Bagaimanakah pembelajaran mata pelajaran sains dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar

siswa kelas IV SDN 4 Merak Batin Natar semester ganjil, tahun pelajaran 2010/2011?

Pokok permasalahan tersebut lebih lanjut penulis rinci ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pembelajaran sains dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?
2. Bagaimanakah pembelajaran sains dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk:

1. Memperoleh data seberapa peningkatan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media konkret.
2. Memperoleh data seberapa peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media konkret.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa, yaitu dapat meningkatkan pemahaman konsep sains, khususnya di kelas IV SD Negeri 4 Merak Batin semester ganjil, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Guru dapat memperluas wawasan dan pengetahuan sains di SD mengenai model-model pembelajaran Sains sehingga dapat digunakan meningkatkan atau mengembangkan kemampuan professional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas sesuai dengan (KTSP).
3. Sekolah, yaitu dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam meningkatkan mutu pembelajaran sains di sekolah yang bersangkutan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Hakikat belajar adalah suatu aktivitas yang diharapkan melalui perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku terjadi karena usaha individu yang bersangkutan. Belajar berasal dari kata dasar ajar artinya petunjuk yang diberikan kepada seseorang supaya diketahui dan dituruti. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan guru, sumber belajar termasuk di dalamnya lingkungan yang kesemuanya menimbulkan perubahan perilaku sesuai dengan yang diinginkan individunya. Aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa baik kegiatan Jasmani maupun rohani Abdurahman (2006:36).

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh seseorang setelah belajar berupa, keterampilan, pengetahuan, sikap. Gagne dalam Dimiyati dan Mujiono (2002). Secara umum Gagne dan Briggs melukiskan pembelajaran sebagai “upaya orang yang tujuannya adalah membantu orang belajar” (Gredler, 1991:205), secara lebih rinci Gagne mendefinisikan pembelajarsan sebagai “seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang bersifat internal” (Gredler, 1991:205)

B. Pembelajaran Sains

Pembelajaran sains menekankan aspek “Pendidikan“, karena melalui pembelajaran sains siswa diharapkan memahami sejumlah konsep, dan melatih sikap, nilai, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Salah satu tujuan pembelajaran sains adalah agar siswa memahami konsep-konsep sains dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 1994:61). Apabila dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media, maka sulit siswa untuk menyerap konsep-konsep pelajaran yang disampaikan guru sehingga berdampak kurangnya tingkat prestasi siswa dalam belajar. Menurut Usman (1997:38) mengemukakan bahwa untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif ada lima variabel yang menentukan keberhasilan: (a) melibatkan siswa secara aktif; (b) menarik minat dan perhatian siswa; (c) mengembangkan motivasi siswa; (d) perbedaan individualistik; dan (e) peragaan dalam pembelajaran.

Seorang guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sains sekolah dasar, rencana pelaksanaan harus disusun dengan baik agar pelaksanaan pembelajaran sains terlaksana dengan baik pula, (untuk menghindari ketidak sengajaan dalam keberhasilan). Adapun strategi belajar mengajar yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar haruslah diusahakan agar kadar keterlibatan mental siswa setinggi mungkin. Dalam hal

ini peneliti menganggap dengan menggunakan media konkret siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

C. Media Konkret

Dalam konteks media konkret dapat dijadikan salah satu alternatif selain metode ceramah yang hampir dijadikan sebagai satu-satunya metode pembelajaran sains di sekolah dasar. Untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pengamatan dan dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya (KTSP 2006).

Kata “Media” berasal dari kata “Medium” yang berarti perantara atau pengantar dalam menyampaikan pesan komunikasi. Jadi media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. Papan tulis di kelas dapat berperan sebagai media karena sering digunakan guru menjadi perantara menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Perbedaan alat peraga dan media terletak pada fungsi suatu benda. Benda yang sama bisa berperan beda bila difungsikan berbeda oleh guru dalam pembelajaran. Misalnya televisi sebagai alat peraga bila digunakan guru untuk meragakan alat komunikasi yang disebut televisi. Sebagai media apabila televisi tersebut untuk mengantarkan/menyampaikan banyak pesan pendidikan.

Media pembelajaran juga termasuk dalam katagori bahan pembelajaran, apabila media pembelajaran diperankan sebagai disain materi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media digunakan dalam penyajian program pembelajaran baik klasikal, kelompok, maupun individu.

Konkret berarti nyata, media konkret berarti perantara yang nyata dalam pembelajaran.

Menurut Sadiman (1996:6) kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang artinya pengantar atau perantara. Media yang akan digunakan yaitu media nyata ialah benda-benda padat, benda cair dan benda gas.

1. Kegunaan Media Konkret

- a) Memperjelas pesan agar tidak bersifat verbalisme, membuat pembelajaran lebih menarik, karena menyajikan berbagai stimulasi dalam pembelajaran.
- b) Mengatasi ruang dan waktu dan daya indra. Mengaktifkan siswa dalam belajar. Belajar lebih gairah, terjadi interaksi antar siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan serta memungkinkan siswa belajar mandiri.
- c) Menyeragamkan pemahaman/persepsi siswa terhadap materi yang dipelajari menggunakan media.

2. Beberapa Bentuk Media Pembelajaran

Menurut bentuknya media dibedakan menjadi:

- a) Media grafis
- b) Media audio
- c) Media proyeksi diam/media transparasi
- d) Media proyeksi gerak
- e) Media cetak
- f) Media nyata.

Dari jenis tersebut yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media nyata benda padat, cair dan gas. Benda padat seperti: batu, garam, kapur arus, garam, pasir dan benda padat yang lainnya, benda cair seperti: air, minyak dan alkohol, benda gas seperti: balon berisi udara.

3. Keuntungan Media Konkret

Keuntungan media konkret adalah:

- a). Mengatasi verbalisme siswa
- b). Merangsang siswa dalam belajar dan pembelajaran
- c). Siswa merasa senang dan tidak bosan dalam belajar
- d). Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sains.

4. Kelemahan Media Konkret

Kelemahan media konkret adalah:

- a). Memerlukan waktu yang banyak
- b). Guru belum tentu mau menggunakan media konkret dalam pembelajaran
- c). Belum tentu ada di lingkungan sekolah atau siswa yang sesuai dengan materi pelajaran.

5. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Media Konkret

- a) Kegiatan persiapan:
 - 1) Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 - 2) Menentukan media konkret yang akan digunakan
 - 3) Menentukan sumber-sumber yang akan digunakan dalam pembelajaran.