

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA VISUAL GAMBAR PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI BUMI AGUNG KALIANDA**

Tesis

Oleh

ROHYATIN



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL GAMBAR PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI BUMI AGUNGKALIANDA

Oleh:

ROHYATIN

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan desain pembelajaran IPA, 2) mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran IPA, 3) mendeskripsikan respon pelaksanaan pembelajaran IPA, 4) mendeskripsikan aktivitas siswa dalam belajar dan 5) mendeskripsikan hasil belajar IPA menggunakan media visual gambar.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian dua kelas yaitu siswa kelas VIA dan VIB. Data dikumpulkan dengan angket, observasi dan tes, dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini 1) desain pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar mempersiapkan perangkat pembelajaran, menentukan media yang akan digunakan, menilai keterlaksanaan pembelajaran, menilai reaksi dan menilai aktifitas.

2) keterlaksanaan siklus 1 terendah pada saat guru berinteraksi dan tertinggi pada saat menanggapi siswa dalam membacakan hasil kinerja, siklus 2 terendah pada penilaian perilaku guru dan tertinggi pada kegiatan guru saat menanggapi gagasan, siklus 3 terendah pada saat berinteraksi dengan siswa dan tertinggi pada kegiatan guru saat menanggapi gagasan siswa, 3) respon siswa siklus 1 terendah pada penilaian guru membangun suasana belajar dan tertinggi pada penilaian materi, siklus 2 terendah pada penilaian guru membangun suasana dan tertinggi pada penilaian cara guru merespon, siklus 3 mendapatkan nilai terendah pada kesesuaian media dan tertinggi pada penilaian membangun suasana belajar, 4) Aktivitas siklus 1 mendapatkan nilai terendah pada penelusuran informasi dan tertinggi pada saat siswa mendengarkan penjelasan, siklus 2 mendapatkan nilai terendah pada melakukan penelusuran informasi dan tertinggi pada saat berdiskusi, siklus 3 mendapatkan nilai terendah pada aktivitas membaca dan tertinggi pada aktivitas review, dan 5) hasil belajar siklus 1 sebesar 60,7 VIA dan 62,9 VIB, siklus 2 sebesar 72,7 VIA dan 73,4 VIB, siklus 3 sebesar 80,21 VIA dan 81,3 VIB.

Kata kunci : hasil belajar, IPA, media visual gambar

ABSTRACT

INCREASING STUDENTS ACHIEVEMENT OF NATURAL SCIENCE USING PICTORIAL MEDIA AT THE STUDENTS CLASS VI OF SDN BUMI AGUNG KALIANDA

By:

ROHYATIN

This research was aimed to: 1) describe the design of teaching & learning of natural science, 2) describe the implementation of teaching & learning of natural science, 3) describe the response of the implementation of teaching & learning of natural science, 4) describe the students' activity during the learning process and, 5) describe the teaching & learning of natural science result using pictorial media.

This research was the classroom action research, with two classes as the research subjects, class VIA and VIB. The data were collected through questionnaire, observation and test, and also were analyzed using quantitative descriptive.

The research resulted: 1) the implementation design of science learning using visual media (picture) prepared learning devices, determined the media to be used, assessed the implementation of learning, the reaction and the activity. 2) the implementation of cycle 1 showed in the lowest point when the teacher interacted and indicated at the highest point when the students responded in reading the task result, cycle 2 denoted in the lowest point regarding the scoring of teacher's attitude and showed the highest level when teacher responded the idea, cycle 3 represented the lowest level when the teacher interacted with the students and reached the highest level when the teacher responded the students' ideas. 3) the students' response in cycle 1 showed that the teacher's score in encouraging the learning atmosphere was at the lowest point and indicated the highest level at the material score, cycle 2 indicated that the teacher's score in encouraging the learning atmosphere and showed the highest level at the score of the teacher responded, cycle 3 got the lowest point at the appropriateness of media and got the highest point at the encouragement of learning atmosphere, 4) the activity in cycle 1 reached the lowest level at information seeking and obtained the highest score when the students listened to the explanation, cycle 2 pursued the lowest score at the action of searching the information and the highest score at the discussion, cycle 3 got the lowest score at reading activity but reached the highest score in review activity, and also 5) the learning result cycle 1 was 60.7 for class VIA and 62.9 for class VIB, cycle 2 was 72.75 for class VIA and 73.4 VIB, cycle 3 was 80.21 for class VIA and 81.3 for class VIB.

Keywords: learning result, natural science, visual media

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA VISUAL GAMBAR PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI
BUMI AGUNG KALIANDA**

Oleh

ROHYATIN

Tesis

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

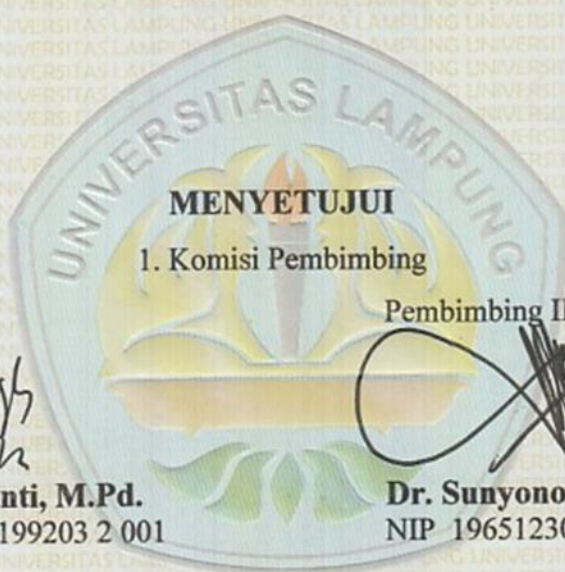
Judul Tesis : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA VISUAL GAMBAR
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI
BUMI AGUNG KALIANDA**

Nama Mahasiswa : **ROHYATIN**

No. Pokok Mahasiswa : 1423011020

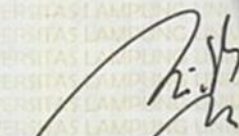
Program Studi : Pascasarjana Teknologi Pendidikan

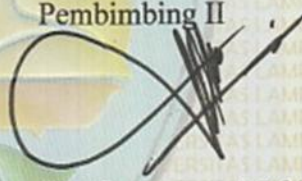
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

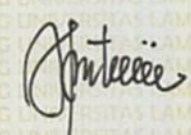

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001


Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
FKIP Universitas Lampung

3. Ketua Program Studi Pascasarjana
Teknologi Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002


Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

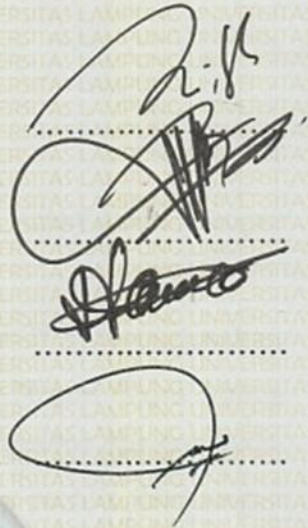
1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Sunyono, M.Si.

Penguji Anggota : I. Dr. H. Sulton Djismi, M.Pd.

II. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP 19590722 198603 1 003



Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 22 Agustus 2016

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul : "**Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Visual Gambar pada Siswa Kelas VI SD Negeri Bumi Agung Tahun Pelajaran 2015/2016**". adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya: saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku

Lampung Selatan, Agustus 2016

METERAI
TEMPEL

201F7AEF137102282

6000
ENAM RIBU RUPIAH

ROHYATIN
NPM. 1423011020

RIWAYAT HIDUP



Penulis, lahir di Serang 07-05-1966, anak ke 4 dari 6 bersaudara hasil dari pernikahan Bapak Hi.M.Sirad dan Ibu Hj,Sarati almarhum.. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD Negeri Cinangka 1, Serang Banten lulus pada tahun 1979, Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri Anyar Serang Banten lulus pada tahun 1982. Pendidikan di Sekolah Pendidikan Guru (SPG) di SPG Negeri Serang, Serang Banten lulus pada tahun 1985, Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di FKIP Universitas Lampung (UNILA) meraih gelar Sarjana pada tahun 2012, dari Universitas Lampung, pada tahun 2014 melanjutkan S2 di FKIP Universitas Lampung Jurusan Teknologi Pendidikan.

MOTO

“ Hidup adalah perjuangan, ilmu adalah jembatan dan kesuksesan adalah tujuan”

“ Life is a struggle, knowledge is the bridge, and success is the goal”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan tesis ini kepada:

1. Almarhum kedua orangtuaku yang sangat aku cintai dan sayangi. Terimakasih dengan sangat tulus dan ikhlas kuucapkan atas segala hal terbaik yang telah diberikan kepadaku yang tidak bisa tergantikan dengan apapun.
2. Suami tercinta Drs. Hasan Basri yang senantiasa memberi semangat serta dengan setia dan sabar mendampingi melalui berbagai kesulitan.
3. Anak-anakku tercinta Ana Eka Kherliana.ST, Dewi Nashril Hasan.S.Pd, Syarif Hidayatullah Hasan dan Izzatul Falahiyah Hasan yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan dan doa untuk keberhasilanku.
4. Sekolah Dasar Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan yang penulis banggakan
5. Setiap individu yang telah memberikan waktunya untuk mendoakan keberhasilan penulis.
6. Segenap rekan kerja dan guru di Sekolah Dasar Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan yang sangat mendukung penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung
7. Teman teman seperjuangan angkatan 1 (satu) 2014 yang selalu ada dan memberikan dukungannya.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan karena atas segala kasih dan karunia-Nya tesis ini dapat diselesaikan.

Tesis dengan judul "**Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Visual Gambar pada Siswa Kelas VI SD Negeri Bumi Agung Tahun Pelajaran 2015/2016**" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dalam pelaksanaan dan penulisan tesis ini tidak lepas dari kesulitan dan rintangan. Namun semua dapat penulis lalui berkat rahmat dan ridha Allah SWT serta bantuan dan dorongan semangat dari orang-orang yang hadir dalam kehidupan penulis. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada pihak-pihak di bawah ini

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P, Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Dr. Herpratiwi, M.Pd. selaku Ketua Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd, selaku pembimbing 1 yang telah banyak memberikan masukan dan saran pada penulisan tesis.
6. Dr. Suyono, M.Pd. sebagai pembimbing 2 yang telah banyak memberikan masukan dan saran pada penulisan tesis.
7. Dr. Riswandi, M.Pd. sebagai pembahas proposal tesis.

8. Ernawati Saleh, S. Pd selaku Kepala SD Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan yang telah memberikan izin penelitian.
9. Semua rekan – rekan mahasiswa yang telah memberikan masukan, dorongan, serta bantuan dalam penulisan.
10. Ayah, Ibu, Suami, anak – anakku tersayang yang senantiasa mendukung baik moril maupun materil serta mendoakan setiap saat untuk penyelesaian pendidikan di Program Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan tesis.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap semoga tesis yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, Juni 2015
Penulis

Rohyatin

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran	15
2.1.1 Teori Belajar Behaviour	15
2.1.2 Teori Belajar Kognitif	18
2.1.3 Teori Belajar Konstruktivistik	20
2.2 Teori Pembelajaran	21
2.3 IPA di Sekolah Dasar	24
2.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPA di SD	27
2.5 Media Pembelajaran	30
2.6 Media Visual Gambar	33
2.7 Hasil Belajar	34

2.8	Kajian Penelitian yang Relevan	37
2.9	Kerangka Konseptual	41

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	43
3.2	Setting Penelitian dan Subyek Tindakan	44
3.2.1	Setting Penelitian	44
3.2.2	Subyek Tindakan	44
3.3	Lama Tindakan dan Indikator Keberhasilan	44
3.3.1	Lama Tindakan	44
3.3.2	Indikator Keberhasilan Belajar	45
3.4	Rancangan Penelitian Tindakan Kelas	46
3.4.1	Perencanaan Tindakan	46
3.4.2	Pelaksanaan Tindakan	46
3.4.3	Observasi dan Evaluasi	47
3.4.4	Rekomendasi dan Refleksi	47
3.5	Definisi Operasional dan Konseptual	48
3.5.1	Definisi Operasional	48
3.5.2	Definisi Konseptual	50
3.6	Teknik Pengumpulan Data	52
3.7	Intrumen Penelitian	52
3.8	Teknik Analisis Data	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Pelaksanaan Penelitian	60
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian	61
4.2.1	Siklus 1	62
4.2.2	Siklus 2	79
4.2.3	Siklus 3	95
4.3	Pembahasan	112
4.4	Keterbatasan Penelitian	121

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	123
5.2 Saran	125

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Analisis Ketuntasan Nilai Semester Siswa Mata Pelajaran IPA di SD Negeri Bumi Agung Kalianda	3
3.1 Kisi-kisi Penilaian Desain Pembelajaran IPA	53
3.2 Kisi-kisi Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran	54
3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa	55
3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Aktivitas Siswa	56
3.5 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar IPA	56
3.6 Kriteria Tingkat Keterlaksanaan (Suyono, 2012: 67)	57
4.1 Jadwal Penelitian di SDN Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Konseptual	42
3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Supardi (2006: 74)	48
5.1 Model Hipotetik pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar	121

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Penilaian Desain Pembelajaran Siklus 1	64
4.2 Hasil Penilaian Sintak dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 1	68
4.3 Hasil Penilaian Sistem Sosial dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 1	69
4.4 Hasil Penilaian Sistem Sosial dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 1	70
4.5 Hasil Penilaian Respon Siswa Siklus 1	74
4.6 Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Siklus 1	75
4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus 1	77
4.8 Hasil Penilaian Desain Pembelajaran Siklus 2	81
4.9 Hasil Penilaian Sintak dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 2	85
4.10 Hasil Penilaian Sistem Sosial dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 2	86
4.11 Hasil Penilaian Sistem Sosial dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 2	87
4.12 Hasil Penilaian Respon Siswa Siklus 2	90
4.13 Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Siklus 2	92
4.14 Hasil Belajar Siswa Siklus 2	93
4.15 Hasil Penilaian Desain Pembelajaran Siklus 3	98
4.16 Hasil Penilaian Sintak dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 3	102
4.17 Hasil Penilaian Sistem Sosial dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 3	104
4.18 Hasil Penilaian Sistem Sosial dalam Keterlaksanaan	

Pembelajaran Siklus 3	105
4.19 Hasil Penilaian Respon Siswa Siklus 3	108
4.20 Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Siklus 3	109
4.21 Hasil Belajar Siswa Siklus 3	111
4.22 Hasil Penilaian Desain Pembelajaran	113
4.23 Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran	115
4.24 Hasil Penilaian Respon Siswa Kelas VIA	117
4.25 Hasil Penilaian Respon Siswa Kelas VIB	118
4.26 Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Kelas VIA	118
4.27 Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Kelas VIB	119
4.28 Hasil Belajar Siswa	120

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan sains dan teknologi dewasa ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Sudjana (2012: 45) sumber daya manusia yang berkualitas adalah manusia yang mampu memahami pengetahuan dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pengetahuan yang telah dipelajari menjadi bermakna dan bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat di sekitarnya. Sumber pengetahuan salah satunya adalah pendidikan, sehingga salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan manusia yang berkualitas adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu ilmu pengetahuan yang mendasari perkembangan teknologi adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Oleh karena itu pelajaran IPA di sekolah harus dikelola dengan baik dan harus mendapat perhatian yang lebih agar dapat memberikan bekal yang kuat bagi siswa sebagai landasan agar mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi. Pembelajaran IPA yang harus diperkuat dalam hal ini adalah pembelajaran IPA di sekolah dasar (SD) yang akan menjadi pondasi yang kuat bagi siswa pada jenjang berikutnya. Pembelajaran IPA di SD akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia SD. Mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan

pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sudjana (2012: 55) pembelajaran IPA di SD harus menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi siswa yang diharapkan akan muncul, hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang membuat siswa merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang selama ini guru lakukan adalah pembelajaran dengan memasukkan semua informasi ke dalam ingatan siswa tanpa mengetahui apakah informasi tersebut dapat masuk atau tidak ke dalam ingatan siswa. Guru tidak memberikan pembelajaran yang dapat siswa ingat melalui seluruh alat indaranya seperti melalui pendengaran, penglihatan, meraba dan merasakan.

Menurut pendapat Thorndike (2009: 34), belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus berasal dari apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera, sedangkan respon merupakan reaksi yang dimunculkan oleh siswa ketika belajar, yang dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Sehingga menurut Thorndike (2009: 44) perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit terlihat oleh guru sehingga dapat diamati perubahannya melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menarik yang dapat membuat respon siswa tinggi sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku siswa terhadap respon tersebut pun terlihat lebih besar. Pembelajaran yang menarik tersebut yang belum dilakukan oleh guru. Guru tidak pernah

menanyakan kepada siswa model pembelajaran seperti apa yang siswa inginkan yang dapat membantu siswa menguasai materi pelajaran yang guru berikan.

Di bawah ini disajikan besar ketuntasan kompetensi dasar yang diperoleh siswa pada ulangan harian IPA semester genap. Tingkat ketuntasan kompetensi dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Analisis Ketuntasan Nilai Semester Siswa Mata Pelajaran IPA di SD Negeri Bumi Agung Kalianda

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Ketuntasan	
		TP. 2013/2014	TP. 2014/2015
7. Mempraktikkan pola penggunaan dan perpindahan energi	7.1 Melakukan percobaan untuk menyelidiki hubungan antara gaya dan gerak (model jungkat jungkit, katapel/model traktor sederhana energi pegas)	33% Tuntas	46% Tuntas
	7.2 Menyajikan informasi tentang perpindahan dan perubahan energi listrik	24% Tuntas	23% Tuntas
8. Memahami pentingnya penghematan energi	8.1 Mengidentifikasi kegunaan energi listrik dan berpartisipasi dalam penghematannya dalam	32% Tuntas	43% Tuntas

Standar Kopetensi	Kompetensi Dasar	Ketuntasan	
		TP. 2013/2014	TP. 2014/2015
	kehidupan sehari-hari		
	8.2 Membuat suatu karya/model yang menggunakan energi listrik (bel listrik/alarm / model lampu lalu lintas / kapal terbang / mobil-mobilan / model penerangan rumah)	77% Tuntas	80% Tuntas

Sumber : Analisis nilai ulangan harian siswa SDN Bumi Agung Kalianda

Berdasarkan hasil analisis ketuntasan belajar siswa pada ulangan harian diketahui bahwa pada kompetensi dasar melakukan percobaan untuk menyelidiki hubungan antara gaya dan gerak (model jungkat jungkit, katapel/model traktor sederhana energi pegas) ketuntasan siswa hanya sebesar 33% pada tahun pelajaran 2013-2014 dan 46% pada tahun pelajaran 2014-2015 siswa yang tuntas, menyajikan informasi tentang perpindahan dan perubahan energi listrik ketuntasan siswa hanya sebesar 24% pada tahun pelajaran 2013-2014 dan 23% pada tahun pelajaran 2014-2015 siswa yang tuntas, mengidentifikasi kegunaan energi listrik dan berpartisipasi dalam penghematannya dalam kehidupan sehari-hari ketuntasan siswa hanya sebesar 32% pada tahun pelajaran 2013-2014 dan 43% pada tahun pelajaran 2014-2015 siswa yang tuntas. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada kompetensi dasar tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa diketahui bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar, guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar dengan baik sehingga hasil belajar siswa rendah. Sehingga berdasarkan itu semua peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran yang guru gunakan harus diperbaiki agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada salah satu sekolah dasar pada mata pelajaran IPA materi energi dan perubahannya percobaan gaya dan gerak didapatkan bahwa pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa karena tidak menggunakan media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi perkembangbiakan makhluk hidup dengan baik. Guru tidak menggunakan gambar-gambar yang dapat membuat siswa lebih memahami secara nyata seperti apakah perkembangbiakan makhluk hidup tersebut.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya berupa kegiatan mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa, sehingga siswa cenderung lebih pasif karena hanya berperan sebagai pendengar dari pada melaksanakan langsung atau melihat langsung apa yang guru jelaskan. Pada saat guru sedang menerangkan pembelajaran, siswa lebih suka berdiskusi dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan apa yang sedang guru jelaskan. Siswa tidak suka dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang diberikan, seperti diketahui bahwa guru sekolah dasar memegang seluruh mata pelajaran sehingga siswa merasa perlu adanya alat bantu

yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah tidak tepatnya pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Berdasarkan permasalahan yang muncul dan mengacu pada kurikulum, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran tersebut dapat berupa media visual gambar yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, kondisi di atas diakibatkan oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1. cara guru menyajikan materi kurang menarik bagi siswa
2. sumber belajar atau media yang digunakan oleh guru sebagai pengantar dalam pembelajaran terlalu monoton.
3. lingkungan yang mendukung pembelajaran belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam proses pembelajaran.
4. tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa tidak mendapat perhatian dari siswa.

Upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah peningkatan mutu proses pembelajaran. Salah satu penerapan pembelajaran yang bisa dilakukan adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat

memberikan peranan yang sangat penting untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPA untuk siswa SD adalah menggunakan media pembelajaran visual berupa media gambar yang diberikan melalui permainan. Siswa SD dinilai masih sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran bentuk gambar, sehingga menurut peneliti media visual gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hasan (2010: 57) media gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Selain itu menurut Hasan (2010: 59) melalui media gambar dapat menjadikan pengalaman dan pengertian siswa menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi siswa. Menurut Martoella (2008: 107) manfaat media visual gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan kepada siswa, sehingga melalui media visual gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dari beberapa pendapat di atas peneliti menjadikan media visual gambar sebagai media yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan itu semua,peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Visual Gambar pada Siswa Kelas VI SD Negeri Bumi Agung Kalianda Tahun Pelajaran 2015 / 2016.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 1.2.2 Proses pembelajaran belum menggunakan media visual gambar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 1.2.3 Proses pembelajaran membuat siswa bosan dan kurang aktif dalam belajar
- 1.2.4 Guru di SD Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan belum mendapatkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.
- 1.2.5 Perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sehingga hasil belajar siswa meningkat.
- 1.2.6 Media pembelajaran menggunakan visual gambar belum pernah diterapkan di SD Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran menggunakan media visual gambar; (2) Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media visual gambar; (3) Hasil belajar IPA siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media visual gambar. Pemilihan penggunaan media visual gambar mempertimbangkan bahwa pembelajaran IPA

melalui gambar dapat menjadikan pengalaman serta pengertian siswa menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan oleh siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

- 1.4.1 Bagaimana desain pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar ?
- 1.4.2 Bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar ?
- 1.4.3 Bagaimanakah respon siswa pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar ?
- 1.4.4 Bagaimanakah aktivitas siswa dalam belajar menggunakan media visual gambar ?
- 1.4.5 Bagaimanakah hasil belajar pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

- 1.5.1 Mendeskripsikan desain pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar.
- 1.5.2 Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar.
- 1.5.3 Mendeskripsikan respon pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar.
- 1.5.4 Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam belajar menggunakan media visual

gambar.

- 1.5.5 Mendeskripsikan hasil belajar dari pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar.

1.6 Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibedakan kedalam kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini menerapkan konsep, teori, prinsip dan praktek teknologi pendidikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi khasanah ilmu pengetahuan, khususnya Teknologi Pendidikan kawasan desain dan pengembangan, yang diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa .

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai :

1.6.2.1 Bagi Guru

Memberikan media pembelajaran yang baru mengenai mata pelajaran IPA menggunakan media visual gambar, sehingga dapat membantu guru dalam mengajar di kelas dengan media yang lebih menarik.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa menggunakan media visual gambar.

1.6.2.3 Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 Ruang lingkup ilmu pengetahuan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Proses perolehan materi pelajaran IPA tidak hanya sebatas menghafalkan pendapat-pendapat para ahli, namun harus diperoleh dengan cara praktik sehingga dapat merangsang siswa mengadakan penyelidikan masalah-masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran.

1.7.2 Ruang lingkup subjek penelitian

Siswa kelas VI A dan VI B SD Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan, dengan jumlah siswa VI A 36 orang dan VI B 34 orang.

1.7.3 Ruang lingkup objek penelitian

1. Desain pembelajaran menggunakan media visual gambar adalah proses pembelajaran dengan alat penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan. Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Penggunaan media gambar akan menambah pengalaman dan pengertian siswa menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi siswa.
2. Keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar adalah proses pelaksanaan pembelajaran IPA yang guru lakukan dengan menggunakan alat bantu pembelajaran media visual gambar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Bentuk visual salah satunya berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada siswa, sehingga dengan menggunakan gambar siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran yang sedang diberikan.

3. Respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar adalah rasa ketertarikan siswa dalam belajar yang muncul setelah guru menggunakan media pembelajaran berupa visual gambar. Ketertarikan siswa pada pembelajaran dapat terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Respon pembelajaran, biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap/terus mengikuti pembelajaran dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhinya.
4. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar atau mengikuti proses belajar. Aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa baik fisik maupun mental / non fisik dalam proses pembelajaran atau suatu bentuk interaksi (guru dan siswa) untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut kognitif, afektik dan psikomotor dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang diutamakan dalam pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran.
5. Hasil belajar adalah perubahan dalam belajar, perubahan itu meliputi hal-hal yang bersifat internal seperti pemahaman dan sikap serta mencakup hal-hal eksternal seperti keterampilan motorik. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu

mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Melalui proses pembelajaran diharapkan siswa memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya.

- 1.7.4 Tempat penelitian ini adalah SD Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan.
- 1.7.5 Jumlah siswa 70 orang, yang terdiri dari 36 orang siswa kelas VI A dan 34 orang siswa kelas VI B.
- 1.7.6 Waktu penelitian ini direncanakan selama tiga bulan yaitu bulan Februari sampai dengan bulan April pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Teori Belajar Behaviour

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon menurut Slavin (2008: 143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pebelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, sedangkan yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pebelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Menurut Slavin (2008: 145) faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu

pula bila respon dikurangi/dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respon juga semakin kuat.

Menurut Gulo (2012: 129) secara pragmatis, teori belajar dapat dipahami sebagai prinsip umum atau kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta dan penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Behaviorisme merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku individu yang hanya dipandang dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental. Menurut Gulo (2012: 132) dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleksi-refleksi sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Teori kaum behavioris lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Gagne (2013: 87) mengartikan belajar sebagai perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan.

Behaviorisme tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional, behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Menurut Gagne (2013: 90) teori belajar behaviorisme merupakan sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Lalu teori ini berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan teori pembelajaran, ini

dikenal sebagai aliran behavioristik. Gagne (2013: 102) mengatakan bahwa beberapa prinsip dalam teori belajar behavioristik, meliputi hal sebagai berikut:

1. *Reinforcement and Punishment*
2. *Primary and Secondary Reinforcement*
3. *Schedules of Reinforcement*
4. *Contingency Management*
5. *Stimulus Control in Operant Learning*
6. *The Elimination of Responses*

Menurut Thorndike (2009: 34), belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera, sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati. Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku yang tidak dapat diamati. Slavin (2008: 67) mengatakan bahwa teori Thorndike ini disebut pula dengan teori koneksionisme.

Menurut Slavin (2008: 80) ada tiga hukum belajar yang utama, ketiga hukum ini menjelaskan bagaimana hal-hal tertentu dapat memperkuat respon, yakni :

1. Hukum Kesiapan
Hukum kesiapan (*law of readiness*) di mana semakin siap suatu organisme memperoleh perubahan tingkah laku, maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.
2. Hukum Latihan

Hukum Latihan (*law of exercise*) yaitu semakin sering tingkah laku di ulang/dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat.

3. Hukum Efek / Akibat

Hukum akibat (*law of effect*) yaitu hubungan stimulus respon akan cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan sebaliknya cenderung melemah jika akibatnya tidak memuaskan.

2.1.2 Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif menurut Lintang (2013: 109) lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Selanjutnya menurut Lintang (2013: 111) teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Martoella (2008: 56) mengatakan bahwa belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut Martoella (2008: 59) prinsip umum teori belajar kognitif, antara lain sebagai berikut:

1. Lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil.
2. Disebut model perseptual.
3. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.
4. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak.
5. Memisah-misahkan atau membagi-bagi situasi/materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan memperlajarinya secara terpisah-pisah, akan kehilangan makna.
6. Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya.

7. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.
8. Dalam kegiatan pembelajaran keterlibatan siswa aktif amat dipentingkan
9. Materi pelajaran disusun dengan pola dari sederhana ke kompleks
10. Perbedaan individu siswa perlu diperhatikan, karena sangat mempengaruhi keberhasilan siswa belajar.

Lintang (2013: 97) memaparkan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, artinya proses yang didasarkan atas mekanisme biologis dari perkembangan system syaraf. Semakin bertambah umur seseorang, makin kompleks susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Sehingga Lintang (2013: 104) mengatakan bahwa ketika dewasa seseorang akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya.

Lintang (2013: 107) menjelaskan bahwa suatu teori belajar yang mendasarkan pemrosesan suatu informasi yang diberikan. Sehingga dijelaskan bahwa tahap asimilasi terdapat pengintegrasian informasi kognitif yang baru yang sudah ada sebelumnya. Pada tahap akomodasi terdapat proses penyesuaian antara struktur kognitif dengan situasi yang baru, dan dalam tahap yang ketiga, equilibrasi adalah penyesuaian antara asimilasi dan akomodasi. Berdasarkan itu semua sehingga Lintang (2013: 108) menjelaskan bahwa aplikasi dari teori belajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dirancang sesuai dengan kognitif siswa
2. Perbedaan dalam setiap siswa diperhatikan dalam merancang hasil penilaian akhir siswa
3. Informasi dan pengalaman baru perlu dikaitkan dengan kognitif siswa agar mencapai hasil belajar yang sesuai dan menarik minat siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

2.1.3 Teori Belajar Konstruktivistik

Piaget (2010: 96) merupakan salah seorang tokoh pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Seperti juga diungkapkan oleh Winkel (2009: 78) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif dan berbekas.

Berdasarkan itu semua dapat dikatakan bahwa pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Menurut Winkel (2009: 80) objek-objek yang di amatinya dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan atau gagasan yang merupakan sesuatu yang bersifat mental. Misalnya, seseorang menceritakan hasil perjalanannya berupa pengalaman kepada temannya. Ketika menceritakan pengalamannya selama dalam perjalanan dan tidak dapat menghadirkan objek-objek yang pernah dilihatnya selama dalam perjalanan itu, maka seseorang tersebut hanya dapat menggambarkan semua objek itu dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Sehingga berdasarkan keterangan dan penjelasan di atas, Winkel (2009: 82) menjelaskan bahwa kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan.

Gatzel (2012: 57) menjelaskan secara umum kognitif diartikan sebagai potensi intelektual yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis, evaluation*. Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Secara singkat Gatzel (2012: 60) menyarankan pembelajaran dan pendidik memilih masalah yang berciri kegiatan prediksi, eksperimentasi dan eksplansi. Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebayanya dan dibantu oleh pengarahan dari pendidiknya. Pendidik banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif dan mencari berbagai hal dari lingkungan. Sehingga akan berdampak pada prestasi belajar peserta didik akan meningkat.

2.2 Teori Pembelajaran

Pengembang teori – teori pembelajaran menurut Sugiono (2008: 120) membuat perbedaan antara teori belajar dan teori pembelajaran. Sugiono (2008: 120) menjelaskan bahwa teori belajar adalah deskriptif, sedangkan teori pembelajaran adalah preskriptif. Teori belajar adalah mendeskripsikan adanya proses belajar, teori pembelajaran mempreskripsikan strategi atau metode pembelajaran yang optimal yang dapat mempermudah proses belajar. Perspektif lain, Simon (2009: 67) mengemukakan perbedaan serupa dengan memaparkan persamaan karakteristik dari “*a prescriptive science*” dan membandingkan dengan karakteristik dari “*a descriptive science*”. Sehingga dalam kerangka ini nyata

sekali bahwa teori pembelajaran termasuk teori preskriptif yang berpasangan dengan teori belajar yang termasuk teori deskriptif.

Simon (2009: 77) menjelaskan bahwa ilmu deskriptif dan ilmu preskriptif memiliki perbedaan peranan. Aspek penting yang membedakan adalah hanya ada satu jenis profesi dalam ilmu deskriptif, yaitu ilmuan. Sedangkan dalam ilmu preskriptif terlibat tiga jenis profesi, yaitu (1) ilmuan; (2) teknolog dan (3) teknisi. Ilmuan berurusan dengan pengembangan prinsip dan teori menurut Simon (2009: 79) dan teknolog yang menggunakan prinsip dan teori untuk mengembangkan prosedur. Merrill (2006: 11) menjelaskan bahwa teknisi menggunakan prosedur yang dikembangkan teknolog untuk menciptakan sesuatu.

Yudhi Munadi (2008: 4) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah usaha – usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber – sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Pembelajaran merupakan susunan dari informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi belajar. Menurut Yudhi Munadi (2008: 4) penggunaan lingkungan ini bukan hanya di mana pembelajaran berlangsung, melainkan juga metode, media, peralatan yang diperlukan untuk memberi informasi, dan membimbing peserta didik. Proses pembelajaran melibatkan juga pemilihan, penyusunan dan pengiriman informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dan cara peserta didik berinteraksi dengan lingkungan tersebut.

Miarso (2008: 545) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai proses dari pembelajaran itu sendiri dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berfikir untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Pendidik dalam hal ini

adalah sebagai fasilitator peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah. Miarso (2008: 545) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar, atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang tersebut, yang dilakukan oleh seseorang atau tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Beberapa pendapat di atas memberikan pandangan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu dengan usaha sadar, mempunyai tujuan, cara untuk mengupayakan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil belajar yang optimal. Oleh karenanya pembelajaran juga dapat dirancang dengan berbagai model, dan pemanfaatan media sehingga pembelajaran menjadi efektif efisien dan memiliki daya tarik. Pembelajaran menurut Gagne (2013: 245) adalah seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan). Selain itu, dalam usaha mengatur kondisi eksternal diperlukan berbagai rangsangan yang dapat diterima oleh panca indra.

Menurut Gagne (2013: 250) peristiwa belajar (*instructional events*) adalah peristiwa menimbulkan minat dan memusatkan perhatian agar peserta didik siap menerima pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik tahu apa yang diharapkan dalam pembelajaran itu, mengingat kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari sebelumnya yang merupakan prasyarat, menyampaikan materi pembelajaran,

memberikan bimbingan atau pedoman untuk belajar, membangkitkan timbulnya unjuk kerja peserta didik, memberikan umpan balik tentang kebenaran pelaksanaan tugas, mengukur/evaluasi belajar, dan memperkuat referensi dan transfer belajar.

Sejumlah konsep dan tahapan belajar harus dibagi dalam “episode belajar”. Selanjutnya peserta didik memilih konsep, prinsip, atau versi pekerjaan yang dielaborasi atau dipelajari. Pendekatan elaborasi berkembang sejalan dengan tumbuhnya perubahan paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik sebagai kebutuhan baru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran. Sehingga menurut Gagne (2013: 251) desain yang bertujuan membantu penyeleksian dan pengurutan materi yang dapat meningkatkan pencapaian tujuan. Para pendukung teori ini juga menekankan pentingnya fungsi-fungsi motivator, analogi, ringkasan, dan sintesis yang membantu meningkatkan efektivitas belajar. Teori ini pun memberikan perhatian pada aspek kognitif yang kompleks dan pembelajaran psikomotor. Ide dasarnya adalah peserta didik perlu mengembangkan makna kontekstual dalam urutan pengetahuan dan keterampilan yang berasimilasi.

2.3 IPA di Sekolah Dasar

Oemar Hamalik (2008: 25) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa. Sedangkan menurut Djamarah (2008: 67) bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester dan

penyusunan persiapan mengajar berikut persiapan perangkat kelengkapannya antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasinya.

Abdullah (2009: 18) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Selanjutnya Abdullah (2009: 20) menjelaskan IPA adalah sebagai pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Sri Sulistyorini (2007: 39) menambahkan bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Menurut Iskandar (2012: 67) pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang

diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

Iskandar (2012: 77) menjelaskan tujuan pembelajaran IPA di SD agar siswa:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
6. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.

Sri Sulistyorini (2007: 45) menambahkan bahwa manusia adalah makhluk hidup yang aktif berkembang sesuai dengan budi dan daya manusia dalam menemukan teknologi untuk kemudahan hidupnya. Kesadaran akan pentingnya IPA harus dibangun sejak dini sehingga pada gilirannya nanti akan terbentuk masyarakat yang mampu menguasai teknologi serta mampu menghasilkan produk teknologi yang bermanfaat dan dapat menerapkannya dengan bijaksana. Pelajaran IPA menurut Sri Sulistyorini (2007: 46) bukanlah suatu ilmu yang harus diterima dan dihafalkan oleh anak-anak, tetapi suatu alat untuk mengaktifkan anak-anak kepada sesuatu tujuan yang tertentu. Proses perolehan materi pelajaran IPA tidak hanya sebatas menghafalkan pendapat-pendapat para ahli-ahli, namun harus diperoleh dengan cara praktik sehingga dapat merangsang siswa mengadakan penyelidikan masalah-masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran.

2.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPA di SD

Menurut Heinich (2010: 109) rencana pembelajaran merupakan persiapan mengajar yang berisi hal-hal yang perlu atau harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang antara lain meliputi : pemilihan materi, metode, media, dan alat evaluasi. Rencana pembelajaran merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah ditetapkan dalam silabus. Rencana pembelajaran merupakan rencana atau program yang disusun oleh guru untuk satu atau dua pertemuan, untuk mencapai target satu kompetensi dasar. Sri Sulistyorini (2007: 76) menjelaskan bahwa rencana pembelajaran berisi gambaran tentang kompetensi dasar yang akan dicapai, indikator, materi pokok, skenario pembelajaran tahap demi tahap dan penilaiannya.

Gulo (2012: 145) mengatakan unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam penyusunan rencana pembelajaran berdasarkan kompetensi dan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa, serta materi dan submateri pembelajaran, pengalaman belajar, yang telah dikembangkan di dalam silabus dengan menggunakan berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dan materi yang memberikan kecakapan hidup sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, digunakan strategi, metode dan media yang relevan, yang mendekatkan siswa dengan pengalaman langsung. Penilaian dengan sistem pengujian menyeluruh dan berkelanjutan menurut Gulo (2012: 148) didasarkan pada sistem asesmen yang dikembangkan selaras dengan pengembangan silabus.

Thorndike (2009: 56) menjelaskan bahwa keberhasilan dari suatu kegiatan sangat ditentukan oleh perencanaannya. Apabila perencanaan suatu kegiatan disusun dengan baik, maka kegiatan akan lebih mudah dilaksanakan, terarah serta terkendali. Demikian pula halnya dalam proses pembelajaran IPA SD, agar pelaksanaan pembelajaran IPA SD terlaksana dengan baik maka Thorndike (2009: 78) mengatakan diperlukan perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Perencanaan pembelajaran memiliki manfaat diantaranya: guru akan terhindar dari keberhasilan secara tidak sengaja, karena perencanaan disusun untuk mencapai hasil yang optimal, dapat menentukan langkah dan strategi yang tepat dalam pembelajaran; dapat menentukan dan mempersiapkan berbagai alat dan fasilitas yang diperlukan dalam pembelajaran. Dengan perkataan lain perencanaan pelaksanaan pembelajaran bermanfaat sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif dalam mencapai tujuan.

Dasar utama untuk mengembangkan perencanaan pembelajaran menurut Gagne (2013: 89) adalah silabus. Berdasarkan silabus yang ada seorang guru kemudian menentukan strategi atau model pembelajaran meliputi: pemilihan pendekatan dan metode pembelajaran serta menentukan media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Gagne (2013: 90) mengatakan rencana pembelajaran minimal memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

1. Identitas rencana pembelajaran
2. Kompetensi dasar
3. Indikator hasil belajar
4. Media pembelajaran
5. Skenario pembelajaran

6. Penilaian dan tindak lanjut

Gagne (2013: 108) menjelaskan langkah-langkah menyusun rencana pembelajaran IPA SD adalah:

1. Tulislah Identitas Rencana Pembelajaran Identitas rencana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berisi : Judul, mata pelajaran, kelas, semester, konsep IPA, alokasi waktu dan topik Pembelajaran.
2. Menuliskan Kompetensi dasar, Kompetensi Dasar adalah kemampuan minimal yang harus dapat dilakukan atau ditampilkan siswa yang meliputi : pengetahuan, keterampilan, dan sikap dan nilai-nilai ,setelah mengikuti pembelajaran. Kompetensi dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikatornya yang dapat diukur dan diamati. Kompetensi ini dapat dicapai melalui pengalaman belajar yang dikaitkan dengan bahan kajian dan bahan pelajaran secara kontekstual. Kemampuan ini merupakan acuan dalam memilih materi dan pengalaman belajar siswa. Kompetensi dasar dapat diambil dari kurikulum.
3. Perumusan Indikator hasil belajar Indikator merupakan sasaran yang akan dicapai setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Indikator merupakan kemampuan minimal yang dapat dilakukan atau ditampilkan siswa meliputi : pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Indikator juga sebagai arah dan panduan bagi guru untuk menentukan pengalaman belajar dan cara dan proses pengujian keberhasilan belajar siswa. Indikator hasil belajar dijabarkan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum.

Dalam mengembangkan indikator perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.
 - b. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam yakni IPA sebagai proses, IPA sebagai prosedur dan IPA sebagai produk.
 - c. Dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan atau dapat diamati
4. Daftarliah Kebutuhan Media Pembelajaran Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran, oleh karena itu sebelum proses pembelajaran dilaksanakan seorang guru seharusnya sudah merencanakan dan menyiapkan media apa akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Oleh karenanya dalam perencanaan pembelajaran harus dicantumkan daftar kebutuhan media, yang berisi daftar alat, benda, dan media lain yang akan digunakan disertai dengan keterangan jumlah dan jenisnya.

2.5 Media Pembelajaran

Menurut Heinich (2010: 78) media (jamak) / medium (tunggal) secara umum adalah saluran komunikasi, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima pesan. Tujuan penggunaan media secara umum menurut Heinich (2010: 79) adalah untuk memfasilitasi komunikasi, sehingga tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain:

1. Meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran,
2. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran,
3. Memberikan arahan tentang tujuan yang akan dicapai,
4. Menyediakan evaluasi mandiri,
5. Memberi rangsangan kepada guru untuk kreatif,
6. Menyampaikan materi pembelajaran,
7. Membantu pebelajar yang memiliki kekhususan tertentu.

Djajadisastra (2011: 56) dalam merencanakan penggunaan media pembelajaran perlu melakukan hal-hal berikut, yaitu:

1. Memahami karakteristik siswa
2. Menentukan tujuan pembelajaran
3. Menentukan jembatan atau penghubung antara pengetahuan,
4. Keterampilan
5. Prilaku siswa dengan tujuan yang akan dicapai melalui pembelajaran, menentukan metode dan format media yang cocok atau tepat
6. Menggunakan media
7. Melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, dan melakukan evaluasi dan revisi terhadap pembelajaran.

Menurut Djajadisastra (2011: 58) format media adalah bentuk fisik yang berisi pesan untuk disampaikan atau ditunjukkan, misalnya : berupa clip charts, slide, audio, film video, atau komputer multimedia, yang dapat bersifat visual tidak bergerak, visual bergerak, kata-kata yang tercetak, atau kata-kata yang disimpan secara lisan. Dalam menyediakan media pembelajaran menurut Djajadisastra (2011: 60) guru dapat dihadapkan pada 3 kondisi yaitu :

1. Memilih dari bahan media yang sesuai benar dengan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Memilih dari bahan media yang kurang sesuai dengan tujuan sehingga perlu dimodifikasi, atau
3. Merancang media baru.

Selain itu menurut Djajadisastra (2011: 60) untuk menggunakan media pembelajaran seorang guru haruslah memperhatikan:

1. Memahami media yang akan digunakan dan dengan menyajikan dan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang media yang akan digunakan.
2. Menyiapkan media dan mencobanya sebelum digunakan di depan kelas
3. Mengatur fasilitas dan lingkungan yang terkait dengan penggunaan media, seperti tempat duduk, ventilasi, penerangan, suasana dan kondisi kelas
4. Menyiapkan siswa, misal dengan menyampaikan garis besar materi pelajaran, latar belakangnya, keuntungan mempelajarinya, atau penekanan terhadap hal-hal penting
5. Menyediakan pengalaman belajar bagi siswa.

Heinich (2010: 56) menjelaskan media pembelajaran merupakan penataan informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi belajar. Lingkungan adalah tempat terjadinya pembelajaran sekaligus tempat dimana metode, media, dan peralatan yang diperlukan menyampaikan informasi dan membimbing siswa dalam belajar.

Media pembelajaran menurut Heinich (2010: 57) antara lain :

1. Media tidak diproyeksikan
2. Media diproyeksikan
3. Audio
4. Media gerak
5. Komputer
6. Media radio dan televisi.
7. Untuk lebih jelasnya kita telaah satu demi satu

Macam-macam media pembelajaran yang telah disampaikan oleh Heinich di atas merupakan media yang dapat guru gunakan dalam menyampaikan informasi. Media-media tersebut dapat digunakan untuk memperjelas atau mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang diberikan. Dalam pembelajaran guru dapat menggunakan salah satu media yang sesuai dengan materi yang akan diberikan. Media yang akan digunakan dapat juga disesuaikan dengan karakteristik siswa, hal tersebut dilakukan agar media dapat diterima baik oleh

siswa sehingga materi yang hendak guru sampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

2.6 Media Visual Gambar

Darmodjo (2009: 89) menjelaskan bahwa media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam poses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual salah satunya berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Menurut Darmodjo (2009: 90) Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Penggunaan media gambar akan menambah pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik.

Adapun manfaat media visual gambar dalam proses instruksional menurut David (2012: 67) adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan. David (2012: 77) menyebutkan ada berbagai prinsip

umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual gambar, sebagai berikut:

1. Usahakan sajian visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram.
2. Visualisasi digunakan untuk menekankan informasi sasaran, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
3. Gunakan gambar untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasi informasi.
4. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
5. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep yang divisualisasikan itu secara seimbang
6. Hindari sajian visual yang tak berimbang
7. Tekankan kejelasan dan kecepatan dalam semua sajian.
8. Gunakan warna secara realistis
9. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa dalam penggunaan media visual gambar perlu diketahui penggunaan secara efektif agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.7 Hasil Belajar

Bahri (2006: 78) mengatakan bahwa makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Ibrahim (2007: 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Bahri (2006: 88) menambahkan bahwa secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Bahri (2006: 88) menyampaikan anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sedangkan untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Sebagaimana dikemukakan oleh Munandar (2010: 94) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Munandar (2010: 100) menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Menurut teori Gestalt dalam Darmodjo (2009: 56) belajar merupakan suatu proses perkembangan, yang secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan.

Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan. Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman (2007: 159) bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2008: 50), bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru menurut Wina Sanjaya (2008: 50) dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia sekolah dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain seperti televisi, radio dan komputer. Sebab siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terlibat sejumlah factor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh factor-faktor tersebut. Ruseffendi (2011: 7) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu:

1. Kecerdasan
2. Kesiapan anak,
3. Bakat anak,
4. Kemauan belajar,
5. Minat anak,
6. Model penyajian materi,
7. Pribadi dan sikap guru,
8. Suasana belajar,
9. Kompetensi guru
10. Kondisi masyarakat.

Penjelasan di atas merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Kesepuluh faktor tersebut yang harus guru perhatikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2.8 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hidayati, Nurul (2012) melakukan penelitian yang berjudul penggunaan media visual (gambar) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV MI Manbaut Tholibin Kerjen Srengat Blitar tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengalaman serta wawasan dalam bidang penulisan maupun penelitian sebagai upaya meningkatkan kualitas profesi sebagai guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual (gambar) dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan prestasi belajar

IPA siswa. Hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 57,72 (sebelum tindakan) menjadi 71,81 (siklus I), dan 82,72 (siklus II). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual (gambar) dalam pembelajaran IPA bisa meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MI Manbaut Tholibin pada semester genap tahun ajaran 2011/ 2012.

2. Armah (2012) melakukan penelitian yang berjudul pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menulis teks berita oleh siswa kelas VIII SMP PGRI 9 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2012/2013. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis teks berita siswa kelas VIII SMP PGRI 9 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2012/2013. Berdasarkan perhitungan analisis data, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 80,62, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 70,87. Dengan demikian, diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis teks berita kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis teks berita siswa kelas VIII SMP PGRI 9 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2012/2013.
3. Bakhiti Niska, (2013) melakukan penelitian yang berjudul penggunaan media poster untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar siswa, serta

kendala yang dihadapi selama penggunaan media poster dalam pembelajaran hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar siswa, serta kendala yang dialami di setiap siklusnya.

4. Epy Purwaningsih dalam jurnalnya melakukan penelitian tentang peran penggunaan media audio visual dalam meningkatkan minat belajar anak dikelompok B paud terpadu Tri Dharma Santil Lembaga Kecamatan Balinggi Kabupaten Parigi Moutong. Penelitian bertujuan untuk mengetahui besarnya peran penggunaan media audio visual dalam meningkatkan minat belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar anak dengan 73,33% anak memiliki minat belajar dalam katagori tinggi, 24 % anak memiliki minat belajar dalam katagori sedang dan 2,6% anak memiliki minat belajar dalam katagori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar anak.

2.9 Kerangka Tindakan

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan

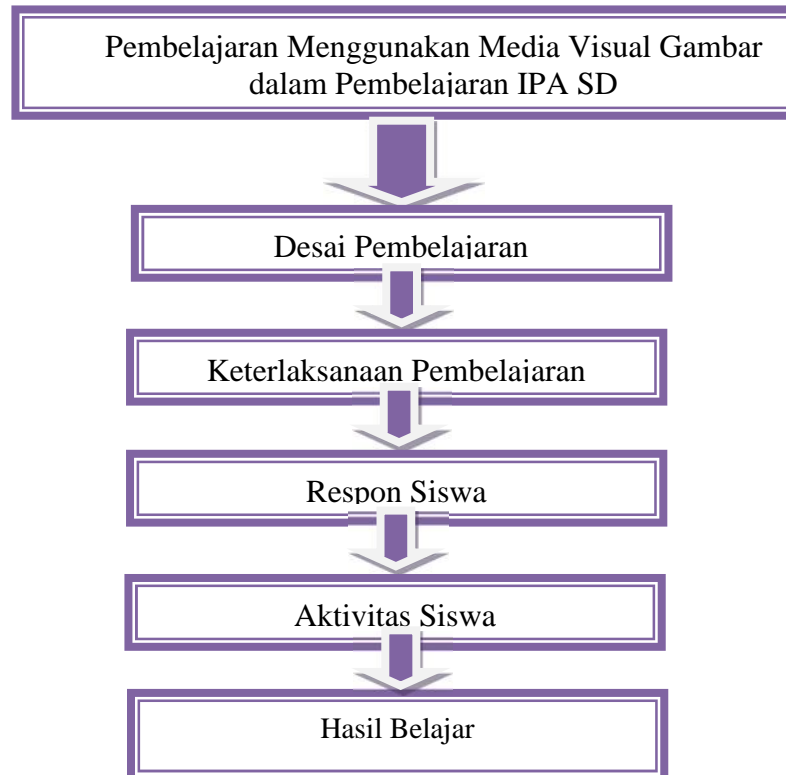
sistematis atau penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Pelajaran IPA bukanlah suatu ilmu yang harus diterima dan dihafalkan oleh anak-anak, tetapi suatu alat untuk mengaktifkan anak-anak kepada sesuatu tujuan yang tertentu. Proses perolehan materi pelajaran IPA oleh siswa tidak hanya sebatas menghafalkan pendapat-pendapat para ahli-ahli, namun harus diperoleh dengan cara menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran IPA. Guru di dalam merencanakan penggunaan media pembelajaran perlu melakukan hal-hal berikut, yaitu : memahami karakteristik siswa, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan jembatan atau penghubung antara pengetahuan, keterampilan, dan perilaku siswa dengan tujuan yang akan dicapai melalui pembelajaran, menentukan metode dan format media yang cocok atau tepat, menggunakan media, melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, dan melakukan evaluasi dan revisi terhadap pembelajaran. Format media adalah bentuk fisik yang berisi pesan untuk disampaikan atau ditunjukkan, misalnya : berupa clip charts, slide, audio, film video, atau komputer multimedia, yang dapat bersifat visual tidak bergerak, visual bergerak, kata-kata yang tercetak, atau kata-kata yang disimpan secara lisan.

Penelitian ini proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila para siswa dapat memaknai pesan yang disampaikan oleh guru, melalui media visual gambar. Guru dalam melakukan penelitian ini dengan tujuan mengajarkan siswa materi IPA

yang dapat siswa ingat tetapi dengan cara yang menyenangkan, dengan melihat gambar yang menarik, memahami gambar yang diberikan. Guru berharap dengan cara tersebut pemahaman dan ingatan siswa akan tertanam. Berdasarkan itu semua diharapkan guru dapat membuat desain pembelajaran IPA melalui media visual gambar, melihat bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran apakah telah sesuai dengan apa yang diharapkan, respon yang diberikan oleh siswa setelah mendapatkan pembelajaran, aktifitas yang siswa lakukan selama mengikuti proses pembelajaran serta mengetahui hasil belajar siswa yang didapatkan siswa berdasarkan pembelajaran yang telah diberikan.

Gambar kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang guru lakukan di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar siswa di dalam kelas, berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Arikunto (2009: 3) tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Berdasarkan jumlah dan sifat perilaku para anggota maka penelitian ini berbentuk individual. Peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di dua kelas yang berbeda. Penelitian tindakan kelas dibagi dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observe*), serta refleksi (*reflect*). Kemmis dan McTaggart dalam Suwarsih Madya (2009:2), yang mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut.

3.2 Setting Penelitian dan Subyek Tindakan

3.2.1 Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015-2016. Kopetensi dasar dalam penelitian ini adalah mempraktikkan pola penggunaan dan perpindahan energi. Setting pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah diskusi dan tanya jawab sehingga pembelajaran dengan menggunakan media visual gambar ini dapat berjalan dengan baik.

3.2.2 Subyek Tindakan

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIA dan VIB semester genap yang rata-rata berusia 11-12 tahun. Pengalaman peneliti dalam mengajar di SDN Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kemampuan yang rendah dalam berdiskusi di kelas sehingga berdampak rendahnya hasil belajar mereka dan kurangnya model pembelajaran yang digunakan sehingga terlihat peserta didik belajar mandiri.

3.3 Lama Tindakan dan Indikator Keberhasilan

3.3.1 Lama Tindakan

Lamanya tindakan penelitian pada tindakan kelas ini direncanakan selama 3 bulan pada semester ganjil di kelas VI A dan VI B di SDN Negeri Bumi Agung Kalianda Lampung Selatan. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus,

masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Penelitian ini berakhir apabila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai.

3.3.2 Indikator Keberhasilan Belajar

Penelitian tindakan akan berakhir apabila indikator yang telah ditentukan dapat tercapai, yaitu:

1. Desain pembelajaran IPA dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menggunakan media visual gambar disusun dalam RPP. Desain pembelajaran tersebut dinilai oleh guru kolabortor dengan instrumen penilain yang telah disediakan.
2. Keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan media visual gambar merupakan pelaksanaan desai pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Proses pelaksanaan pembelajaran akan dinilai oleh guru kolaborator yang telah memiliki keterampilan dalam menilai pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan instrumen penilain yang telah disediakan.
3. Respon siswa diketahui dari hasil angket respon yang dibagikan kepada siswa untuk menilai respon yang siswa rasakan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media visul gambar. Apakah proses pembelajaran telah sesuai dengan materi yang disampaikan dan membut siswa tertarik untuk belajar.
4. Aktifitas yang dinilai adalah aktifitas yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti menggunakan instrumen aktivitas yang telah peneliti siapkan bersama indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti.

5. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah penilaian pemahaman siswa melalui lembar kerja siswa yang berisi soal pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Nilai ketuntasan yang dimaksudkan adalah mencapai KKM 70 atau Kriteria Ketuntasan Ideal (KKI).

3.4 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan mulai dari pelaksanaan sampai dengan refleksi dan rekomendasi. Tahapan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahapan pada langkah-langkah pembelajaran yang peneliti gunakan. Perubahan perencanaan pembelajaran dari siklus ke siklus berikutnya tergantung dari hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Acuan peningkatan dalam belajar pada siklus pertama digunakan nilai ulangan IPA siswa, peningkatan nilai pada siklus berikutnya berdasarkan nilai hasil tes yang dilakukan pada siklus sebelumnya.

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

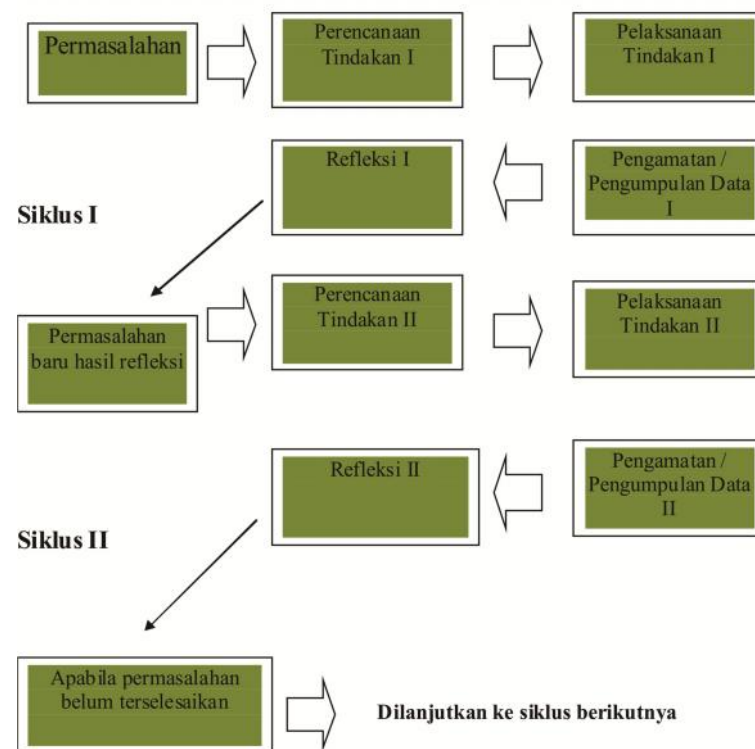
Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan apa yang telah direncanakan pada RPP disetiap siklusnya. Pelaksanaan tindakan ini dinilai oleh guru kolaborator dengan menggunakan instrumen penilain pelaksanaan pembelajaran yang telah memiliki kriteria keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran ini disesuaikan dengan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

3.4.3 Observasi dan Evaluasi

Observasi aktivitas siswa dan guru dilakukan saat pembelajaran berlangsung oleh observer sebanyak satu orang guru. Observasi yang dilakukan oleh guru berkaitan dengan respon yang diberikan oleh siswa kepada guru pada proses pembelajaran dan juga aktivitas yang siswa lakukan selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil observasi kemudian dianalisis dan direfleksikan untuk mengetahui kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

3.4.4 Rekomendasi dan Refleksi

Pada akhir setiap siklus guru memberikan tes yang akan mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran melalui pemahaman yang didapatkan oleh siswa. Hasil penilaian desain pembelajaran, hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa tersebut yang dijadikan acuan oleh guru untuk melakukan rekomendasi dan refleksi desain pembelajaran pada siklus berikutnya.



Gambar 3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Supardi (2006: 74)

3.5 Definisi Oprasional dan Konseptual

3.5.1 Definisi Oprasional

Peneliti menjabarkan definisi oprasional yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran IPA menggunakan media visual gambar merupakan sekenario pembelajaran yang disusun oleh guru sebagai pedoman dan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dinilai menggunakan lembar penilaian telaan RPP yang dilakukan oleh guru kolaborator. Penilain tersebut berkaitan dengan perumusan indikator dan tujuan pembelajaran, penilaian materi ajar,

penilaian sumber belajar, penilaian media belajar dan metode pembelajaran, skenario pembelajaran serta rancangan penilaian otentik.

2. Keterlaksanaan pembelajaran IPA merupakan kegiatan melakukan desain pembelajaran yang telah dituliskan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, keterlaksanaan pembelajaran akan dinilai oleh guru kolaborator apakah telah sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan angket penilaian keterlaksanaan pembelajaran. Penilaian tersebut berkaitan dengan sintak pembelajaran, sistem sosial dan perilaku guru.
3. Respon yang diharapkan dalam penelitian ini adalah siswa memiliki respon yang baik terhadap proses pembelajaran, siswa terlihat menyukai pembelajaran mengikuti seluruh proses pembelajaran dengan baik sehingga semua materi yang ingin guru sampaikan melalui proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Penilaian respon siswa diperoleh dari hasil penilaian angket respon yang diisi oleh siswa dalam menilai proses pembelajaran yang berdasarkan angket tersebut dapat menilai respon yang diberikan siswa, apakah siswa tersebut senang atau tidak terhadap pembelajaran. Penilaian tersebut meliputi materi pembelajaran menggunakan media visual gambar, Lembar Kegiatan Siswa, media gambar yang digunakan, suasana belajar di kelas, cara guru mengajar di dalam kelas dan cara guru merespon komentar / tanggapan / pertanyaan siswa.

4. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa adalah seluruh kegiatan dilakukan oleh siswa yang meliputi aktivitas mengamati objek, aktivitas mengamati tindakan yang dilakukan oleh guru, keaktifan dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan siswa selama mengikuti pembelajaran dan aktivitas bertanya siswa dalam mendukung siswa memahami materi yang diberikan. Penilaian aktivitas siswa dilakukan oleh guru dengan menggunakan angket penilaian aktivitas siswa.
5. Hasil belajar yang diharapkan dari penelitian ini merupakan nilai ketuntasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar didapatkan dari siswa setelah mengerjakan tes akhir pada setiap siklus pembelajaran dalam penelitian ini.

3.5.2 Definisi Konseptual

Peneliti menjabarkan definisi konseptual yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran IPA merupakan persiapan mengajar yang dilakukan oleh guru berisi hal-hal yang perlu atau harus dilakukan oleh guru dan siswa lakukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang antara lain meliputi : pemilihan materi, metode, media, dan alat evaluasi. Rencana pembelajaran merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah ditetapkan dalam silabus dan RPP.
2. Keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan media visual gambar adalah proses pelaksanaan pembelajaran IPA yang guru lakukan dengan menggunakan alat bantu pembelajaran berupa media visual gambar.

Pembelajaran dilakukan dengan media visual yang diharapkan dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada siswa, sehingga dengan menggunakan gambar siswa dapat lebih memperhatikan benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran yang sedang diberikan.

3. Respon pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan media visual gambar adalah rasa ketertarikan siswa dalam belajar yang muncul setelah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media visual gambar. Kemenarikan pembelajaran dapat terlihat dari ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kemenarikan pembelajaran, biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap/terus mengikuti pembelajaran dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhinya, dalam penelitian ini respon siswa dinilai melalui angket respon siswa.
4. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa baik fisik maupun mental/non fisik dalam proses pembelajaran atau suatu bentuk interaksi (guru dan siswa) untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut kognitif, afektik dan psikomotor dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang diutamakan dalam pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

5. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal materi pelajaran IPA yang guru berikan kepada siswa.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipergunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan lembar penilaian untuk menilai desai pembelajaran dan keterlaksanaan pembelajaran serta angket respon siswa dan angket aktivitas siswa. Selanjutnya pada tiap siklus dilaksanakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada siklus tersebut.

3.7 Instrumen Penelitian

Untuk kelengkapan pengumpulan data digunakan instrument penelitian berupa :

1. Lembar penilaian desain pembelajaran IPA yang digunakan untuk mengukur rencana pembelajaran IPA dengan menggunakan media visual gambar. Penilaian tersebut terkait dengan perumusan indikator dan tujuan pembelajaran, penilaian materi ajar, penilaian sumber belajar, penilaian media belajar dan metode pembelajaran, sekenario pembelajaran serta rancangan penilaian otentik.
2. Lembar penilaian keterlaksanaan pembelajaran selama pembelajaran berlangsung yang dilakukan pada setiap siklus. Keterlaksanaan pembelajaran diamati melalui pengamatan terhadap pelaksanaan RPP. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diadopsi dari Sunyono (2014). Penilain pada

keterlaksanaan pembelajaran meliputi sintak pembelajaran, sistem sosial dan prilaku guru.

3. Angket respon siswa untuk mengukur tingkat kemenarikan pembelajaran yang meliputi penilaian oleh siswa tentang materi pembelajaran menggunakan media visual gambar, Lembar Kegiatan Siswa, media gambar yang digunakan, suasana belajar di kelas, cara guru mengajar di dalam kelas dan cara guru merespon komentar / tanggapan / pertanyaan siswa. Angket disusun dengan mengadopsi angket yang dikembangkan oleh Sunyono (2014).
4. Angket penilaian aktivitas siswa digunakan untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menggunakan tes tertulis yang dilakukan pada setiap siklus

Kisi-kisi instrumen-instrumen penilaian di atas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Penilaian Desain Pembelajaran IPA

No.	Aspek	Jumlah Pertanyaan
A	Identitas Mata Pelajaran	1
B	Perumusan Indikator	4
C	Perumusan Tujuan Pembelajaran	2
D	Pemilihan Materi Ajar	3
E	Pemilihan Sumber Belajar	4
F	Pemilihan Media Belajar	4
G	Metode Pembelajaran	3
H	Skenario Pembelajaran	5
I	Rancangan Penilaian Otentik	4
TOTAL		30

Sumber : Penilaian rencana pembelajaran oleh peneliti

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Pengamatan	Indikator	Indikator Keberhasilan
A	Sintak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyampaian tujuan dan pemotivasian siswa ▪ Penyampaian materi pembelajaran ▪ Pemberian topangan (bantuan) pada siswa yang memerlukan ▪ Pemberian kesempatan bagi siswa untuk mengaktifkan / membentuk model mental ▪ Pelaksanaan pemberian abstraksi/visualisasi ▪ Penggunaan representasi eksternal ▪ Pelaksanaan kegiatan eksplorasi dan imajinasi ▪ Pemberian latihan individual ▪ Pemberian umpan balik dan memfasilitasi kegiatan latihan imajinasi baik kelompok maupun individu. ▪ Pemberian tugas rumah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengetahui tujuan dari pembelajaran dan termotivasi untuk belajar ▪ Meningkatkan daya imajinasi siswa terhadap mata pelajaran sehingga siswa dapat berpikir luas ▪ Mengetahui sejauh mana materi dapat diterima oleh siswa melalui latihan yang diberikan
B	Sistem Sosial	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktivitas guru sebagai fasilitator ▪ Aktivitas guru sebagai mediator/moderator ▪ Antar siswa saling berinteraksi ▪ Antar siswa saling menghargai pendapat dan menyampaikan gagasannya secara santun ▪ Interaksi siswa dan guru 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatnya aktivitas siswa saat belajar di dalam kelas baik kepada guru atau sesama siswa
C	Perilaku Guru	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatian guru terhadap interaksi siswa ▪ Pemberian bimbingan belajar bagi siswa yang membutuhkan ▪ Pemberian arahan kepada siswa untuk membangun model mental melalui interkoneksi level-level fenomena IPA. ▪ Penunjukan siswa atau kelompok siswa secara random untuk mempresentasikan hasil kinerjanya ▪ Pemberian respon terhadap pertanyaan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik ▪ Menumbuhkan rasa percaya diri siswa melalui presentasi hasil kinerja

Sumber : Penilaian keterlaksanaan pembelajaran oleh peneliti

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator Keberhasilan
1.	Materi pembelajaran dengan menggunakan media visual gambar Lembar Kegiatan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengetahui seluruh pembelajaran telah dikuasai oleh siswa melalui lembar kegiatan siswa dan visual media gambar yang digunakan oleh guru ▪ Memfasilitasi siswa dalam mendapatkan informasi yang siswa butuhkan melalui komentar / tanggapan / pertanyaan yang diberikan oleh siswa ▪ Mengetahui minat siswa dalam pembelajaran melalui tanggapan yang siswa berikan pada saat pembelajaran berlangsung
2.	Media gambar yang digunakan	
3.	Suasana belajar di kelas	
4.	Cara guru mengajar	
5.	Cara guru merespon	
6.	komentar/tanggapan/pertanyaan siswa	
7.	Minat terhadap pembelajaran	

Sumber : Penilaian instrumen angket respon siswa oleh peneliti

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Aktivitas Siswa

No.	Aktivitas Siswa yang Diamati	Indikator Keberhasilan
1.	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa memahami apa yang guru sampaikan ▪ Adanya informasi yang siswa dapatkan dari buku literatur maupun buku teks lainnya ▪ Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui diskusi antar siswa dan siswa atau antar guru dan siswa ▪ Siswa mengetahui hasil belajar yang telah mereka dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung ▪ Siswa mengetahui perilaku yang baik yang dapat mereka kembangkan
2.	Membaca buku teks yang telah disediakan.	
3.	Menelusuri informasi melalui buku literatur	
4.	Berdiskusi / bertanya jawab antara siswa dan temannya.	
5.	Berdiskusi / bertanya jawab antar siswa dan guru	
6.	Melibatkan diri dalam review hasil kerja siswa yang dilakukan oleh guru.	
7.	Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran.	

Sumber : Penilaian instrumen aktivitas oleh peneliti

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar IPA

No.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal
1.	Menjelaskan tentang pola penggunaan dan perpindahan energi	Tugas Individu	Pilihan ganda	1 dan 2
2.	Menyelidiki hubungan antara gaya dan gerak (model jungkat jungkit, katapel/model traktor sederhana energi pegas)			3, 4 dan 5
3.	Menyajikan informasi tentang perpindahan dan perubahan energi listrik			6, 7 dan 8
4.	Mengidentifikasi kegunaan energi listrik dan berpartisipasi dalam penghematannya dalam kehidupan sehari-hari			9 dan 10
Jumlah				10

Sumber : Penilaian hasil belajar oleh peneliti

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan ini adalah analisis terhadap desain rencana pembelajaran dan keterlaksanaan pembelajaran dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah skor yang diberikan oleh pengamat untuk setiap aspek pengamatan, kemudian dihitung persentase ketercapaian dengan rumus :

$$\% Ji = (Ji / N) \times 100\%$$

Keterangan :

%Ji = Persentase ketercapaian dari skor ideal untuk setiap aspek pengamatan pada pertemuan ke-i

Ji = Jumlah skor setiap aspek pengamatan yang diberikan

oleh pengamat pada pertemuan ke-i

$N = \text{Skor maksimal (skor ideal)}$

- 2) Menghitung rata-rata persentase ketercapaian untuk setiap aspek pengamatan dari dua orang pengamat.
- 3) Menafsirkan data dengan tafsiran harga persentase ketercapaian pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagaimana (Ratumanan dalam Sunyono, 2012: 67).

Tabel 3. 6 Kriteria tingkat keterlaksanaan (Sunyono, 2012: 67)

Persentase	Kriteria
80,1% - 100,0%	Sangat tinggi
60,1% - 80,0%	Tinggi
40,1% - 60,0%	Sedang
20,1% - 40,0%	Rendah
0,0% - 20,0%	Sangat rendah

Analisis terhadap respon pembelajaran dilakukan melalui data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan permainan menggunakan media gambar, dilakukan langkah-langkah berikut:

- 1) Menghitung jumlah siswa yang memberikan respon positif dan negatif terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menghitung persentase jumlah siswa yang memberikan respon positif dan negatif.
- 3) Menafsirkan data dengan menggunakan tafsiran harga persentase sebagaimana tabel di atas.

Analisis terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung diukur dengan menggunakan lembar observasi oleh dua orang observer. Analisis deskriptif terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung persentase aktivitas siswa untuk setiap pertemuan dengan rumus

:

$$\% Pa = \frac{Fa}{Fb} \times 100\%$$

Keterangan : Pa = Persentase aktivitas siswa dalam belajar di kelas.

Fa = Frekuensi rata-rata aktivitas siswa yang muncul.

Fb = Frekuensi rata-rata aktivitas siswa yang diamati.

- 2) Menghitung jumlah persentase aktivitas siswa yang relevan dan yang tidak relevan dengan pembelajaran untuk setiap pertemuan dan menghitung rata-ratanya, kemudian menafsirkan data dengan menggunakan tafsiran harga persentase sebagaimana tabel di atas.
- 3) Mengurutkan aktivitas siswa yang dominan dalam pembelajaran berdasarkan persentase setiap aspek aktivitas yang diamati.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa :

- 5.1.1 Siklus 1 pembelajaran menggunakan media visual gambar pada indikator menyelidiki hubungan antara gaya dan gerak (model jungkat jungkit, katapel/model traktor sederhana energi pegas) hanya mampu meningkatkan respon sebesar 63,3% , aktivitas siswa sebesar 63,1% dan hasil belajar 60,7%.
- 5.1.2 Siklus 2 pembelajaran menggunakan media visual gambar pada indikator menyajikan informasi tentang perpindahan dan perubahan energi listrik, respon siswa meningkat menjadi 73,2% , aktivitas siswa sebesar 72,1% dan hasil belajar 72,7%.
- 5.1.3 Siklus 3 pembelajaran menggunakan media visual gambar pada indikator mengidentifikasi kegunaan energi listrik dan berpartisipasi dalam penghematannya dalam kehidupan sehari-hari mampu meningkatkan respon siswa menjadi 80,9% , aktivitas siswa sebesar 80,2% dan hasil belajar 80,1%. Sehingga berdasarkan hasil penelitian dari siklus 1 dan 2, siklus 3 penelitian dikatakan berhasil dan peneliti menghentikan proses penelitian.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang terurai di atas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Desain pembelajaran guru terlebih dahulu melihat karakteristik siswa sehingga pembelajaran yang akan disampaikan dapat sesuai.
- 5.2.2 Keterlaksanaan pembelajaran guru benar-benar harus mengikuti rencana pembelajaran yang telah dibuat agar pada saat proses pembelajaran berjalan dengan terstruktur.
- 5.2.3 Respon siswa guru harus jeli melihat mana respon siswa, sebaiknya respon tidak hanya dinilai oleh guru saja tetapi oleh siswa.
- 5.2.4 Aktivitas siswa perlu dilihat terus menerus agar siswa melaksanakan apa yang diinginkan oleh guru sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Aktivitas siswa dapat diperhatikan pula oleh guru kolaborator agar hasilnya semakin maksimal.
- 5.2.5 Hasil belajar siswa perlu dilihat per pertemuan agar guru mengetahui pada tahapan yang mana yang perlu diperbaiki oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2009. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.. Bumi Aksara: Jakarta
- Armah, Ghazali Syukur. 2012. *Jurnal Pendidikan*. pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menulis teks berita oleh siswa kelas VIII SMP PGRI 9 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2012/2013. Jurnal Universitas: Bandung
- Bahri, Syaiful. 2006, *Cooperative Learning*, Nusa Media: Bandung
- Bakhiti, Niska. 2013. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* . penggunaan media poster untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Jurnal Universitas: Jakarta
- Darmodjo. 2009. *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. IKIP Bandung: Bandung
- David. Ausubel. 2012. *Ilmu Pengajaran : Taksonomi Variabel*. Depdikbud: Jakarta
- Djajadisastra. 2011. *Beberapa Teknik, Model, dan Strategi Dalam Pembelajaran Matematika*. Rineka Cipta: Yogyakarta
- Djamarah , Syaiful Bahri. 2008. *Prestasi Belajar dan Kopetensi Guru*. Usaha Nasional : Surabaya
- Gagne, Robert M. 2013. *Kondisi Belajar Dan Teori Pembelajaran*. Terjemahan. Munansir. Rineka Cipta: Jakarta
- Gatzel, Ramiro. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.: Jakarta
- Gulo, Jafrizal. 2012. *Teori-teori Belajar*. Rineka Cipta: Bandung
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara: Jakarta
- Hasan, Sirajuddin. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia: Indonesia

- Heinich, Alzen. 2010. *The Practice of English Language Teaching (1st Edition)*. Longman Inc: New York
- Iskandar. 2012. *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi 11*. Erlangga: Jakarta
- Lintang, Djamarah. 2013. *Strategi dan Metode Dalam Model Pembelajaran*. Gaung Persada Press: Jakarta
- Martoella. 2008. *Teory Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta
- Merril, Heinich. 2006, *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Erlangga: Jakarta
- Miarso, Yusufhadi, 2008, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana: Malang
- Munadi, Yudhi. 2008. *Model Pembelajaran dengan Pendekatan Penemuan*. Departemen Pendidikan Nasional : Yogyakarta
- Munandar, Yudha. 2010. *Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Nurul, Hidayati. 2007. *Jurnal Pendidikan*. Personality Theories, Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikologi Dunia. Jurnal Universitas: Bandung.
- Nur, Hidayati. 2010. *Multiple Intelligences*. Batam: Interaksara
- Padmono, Adi Sudrajat. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dan Dosen*. Anugrah Utama Raharja : Bandung.
- Permana, Agung. 2009. Policy Implications of The Iq Controversy. *Review of Research In Education 1978*; 6; 3
- Piaget, Popham. 2010. "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media". *Business Horizons* **53** (1): New York
- Purwaningsih, Epy. 2013. *The Absobent Mind-Pikiran yang Mudah Menyerap* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ruseffendi. 2011. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas* . Grasindo: Jakarta
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Grup: Jakarta
- Simon. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Grasindo: Jakarta

- Slavin, Deborah dan James. 2008. *Instructional Technology and Media For Learning*. Kencana Prenada Media Grup: Jakarta
- Sri, Sulistyorini. 2007. *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Bumi Aksara : Jakarta
- Sudjana. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Kencana Prenada Media Grup: Jakarta
- Sugiono. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisk*. Rineka Cipta : Jakarta
- Sunyono. 2012. Model Pembelajaran Kimia Berbasis Multipel Representasi dalam Membangun Model Mental Mahasiswa pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Disertasi*. Unesa: Surabaya
- _____. 2014. Model Pembelajaran Kimia Berbasis Multipel Representasi Lanjutan dalam Membangun Model Mental Mahasiswa pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Disertasi*. Unesa: Surabaya
- Supardi. 2006. *Strategi Pembelajaran*. JICA UPI : Bandung
- Suwarsih, Madya. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Thorndike. 2009. *Echancing Thinking*. Thomson Learning Devision: Singapur
- Wardhani. 2013. *Authentic Assessment, Student and Teacher Perceptions: The Pertical Value of the Five Dimensiona-Framework*. *Journal of Vocational Education and Training*, 58, 337-3357
- Wasliman. 2007. *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Dikti Dinas Pendidikan Provinsi Banten: Banten
- Winkel. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Grasindo: Jakarta