A. Media Pembelajaran

a. Media

Kata media dalam "media pembelajaran" secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar". Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Dengan kata lain, pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar (*learning material*) yang diterima siswa diperoleh melalui media. Hal ini sesuai dengan pendapat Briggs (dalam Asra, dkk. 2007) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *the physical means of conveying instructional content book, films, videotapes, etc.* Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

Menurut Hamalik (dalam Darsono. 2007) yang dimaksud dengan media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah: segala sesuatu yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami suatu konsep atau materi pembelajaran.

b. Media Konkret

Media konkret adalah: suatu media yang dapat menumbuh kembangkan rasa ingin tahu siswa, untuk mencari dan menemukan konsep sendiri sehingga mampu menarik seluruh perhatian mereka. Hal ini berupa kegiatan bermain dengan benda-benda konkret atau bahan-bahan yang memungkinkan mereka lihat, apa yang terjadi pada benda atau bahan tersebut Depdiknas (2002).

Secara umum anak usia sekolah dasar mempunyai kecenderungan belajar mulai dari hal-hal konkret, memandang sesuatu secara keseluruhan dan utuh melalui kegiatan manipulatif secara bertahap dan pemahaman yang lebih kompleks. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPA misalnya dengan menggunakan magnet untuk mengetahui ada tidaknya gaya magnet dan daya tembus magnet, dengan pembelajaran konkret dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami.

c. Penggunaan Media Konkret

Kata “media” menurut Heinich. dkk (1982) berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media konkret diartikan wahana dari pesan/ informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan oleh penerima pesan (siswa) berupa benda-benda nyata, tujuannya yaitu terjadi komunikasi antara siswa dan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan guru. Dengan demikian siswa

dapat memecahkan masalah dan dapat mengembangkan kemampuan dalam penemuan masalah.

d. Alasan Penggunaan Media Konkret

Adapun alasan menggunakan media konkret dalam pembelajaran IPA adalah:

- a. Dengan pembelajaran menggunakan media konkret siswa lebih tertarik dan lebih mudah mengerti.
- b. Dengan pembelajaran menggunakan media konkret lebih banyak melakukan percobaan, sehingga dapat memacu siswa aktif, kreatif dan senang dalam belajar.
- c. Dengan pembelajaran menggunakan media konkret tidak membosankan siswa dalam belajar.

e. Keuntungan Media Konkret

1. Siswa lebih memahami konsep gerak benda terhadap gaya magnet.
2. Guru lebih mudah mengajarkan konsep gerak benda terhadap gaya magnet.
3. Konsep gerak benda terhadap gaya magnet lebih menarik bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.
4. Hasil yang di peroleh dengan baik tahan lama dalam ingatan.
5. Menghilangkan ferbalisme.

f. Langkah-langkah Penggunaan Media Konkret

Dengan penggunaan media konkret terjadi komunikasi antara siswa dan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan guru. Oleh sebab itu, apabila media konkret digunakan, waktu belajar harus diisi dengan kegiatan-kegiatan yang dapat menumbuh kembangkan rasa ingin tahu siswa (Depdiknas 2006). Adapun langkah-langkah dalam penggunaan sebagai berikut:

a. Kegiatan Persiapan

1. Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Menentukan media konkret yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3. Menyesuaikan karakteristik peserta didik.

b. Kegiatan Pelaksanaan

1. Kegiatan awal mengadakan apersepsi dengan pertanyaan tentang materi, sebelumnya menunjukkan model magnet, paku, jarum, peniti, isi streples, kayu, kertas HVS, papan tebal, triplek dan gunting, dalam menyampaikan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Kegiatan inti: menunjukkan magnet, membahas percobaan dan pengamatan uji coba gaya magnet, menyimpulkan dari hasil percobaan dan pengamatan tentang gaya magnet.
3. Kegiatan akhir meminta siswa maju kedepan untuk membuktikan hasil gaya tarik magnet dan daya tembus magnet.

A. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka diatas dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut: Apabila dalam pembelajaran gaya magnet menggunakan media konkret dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Merak Batin.