

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR DAN VIDEO SERTA
LINGKUNGAN SISWA KELAS V B
SD 4 NEGERI SUKAJAWA**

Skripsi

Oleh

FILDA YUSRIANTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR DAN VIDEO SERTA LINGKUNGAN SISWA KELAS VB SD NEGERI 4 SUKAJAWA

OLEH

FILDA YUSRIANTI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas VB SDN 4 Sukajawa. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media gambar dan video serta lingkungan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan setiap siklusnya terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi dan soal tes formatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik nontes dan teknik tes. Teknik analisis data berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan media gambar dan video serta lingkungan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA (2) terdapat hubungan yang positif dan erat antara aktivitas belajar dan hasil belajar IPA.

Kata Kunci : aktivitas, hasil belajar, media gambar, video.

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR DAN VIDEO SERTA
LINGKUNGAN SISWA KELAS V B
SD NEGERI 4 SUKAJAWA**

OLEH

FILDA YUSRIANTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

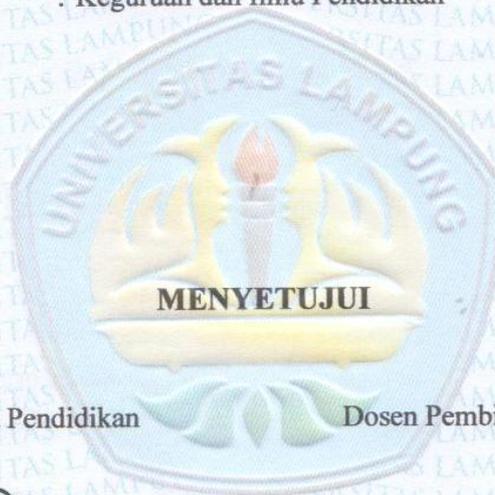
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DAN VIDEO SERTA LINGKUNGAN SISWA KELAS VIDEO V B SD NEGERI 4 SUKAJAWA**

Nama Mahasiswa : **Filda Yusrianti**

No. Pokok Mahasiswa : 1513069026

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing

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

Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.
NIP 19520831 198103 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.**

Penguji Utama : **Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 November 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Filda Yusrianti
NPM : 1513069026
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar SKGJ
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Gambar dan Video serta Lingkungan Siswa kelas V B SD Negeri 4 Sukajawa” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Oktober 2017
Yang membuat pernyataan



Filda Yusrianti
NPM. 1513069026

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Filda Yusrianti anak keempat dari pasangan Bapak H. Abu Zarli dan ibu Hj. Nurhayati A.R. Peneliti dilahirkan di Padang Sidempuan, Tapanuli Selatan Sumatra Utara pada tanggal 08 September 1978.

Pendidikan yang telah diselesaikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. SD Negeri 4 Sukajawa lulus tahun 1992.
2. SMP Budi Bhakti Persit lulus tahun 1995.
3. Sekolah Menengah Umum Negeri 9 Bandar Lampung lulus tahun 1998.
4. Teknokrat pada Diploma 1 Bahasa Inggris lulus tahun 1999.
5. Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan lulus tahun 2002.
6. STKIP-PGRI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bahasa Inggris lulus tahun 2006.

Pada tahun 2016, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTTO

There is a will, There is a way

(Penulis)

Kejujuran adalah

Kunci utama untuk menuju kesuksesan

(penulis)

*Bertaqwalah kamu kepada Allah tempat
kamu saling memohon dan perihallah kasih
sayang dalam keluarga*

(An-Nisa : 1)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT.
Sholawat dan salam ke hadirat Nabi Muhammad SAW.

Karya ini kupersembahkan untuk

Almamaterku tercinta PGSD FKIP
"Universitas Lampung"

*Papaku H. Abu Zarli dan Mamaku
Hj. Nurhati A. R*

Yang selalu mendoakanku, membesarkanku dengan penuh rasa sabar dan penuh pengorbanan serta selalu memberikan dorongan kepadaku dalam meraih keberhasilan.

Kakak dan Adikku Tercinta

Yang menjadi nomor satu jika tahu aku dalam kesulitan, yang selalu menyayangiku dan memberikan kisah-kisah inspiratifnya sehingga memotivasiku menjadi adik sekaligus mbak yang mampu mencapai cita-citanya.

*Suamiku Tercinta Wakidi, S.T dan anakku
tersayang Muhammad Wafi Az-Zikra*

Yang selalu menjadi penyemangat hidupku dan mewarnai hari-hariku dengan cinta dan doanya

Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah berpartisipasi dan memberikanku semangat untuk dapat berbuat lebih baik dan dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkatNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Gambar dan video serta Lingkungan Siswa Kelas V B SD Negeri 4 Sukajawa”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Proses penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan semangat serta dorongan untuk memajukan program studi PGSD.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan untuk kemajuan program studi PSGD.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti dan telah memberikan sumbang saran untuk kemajuan kampus PGSD tercinta.
5. Bapak Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dengan bijaksana, memotivasi serta memberikan nasihat dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Fitria Akhyar, M.Pd., selaku Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat, mulai dari seminar proposal hingga ujian skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Ibu Hj. Tjek Ning, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 4 Sukajawa, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini
9. Ibu Ambar Wulan, S.Pd. selaku guru kelas V B SD Negeri 4 Sukajawa yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan sangat membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Siswa-siswi kelas V B SD Negeri 4 Sukajawa yang telah membantu dengan senang hati dan bekerja sama dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga kalian menjadi anak yang bertakwa, cerdas, dan mampu mencapai cita-citanya.

11. Teman-temanku Uut, Afni, Hamidah, Emil, Wiwin, Lusia, Rona, Lia, Nita, Nur, Dwi, Tiur, Seni, Sevi, Bu Siti, Bu Sumi yang telah menemani selama menjadi mahasiswa S1 SKGJ.
12. Suamiku Wakidi, S.T dan Anakkku Muhammad Wafi Az-Zikra. Keluarga Besarku (Papa, Mamak, Bang zuar, Kak Sofi, Bang Rasyid, Kak Leni, Da Ujang, Kamal, Reni, Adek, Jihan, Cia, Refki, Irma, Adek, keponakan-keponakanku tercinta) betapa aku sangat menyayangi kalian semua,terimakasih atas segala dukungan dan doa.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar.

Bandar Lampung , Oktober 2017
Peneliti

Filda Yusrianti
NPM 1513069026

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
II. Kajian Pustaka	
A. Belajar	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Aktivitas Belajar.....	10
3. Hasil Belajar.....	11
B. Hakikat Pembelajaran IPA	12
1. Pengertian Pembelajaran	12
2. Pengertian Pembelajaran IPA	13
3. Tujuan Pembelajaran IPA	15
4. Manfaat Pembelajaran IPA	16
C. Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Macam-macam Media Pembelajaran.....	18
3. Fungsi Media Pembelajaran	19
D. Media Gambar.....	20
E. Video	22
F. Kelebihan dan Kekurangan Media gambar dan Video	23
G. Lingkungan	25
H. Penelitian yang Relevan	25
I. Kerangka Pikir	26
J. Hipotesis Tindakan.....	28

III. Metode Penelitian	
A. Jenis Penelitian	29
B. <i>Setting</i> Penelitian	30
1. Subjek Penelitian	30
2. Lokasi Penelitian	31
3. Waktu Penelitian	31
C. Tehnik Pengumpulan Data	31
D. Alat Pengumpulan Data	32
1. Lembar Observasi	32
2. Tes Formatif	33
E. Teknik Analisis Data	34
1. Analisis Kualitatif	34
2. Analisis Kuantitatif	36
F. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	37
1. Siklus I	37
2. Siklus II	40
G. Uji Hipotesis	43
H. Indikator Keberhasilan	44
IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan	
A. Profil SD Negeri 4 Sukajawa	46
B. Deskripsi Awal	48
C. Refleksi Awal	49
D. Hasil Penelitian	50
1. Hasil Penelitian Siklus I	50
2. Hasil Penelitian Siklus II	55
E. Uji Hipotesis	60
F. Rekapitulasi	63
G. Pembahasan Hasil Penelitian	65
V. Simpulan dan Saran	
A. Simpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Data Ketuntasan Hasil Belajar IPA kelas V pada UTS Genap Tahun Pelajaran 2016/2017	3
Tabel 2. Indikator Penilaian Aktivitas Siswa	32
Tabel 3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	32
Tabel 4. Rubrik Penyekoran Aktivitas Siswa	33
Tabel 5. Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa	33
Tabel 6. Kategori Perolehan Nilai Aktivitas Siswa	34
Tabel 7. Kategori Nilai Aktivitas Siswa	35
Tabel 8. Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa	35
Tabel 9. Kategori Persentase Hasil Belajar Siswa	36
Tabel 10. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	36
Tabel 11. Kategori Persentase Hasil Belajar	37
Tabel 12. Keadaan Guru dan Karyawan SD Negeri 4 Sukajawa.....	47
Tabel 13. Nilai Hasil Aktivitas Siswa Siklus I	53
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I	54
Tabel 15. Nilai Hasil Aktivitas Siswa Siklus II	58
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	59
Tabel 17. Tabel Persiapan Analisis Korelasi	61
Tabel 18. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II.....	63
Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	27
2. Alur Pelaksanaan Tindakan Kelas	30
3. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II	64
4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dokumen	72
a. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	73
b. Surat Keterangan Penelitian dari SD.....	74
2. Perangkat Pembelajaran	75
a. Silabus	75
b. Pemetaan	77
c. RPP.....	79
3. Hasil Penelitian	103
a. Nilai Aktivitas Siklus I	103
b. Nilai Aktivitas Siklus II	107
c. Nilai Terendah Siklus I.....	111
d. Nilai Tertinggi Siklus I	113
e. Nilai Terendah Siklus II	115
f. Nilai Tertinggi Siklus II.....	117
g. Nilai Formatif Siklus I	119
h. Nilai Formatif Siklus II	119
i. Rekapitulasi Nilai Formatif Siklus I dan II.....	119
4. Dokumentasi	121
a. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	121
b. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	124

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU Sisdiknas, 2003).

Tidak dapat dipungkiri bahwa yang turut menentukan sikap, mental, prilaku, kepribadian dan kecerdasan anak adalah pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan sumber daya manusia. Untuk itu perlu dilakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu tanpa henti. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan disegala aspek kehidupan manusia. Keberhasilan dunia pendidikan bergantung pada guru mampukah mengembangkan keterampilan yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang berkesinambungan yang tujuan umumnya adalah siswa dapat menyerap materi pelajaran. Pada dasarnya

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar tanggap lingkungannya, karena dengan belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa dapat belajar memahami fenomena-fenomena alam yang terjadi di lingkungannya.

Banyak faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran ini diantaranya guru. Guru mempunyai peran yang sangat besar, karena guru lah yang berdiri di barisan paling depan dalam pelaksanaan pendidikan, guru berhadapan langsung dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya mencakup kegiatan penrasferan ilmu pengetahuan. Serta penanaman nilai-nilai positif melalui bimbingan dan juga tauladan, kemudian siswa, orang tua murid, sarana dan prasarana yang memadai dan metode pembelajaran yang sesuai untuk menyatakan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dapat diukur dengan evaluasi dan dilihat melalui evaluasi.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V masih menggunakan metode pembelajaran ceramah yang hanya menugaskan siswa untuk merangkum dan mengerjakan latihan. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini hanya terpusat pada guru, sedangkan siswa hanya sebagai penerima materi dan guru juga jarang menggunakan media yang dapat membantu dalam pembelajaran. Peran siswa tidak difungsikan sehingga siswa cenderung pasif dalam menerima pelajaran. Kondisi pembelajaran seperti ini yang membuat siswa tidak tertarik, pasif dan membosankan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa pendidikan IPA SD masih terpusat pada guru (*teacher center*) yang menyebabkan

siswa menjadi pasif. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu ≥ 60 . Berdasarkan hasil pra tindakan yang peneliti lakukan, diperoleh data nilai Ujian Semester Ganjil tahun pelajaran 2016/2017 sebagai berikut :

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Klasikal Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran IPA di SDN 4 Sukajawa Kecamatan Tanjung Karang Barat.

No	Interval Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 60	Tuntas	11	35 %
2.	≤ 60	Tidak Tuntas	20	65 %

Sumber: Buku daftar nilai ujian semester ganjil siswa kelas VB SD Negeri 4 Sukajawa Kecamatan Tanjung Karang Barat.

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa dari 31 siswa, hanya 11 siswa yang tuntas atau 35% sedangkan 20 siswa lainnya atau 65% belum tuntas. Berdasarkan data tersebut, maka hasil belajar IPA kelas V B perlu mendapat perbaikan pembelajaran karena 65% siswa belum mencapai KKM.

Perbaikan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi pembelajaran yang belum maksimal. Diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat dalam mengatasi hal tersebut. Model pembelajaran tersebut harus mampu menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memperbaiki pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran aktif.

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak

hanya pikiran saja tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu metode pembelajaran aktif yang peneliti pilih yaitu metode dengan menggunakan media gambar dan video serta lingkungan. Metode dengan menggunakan media gambar dan video serta lingkungan merupakan suatu cara penyajian pembelajaran dengan cara siswa aktif dan kreatif. Penerapan metode dengan menggunakan media gambar dan video serta lingkungan ini dalam pembelajaran IPA melibatkan siswa untuk berperan aktif dengan bimbingan guru, agar peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep terarah lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas VB maka peneliti mengambil judul “ Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video serta Lingkungan Siswa Kelas V B SD Negeri 4 Sukajawa “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Rendahnya aktivitas belajar IPA siswa kelas V B di SD Negeri 4 Sukajawa Kecamatan Tanjung Karang Barat.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal-soal pada proses pembelajaran IPA.
3. Pembelajaran yang masih didominasi oleh pembelajaran yang konvensional, terutama menggunakan metode ceramah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang diteliti, yaitu aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V B SD N 4 Sukajawa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang belakang yang telah diuraikan dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah penelitian adalah : Nilai dalam pelajaran IPA masih rendah (dibawah KKM), maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pembelajaran IPA materi cara hewan menyesuaikan diri dengan lingkungan menggunakan media gambar dan video serta lingkungan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 4 Sukajawa?
2. Bagaimanakah hubungan antara aktivitas belajar dan hasil belajar IPA menggunakan media gambar dan video serta lingkungan siswa kelas VB SD Negeri 4 Sukajawa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

- 1) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media gambar dan video serta lingkungan di kelas V B Sekolah Dasar Negeri 4 Sukajawa Kecamatan Tanjung Karang Barat.

- 2) Mengetahui hubungan antara aktivitas belajar menggunakan media gambar dan video serta lingkungan dengan hasil belajar IPA siswa kelas VB SD N 4 Sukajawa.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

- a. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai inovasi serta penyempurnaan proses pembelajaran.
- b. Diharapkan guru SD Negeri 4 Sukajawa mempunyai wawasan tentang pembelajaran IPA dalam meningkatkan prestasi belajar IPA dengan cara pembelajaran menggunakan media gambar dan video serta lingkungan.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa lebih termotivasi dalam belajar karena dikenalkan dengan hal baru berkembang daya kreativitas.
- b. Siswa terlibat langsung yang akhirnya siswa tidak mudah lupa.
- c. Memperoleh kemudahan dalam belajar IPA.
- d. Memperoleh nilai yang bagus dalam pelajaran IPA.

3. Bagi Sekolah

- a. Memiliki guru yang kreatif.
- b. Kualitas hasil pendidikan disekolah lebih baik sehingga banyak diminati masyarakat.

4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini mampu memberikan pengetahuan baru kepada peneliti dan diharapkan dapat diterapkan pada proses pembelajaran, serta dapat bermanfaat sebagai pedoman dalam penelitian berikutnya yang lebih efektif dan praktis.
- b. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap penerapan alat peraga gambar dan video, sehingga dapat menjadi guru yang profesional.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Oemar Hamalik (2001 : 27) mengemukakan pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui ineraksi dengan lingkungan. Slameto (2003 : 2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparwoto (2004:41) bahwa belajar pada intinya adalah proses internalisasi dalam diri individu yang belajar dapat dikenali produk belajarnya yaitu berupa perubahan, baik penguasaan materi, tingkah laku, maupun keterampilan.

Menurut Winkel belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahan relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak

bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya (Purwanto, 2008:51).

Moh. Surya dikutip oleh Nana Sudjana (2005:22) mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Teori belajar berkaitan dengan bagaimana individu/ siswa belajar. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman ada ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotor (keterampilan) yang terjadi karena proses pengalaman, dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Perubahan – perubahan perilaku yang terjadi secara kebetulan, tidak termasuk hasil belajar. Mengetahui dan memahami tentang teori belajar ini merupakan bekal bagi guru dalam tugas pokok membelajarkan siswa. Ada tiga teori belajar yang berkembang pada saat ini, yaitu :

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar dan pembelajaran. Teori behaviorisme didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku peserta didik yang dilakukan secara sadar.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. 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.

3. Teori Belajar Konstruktifisme

Teori belajar konstruktifisme ini menekankan pada suatu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuannya dalam mengkonstruksikan kembali pengalaman atau pengetahuannya yang telah dimilikinya.

Berdasarkan pengertian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang aktif untuk memahami hal-hal baru dengan pengetahuan yang kita miliki. Dalam hal ini terjadi penyesuaian dari pengetahuan yang sudah kita miliki dengan pengetahuan baru. Dengan kata lain, ada tahap evaluasi terhadap informasi yang didapat, apakah pengetahuan yang kita miliki masih relevan atau kita harus memperbaharui pengetahuan kita sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan tingkah laku. Seseorang melakukan aktivitas belajar dalam keadaan sadar baik dalam fisik maupun mentalnya.

Seseorang dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberikan tanggapan positif terhadap suatu peristiwa dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang secara sadar yang meliputi kegiatan fisik maupun mental yang diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan patokan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Hamalik (2010:155), “hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur, yang berbentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Menurut Degeng (dalam Wena, 2009:6) “hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda”. Sedangkan menurut Sudjana (2009:3) “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Sudjana(2009:22) menyatakan hasil belajar

adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar”.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik yang berupa bertambahnya pengetahuan (kognitif), perubahan sikap dan nilai-nilai (afektif) dan semakin bertambahnya keterampilan (psikomotor) seseorang sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dilakukannya, yang dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar. Dengan kata lain, hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa setelah diberikan pembelajaran.

B. Hakikat Pembelajaran IPA

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah satu kata yang mempunyai kata dasar “belajar” yang diberi awalan pe- dan akhiran -an. Sanjaya (2009:4) menyatakan bahwa “istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa”. Untuk pencapaian tujuan belajar dalam proses pembelajaran perlu adanya kondisi belajar yang kondusif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2010:57) yang menyatakan “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai hasil belajar yang optimal”.

Hal ini juga dipertegas oleh Degeng (dalam Sanjaya, 2009:4) yang menyatakan “pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam kegiatan

pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.”

Dari beberapa pendapat tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang mengupayakan terciptanya iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa. Oleh karena itu, kerjasama antara siswa dan guru sangat penting selama proses pembelajaran.

2. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan salah satu ilmu eksakta yang lahir dari pemikiran manusia secara terorganisir secara kritis dan sistematis sehingga dapat memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dan lingkungannya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar yang materinya berkesinambungan.

Abruscato (dalam Asy'ari, 2006:7) mendefinisikan “IPA sebagai pengetahuan yang diperoleh lewat serangkaian proses yang sistematis guna mengungkap segala sesuatu yang berkaitan dengan alam semesta”. Selain itu menurut Devito (dalam Samatowa, 2006:35), “pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, membangkitkan ide-ide, membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan (skill) yang perlu untuk dipelajari”.

Menurut Depdiknas (2006:484), “IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan

pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. Selain itu menurut Winataputra (dalam Samatowa 2006:3), “IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah”.

Lain lagi menurut Nash (dalam Samatowa, 2006:2) dalam bukunya *The Nature of Sciences* “IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Cara IPA mengamati dunia bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk perspektif yang baru tentang obyek yang diamatinya”.

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah diuraikan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pengetahuan yang diperoleh dengan cara atau metode tertentu yang diperoleh melalui usaha sadar untuk mengamati alam kemudian dapat menerapkannya dalam lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu, IPA bukanlah sekedar teori akan tetapi suatu pembelajaran yang bersumber dari bukti-bukti nyata yang telah diuji kebenarannya.

3. Tujuan Pembelajaran IPA

Suatu mata pelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai. Begitu juga dengan pembelajaran IPA, secara umum Depdiknas (2006:484) memaparkan tujuan pembelajaran IPA di Sekolah dasar yaitu agar siswa:

- (1) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa;
- (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat;
- (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan;
- (5) Peningkatan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam;
- (6) Peningkatan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya;
- (7) Memperoleh bekal untuk melanjutkan pendidikan ke MTs/SMP.

Selanjutnya Asy'ari (2006:23) dapat menegaskan bahwa tujuan pembelajaran IPA untuk siswa sekolah dasar adalah:

- (i) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap Sains, teknologi dan masyarakat;
- (ii) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar;
- (iii) Mengembangkan pengetahuan dan pengembangan konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- (iv) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, dan
- (v) Menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Berdasarkan pendapat yang telah diungkapkan, maka peneliti menyimpulkan bahwa secara umum pembelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat mengenal, memahami ilmu-ilmu alam, serta memiliki keterampilan diri yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mencapai kesejahteraan hidup manusia dan membekali siswa dengan pengetahuan-pengetahuan dasar tentang ilmu-ilmu alam guna mempelajari ilmu IPA lanjutan ditingkat yang lebih

tinggi, dan membekali siswa dengan keterampilan sederhana dalam bidang teknologi sederhana yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Manfaat Pembelajaran IPA

Ada banyak alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu dimasukkan kedalam kurikulum suatu sekolah. Menurut Samatowa (2006:3), alasan tersebut dapat digolongkan menjadi 4 yakni :

(1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, sering disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi adalah IPA. Orang tidak menjadi Insinyur yang baik, atau dokter yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenai berbagai gejala alam; (2) Bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis; misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”; (3) Bila diajarkan IPA menurut percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka; (4) Mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu potensi yang dapat membentuk kepribadian siswa secara keseluruhan.

IPA melatih anak berfikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan obyektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Obyektif artinya sesuai dengan obyeknya, sesuai dengan kenyataan, atau sesuai dengan pengalaman pengamatan panca indera (Samatowa, 2006:3).

Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA memiliki manfaat sebagai berikut (a) Pembelajaran IPA akan sangat bermanfaat untuk diri siswa dikemudian hari, untuk kehidupan pribadinya maupun untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. (b) IPA

melatih siswa untuk berpikir kritis dan obyektif. (c) IPA melatih siswa untuk menerapkan sikap ilmiah dalam kehidupan sehari-harinya. (d) Pembelajaran IPA yang selalu berkaitan dengan alam, akan meningkatkan kesadaran siswa dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bahan dan alat untuk membuat sesuatu atau alat untuk mencapai suatu tujuan. Bila dalam pembelajaran misalnya menggunakan media, maka hasilnya akan lebih menarik daripada tidak memakai media. Karena dalam proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Di samping itu, media adalah segala sesuatu yang dapat diindra dan berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi maupun proses belajar mengajar. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Gerlach dan Ely dalam Arsyad, 2003:3)

Arsyad (2003:4) mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Djamarah (2010:121) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan

pengirim ke penerima mempengaruhi terhadap daya nalar seseorang untuk menuangkan ide/gagasan dalam sebuah tulisan.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi empat macam (Hamalik, 1994:6), sebagai berikut :

a. Berdasarkan ciri fisik dan bentuknya

Berdasarkan ciri fisik dan bentuknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dua dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan, panjang dan lebarnya saja. Misalnya foto, grafik, peta, gambar, papan tulis, dan lain-lain.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media pembelajaran yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Media ini tidak menggunakan media proyeksi dalam pemakaiannya.
- 3) Media pandang diam, yaitu menggunakan proyeksi yang hanya menampilkan gambar pada layar. Misalnya foto, tulisan, gambar binatang, gambar alam semesta yang diproyeksikan ke dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Media pandang gerak, yaitu menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar. Misalnya televisi, film, video, dan lain-lain.

b. Berdasarkan Unsur Pokok

Berdasarkan unsur pokok media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

c. Berdasarkan Pengalaman Belajar

Berdasarkan pengalaman belajar yaitu disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman dalam bentuk kerucut. Pengalaman yang paling konkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak semakin abstrak.

d. Berdasarkan Penggunaannya

Berdasarkan penggunaannya media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu berdasarkan jumlah penggunaan dan berdasarkan cara penggunaannya.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam penelitian adalah media gambar dan video karena media tersebut diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran untuk memudahkan pengajar menyampaikan materi pelajaran secara tepat dan efisien kepada siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. (Arsyad, 2003:15)

Fungsi media pembelajaran dapat memengaruhi situasi, kondisi, dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru (Angkowo dan Kosasaih, 2007:27). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2003:15). Penggunaan media harus disesuaikan dengan yang diharapkan oleh guru. Materi yang disampaikan dapat dilakukan dengan tepat oleh siswa.

D. Media Gambar

Gambar adalah suatu perpaduan titik, garis, bidang, dan warna yang dikombinasikan untuk mencitrakan sesuatu. Gambar merupakan sajak tanpa kata-kata. Bahasa gambar jauh lebih komunikatif dibandingkan dengan kata, lisan, dan tulisan. Media gambar adalah perantara dan pengantar yang berupa gambar dan digunakan sebagai alat untuk merangsang kemampuan siswa untuk memahami pembelajaran (Hamalik, 1994:10)

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai karena siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan. Apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (Hamalik, 1994:10)

Ada beberapa alasan penggunaan media gambar:

- a. Melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu.

- c. Digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah.
- d. Mudah didapat dan murah.
- e. Mudah digunakan untuk perorangan dan kelompok.

Menurut Darhim (1994:36), Media Gambar adalah salah satu bentuk perantara yang dipakai orang sehingga gagasannya sampai pada penerima dan dalam proses belajar mengajar alat peraga gambar digunakan dengan tujuan membantu guru agar dalam proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien dan dapat memudahkan pemahaman siswa.

Menurut Sudjana (2002:22), Prinsip-prinsip menggunakan media yaitu:

1. Menentukan media yang tepat sesuai dengan tujuan serta bahan pelajaran yang diajarkan.
2. Menetapkan dan memperhitungkan subyek yang tepat perlu dipertimbangkan apakah media itu sesuai dengan tingkat kematangan dan kemampuan siswa.
3. Menyajikan teknik dan metode penggunaan media dalam penyajian sesuai dengan tujuan, metode, waktu, sasaran yang ada.
4. Memperlihatkan media pada waktu yang tepat.

Media sangatlah membantu bagi siswa, karena selain menarik perhatian siswa, media juga dapat memberi motivasi bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Media tidak selalu mahal karena media dapat diperoleh dari lingkungan sekitar kita, nah dengan memanfaatkan apa yang ada maka kita sudah termasuk manusia yang dapat memperbaharui suatu yang berguna untuk pembelajaran. Macam-macam media gambar yaitu :

1. Gambar lingkungan alam.
2. Gambar suatu kegiatan manusia seperti kegiatan ingin kepasar, kegiatan sehari-hari.
3. Gambar perkembangbiakan hewan dan tumbuhan.

E.Video

Menurut Kuncoroaji (2010:10), Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar gerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik, saintifik, produksi dan keamanan. Macam-macam video, antara lain :

1. Video IP adalah video yang dilewatkan melalui IP. Terdapat tiga kategori video pada saat mereka dipancarkan pada publik baik melewati satelit, melalui kabel, dan melalui IP atau format radio analog.
 - a. memancarkan video dari satu sumber ke berbagai tujuan.
Pemancaran seperti ini terjadwal, sedangkan pemancaran lewat IP multicast kepada pengguna jaringan bisa secara langsung atau rekaman.
 - b. video berdasarkan permintaan, jadi hanya satu pengguna yang ingin melihat transmisi file video yang disimpan dalam IP unicast. Video ini sebelumnya direkam dan disimpan di server.
 - c. sebuah konferensi video interaktif yang bisa berlangsung antara dua atau lebih pengguna. Ini adalah tipe video paling kompleks dan dibutuhkan baik transmisi IP unicast bahkan di beberapa kasus multicast tergantung skenario masing-masing.

2. Videotex istilah yang dibuat ITU untuk menjelaskan peralatan TV yang digunakan untuk menampilkan data yang berbasis komputer, baik dikirimkan lewat telepon atau lewat kanal pemancar.
3. Video Out Fitur pada perangkat keras yang bisa menghubungkan kamera ke video in port pada televisi atau monitor dan menampilkan citra digital dilayar video.
4. Videotext suatu kemampuan untuk mengirimkan mentransmisikan secara dua arah dari suatu gambar dan suara.

F. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Media Gambar dan Video

Kelebihan dan kekurangan menggunakan media gambar dan video dalam pembelajaran menurut Sadiman (2009: 29-31) mempunyai kelebihan sebagai berikut :

- a. Gambar dan video bersifat konkret, artinya lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal lainnya.
- b. Gambar dan video dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu, artinya tidak semua benda, objek, atau peristiwa dibawa ke kelas dan anak-anak dibawa ke objek tersebut, maka gambar dan video dapat mengatasinya.
- c. Gambar dan video dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar dan video dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja, dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Gambar dan video harganya murah, mudah di dapat, mudah digunakan, dan tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

Metode pemanfaatan media gambar dan video mempunyai banyak kelebihan , tetapi metode ini juga mempunyai keterbatasan. Menurut Sadiman (2009: 31) dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti menemukan beberapa kekurangan metode pemanfaatan media gambar dan video sebagai berikut :

- a. Gambar dan video hanya menekankan persepsi indra mata. Maksudnya siswa hanya dapat melihat hal-hal yang ditampilkan dalam gambar dan video tanpa dapat melihat secara langsung apa yang di tampilkan.
- b. Gambar dan video terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Maksudnya gambar dan video terlalu penuh atau banyak objeknya akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit, karena siswa harus melukiskan keadaan gambar dan video dengan sangat rinci dan tidak selesai dalam waktu yang ditentukan, yang hanya dua jam pembelajaran.
- c. Ukuran gambar dan video yang ditampilkan sangat terbatas.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan media gambar dan video diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari menggunakan media gambar dan video adalah dengan menggunakan media gambar dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu yang artinya tidak semua objek pembelajaran dibawa ke kelas dengan begitu juga dapat memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran, selain itu dengan menggunakan media gambar dan video membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dalam menggunakan media gambar dan video yaitu Gambar dan video terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Maksudnya gambar dan video terlalu penuh atau banyak objeknya

akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit, karena siswa harus melukiskan keadaan gambar dan video dengan sangat rinci dan tidak selesai dalam waktu yang ditentukan, yang hanya dua jam pembelajaran.

G.Lingkungan

Guru dalam proses belajar mengajar selalu bertujuan agar materi yang disampaikan dapat dikuasai siswa dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi harapan itu belum dapat diwujudkan sepenuhnya, karena pembelajaran yang masih berlangsung selama ini hanya mementingkan hasilnya saja tidak mementingkan prosesnya. Salah satu metode yang dapat meningkatkan penguasaan materi siswa secara penuh dalam pembelajaran ini adalah dengan menggunakan media lingkungan. Dalam media ini siswa diharapkan dapat menguasai setiap unit bahan pembelajaran baik secara perorangan maupun kelompok atau dengan kata lain penguasaan penuh, sehingga metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian Dwi Fina Rosa (2013) menunjukkan bahwa penggunaan Metode Eksperimen dapat meningkatkan pembelajaran IPA yaitu peningkatan dalam melaksanakan proses dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Nila Novita Sari Nazwandi (2013) menunjukkan implementasi Model Pembelajaran menggunakan strategi problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 19 Nanggalo Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian Surya Lailana Putra M S (2012) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Problem Based Learning siswa kelas IV SDN 07 Indarung Tahun Pelajaran 2011/2012” merekomendasikan agar guru dapat mencoba menerapkan

Model Pembelajaran sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga pelaksanaan pembelajaran lebih bermakna, dapat meningkatkan keaktifan siswa, dapat meningkatkan kerjasama dan toleransi serta dapat membangun kepercayaan diri pada siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Selain itu, penelitian yang relevan dengan teknik korelasi serial antara lain penelitian yang dilakukan oleh Nurhasikin (2012) yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Alat Peraga Gambar dan Video serta Lingkungan siswa kelas V semester I SDN 2 Enggal Tahun Pelajaran 2010/2011 “. Penelitian ini membuktikan kebenaran dari hipotesis yang berbunyi “ Besarnya Penggunaan Alat Peraga Gambar dan Video serta Lingkungan berpengaruh terhadap tingginya prestasi belajar IPA siswa kelas V di SDN 2 Enggal “.

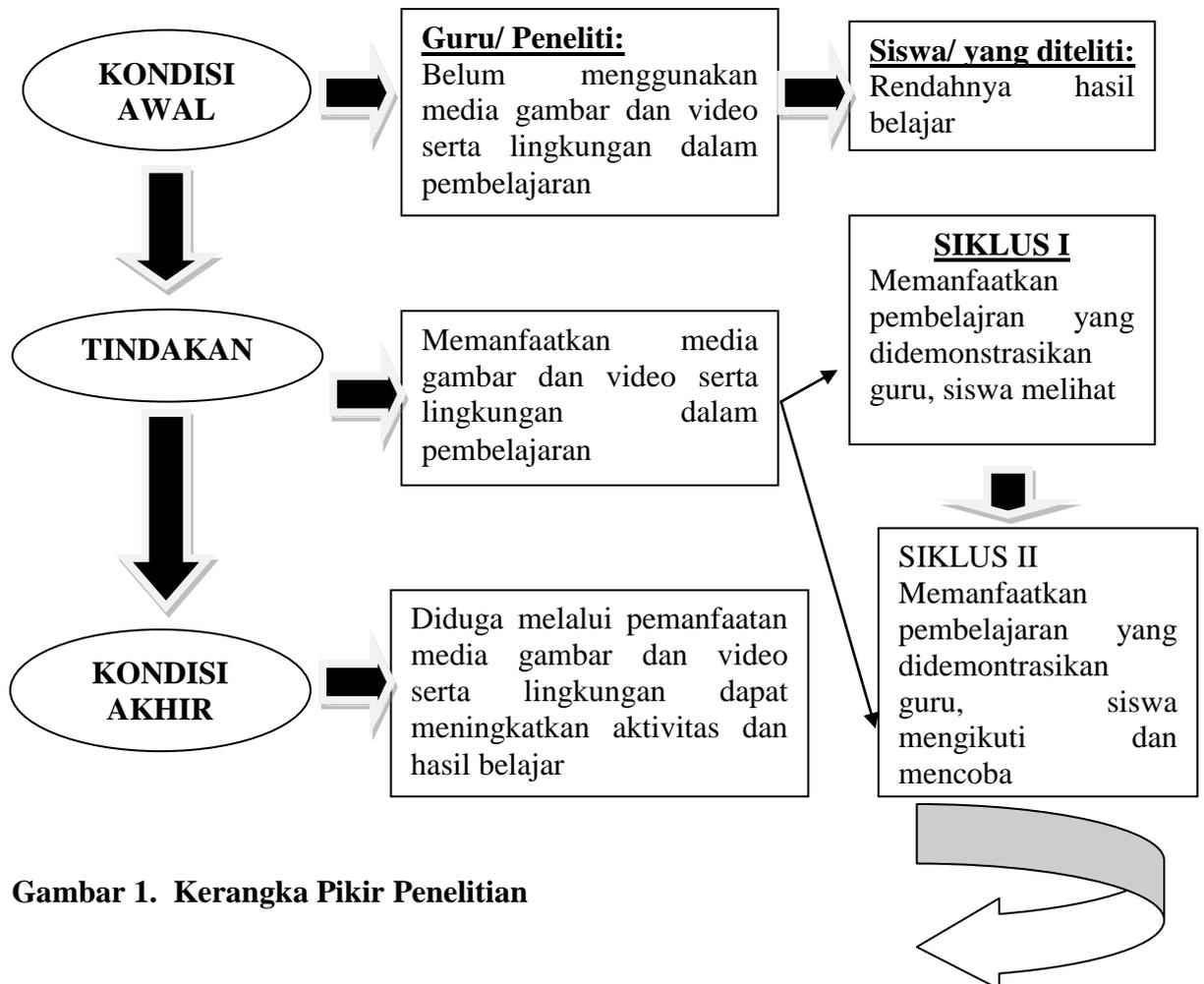
Selain persamaan yang terdapat dalam penelitian di atas juga terdapat perbedaannya, antara lain dari sampel atau populasi yang diambil, tempat penelitian dilaksanakan, jenis penelitian, dan hasil yang diperoleh baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

I. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir dalam penelitian merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Uma Sekaran dalam Sugiyono (2013 : 93) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konsep konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir ini

merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan (Sugiyono 2013 :94).

Diperlukan proses perbaikan pembelajaran berupa penerapan penggunaan media gambar dan video serta lingkungan pada pembelajaran IPA. Model pembelajaran ini menuntut siswa belajar secara aktif memecahkan masalah melalui penelitian dan menemukan konsep melalui berbagai pengalaman. Berdasarkan kajian yang relevan, menggunakan media gambar dan video serta lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Output* yang diharapkan adalah hasil belajar siswa meningkat dan memenuhi indikator. Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

J. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

1. Apabila dalam pembelajaran IPA menggunakan media gambar dan video serta lingkungan, dengan langkah-langkah pembelajaran secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VB SDN 4 Sukajawa Tanjung Karang Barat Bandar Lampung.
2. Ada hubungan yang erat dan positif antara aktivitas belajar menggunakan media gambar dan video serta lingkungan dengan hasil belajar IPA siswa kelas VB SDN 4 Sukajawa.

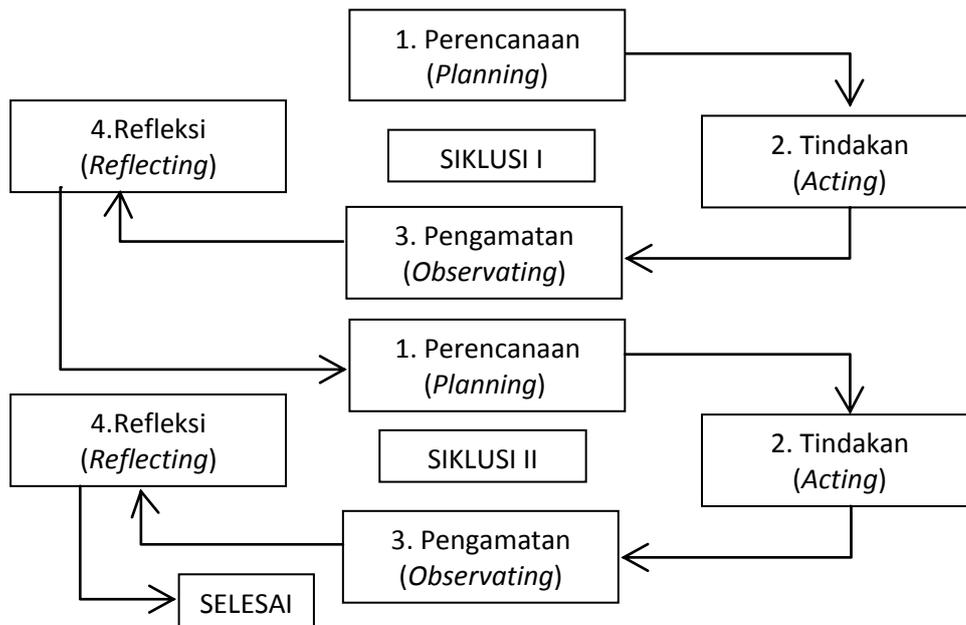
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Reserch*. Menurut Arikunto (2006:58) yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada *input* kelas (silabus, materi, dan lain-lain) ataupun *output* (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas.

Adlan (2011:4) menjelaskan PTK melalui gabungan definisi dari tiga kata yaitu “Penelitian” + “Tindakan” + “Kelas”. Makna setiap kata tersebut adalah sebagai berikut : Penelitian; kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam memecahkan suatu masalah. Tindakan; suatu kegiatan yang dilakukan dengan dan terencana dengan tujuan tertentu. Kelas ; adalah tempat dimana terdapat sekelompok peserta didik yang dalam waktu bersamaan menerima pelajaran dari guru yang sama.

Pelaksanaan PTK terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut disatukan kedalam siklus. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan dalam PTK ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Hubungan Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi (Kusuma, 2009 : 141)

B. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas V B SD Negeri 4 Sukajawa dengan jumlah siswa dalam kelas tersebut adalah 31 orang, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 4 Sukajawa yang terletak di Jalan Tamin Gg. Abdurrahman No.1 Kelurahan Sukajawa, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Juni 2017 sampai dengan September 2017. Kegiatan penelitian ini dimulai dari persiapan (penyusunan proposal, seminar proposal, dan perbaikan proposal) sampai penulisan laporan hasil penelitian.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Nontes

Pengumpulan data pada teknik nontes berupa observasi terhadap aktivitas siswa. Sedangkan pengamatan pada aktivitas siswa dilakukan dengan cara pemberian skor pada setiap aspek yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Guru yang akan mengajar dengan menggunakan media gambar dan video serta lingkungan adalah peneliti.

2. Teknik Tes

Teknik tes merupakan prosedur atau cara untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar. Teknik tes ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui penggunaan media gambar dan video serta lingkungan dengan memberikan soal tes berbentuk uraian di akhir pertemuan pada setiap siklus.

D. Alat Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Lembar observasi penilaian aktivitas siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini tampak pada tabel berikut.

Tabel 2. Indikator penilaian aktivitas siswa.

No	Aspek Sikap yang Diamati	Indikator
1.	Partisipasi	a. Mengajukan pertanyaan. b. Merespon aktif pertanyaan lisan dari guru. c. Mengikuti semua tahapan pembelajaran sesuai aturan. d. Aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2.	Minat	a. Tanggap dalam intruksi yang diberikan b. Antusias/semangat dalam mengikuti pembelajaran c. Menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar. d. Tenang dalam mengerjakan tugas.

(Sumber: Modifikasi Hamalik, 2008: 172-173)

Tabel 3. Lembar observasi aktivitas siswa.

No	Inisial siswa	Aspek yang diamati		R	SM	NA	Katagori
		Partisipasi	Minat				
1							
2							
3							
dst							
Jumlah							
Nilai Aktivitas							
Jumlah siswa \geq aktif							
Persentase aktivitas							
Kategori persentase aktivitas							

Tabel 4. Rubrik penyekoran aktivitas siswa.

Skor	Keterangan
5	Jika empat indikator dalam aspek yang diamati muncul selama proses pembelajaran.
4	Jika tiga indikator dalam aspek yang diamati muncul selama proses pembelajaran.
3	Jika dua indikator dalam aspek yang diamati muncul selama proses pembelajaran.
2	Jika satu indikator dalam aspek yang diamati muncul selama proses pembelajaran.
1	Jika tidak ada indikator yang muncul dalam aspek yang diamati selama proses pembelajaran.

2. Tes Formatif

Tes formatif merupakan tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada ranah kognitif. Tes formatif ini menghasilkan data yang bersifat kuantitatif dengan cara memberikan soal-soal uraian. Melalui tes ini peneliti mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan ketercapaian indikator pembelajaran.

Tabel 5. Lembar observasi hasil belajar siswa.

No	Inisal Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1					
2					
3					
dst					
Jumlah skor					
Nilai rata-rata					
Jumlah siswa yang tuntas					
Jumlah siswa yang tidak tuntas					
Persentase					
Kategori					

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

a. Aktivitas Belajar Siswa

1) Nilai aktivitas individu siswa dapat diperoleh dengan rumus:

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai aktivitas yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal yang diamati

100 = Bilangan Tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Tabel 6. Kategori perolehan nilai aktivitas siswa.

No	Rentang Nilai	Kategori
1	≥81	Sangat Aktif
2	71 – 80	Aktif
3	61 – 70	Cukup Aktif
4	51 – 60	Kurang Aktif
5	≤50	Sangat Kurang

(Modifikasi: Arikunto, 2013: 44)

2) Persentase siswa aktif secara klasikal diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa aktif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase siswa yang dicari

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

Tabel 7. Kategori nilai aktivitas siswa.

No	Rentang Nilai	Kategori
1	≥81	Sangat Aktif
2	71 – 80	Aktif
3	61 – 70	Cukup Aktif
4	51 – 60	Kurang Aktif
5	≤50	Sangat Kurang

(Modifikasi: Arikunto, 2013: 44)

b. Hasil Belajar Siswa

- 1) Nilai hasil belajar afektif individu ditentukan dengan rumus:

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal yang diamati

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Tabel 8. Kategori nilai hasil belajar siswa.

Rentang Nilai	Kategori
≥81	Sangat Baik
71 – 80	Baik
61 – 70	Cukup Baik
51 – 60	Kurang Baik
≤50	Sangat Kurang

(Modifikasi: Arikunto, 2013: 44)

- 2) Persentase ketuntasan belajar siswa diperoleh dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Kelas} = \frac{\text{Jumlah siswa} \geq \text{kategori baik}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

Tabel 9. Kategori persentase hasil belajar siswa.

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
≥81	Sangat Baik
71 – 80	Baik
61 – 70	Cukup Baik
51 – 60	Kurang Baik
≤50	Sangat Kurang

(Modifikasi Aqib, dkk., 2009: 41)

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan hasil belajar siswa. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dengan menghitung nilai rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dan nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

1) Menghitung nilai hasil belajar siswa secara individual digunakan rumus

:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai siswa (nilai yang dicari)

R = Jumlah skor/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 112)

Tabel 10. Ketuntasan hasil belajar siswa.

No	Skor	Keterangan
1	≥ 60	Tuntas
2	≤ 59	Belum Tuntas

(Modifikasi Kunandar, 2013: 231)

2) Menghitung nilai rata-rata seluruh siswa:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata kelas
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa
 (Sumber: Aqib, dkk. 2009: 40)

- 3) Menghitung persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

Tabel 11. Kategori persentase hasil belajar

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
≥ 81	Sangat Tinggi
71 – 80	Tinggi
61 – 70	Cukup Tinggi
51 – 60	Kurang Tinggi
≤ 50	Sangat Kurang

(Sumber: Modifikasi Aqib, dkk., 2009: 41)

F. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rincian pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

1. Siklus I

a) Perencanaan

Tahap perencanaan ini, penulis menyiapkan proses pembelajaran IPA melalui penggunaan gambar. Materi pembelajaran yaitu tentang “Cara Hewan Menyesuaikan diri dengan Lingkungan”. Selain itu penulis juga membuat perangkat pembelajaran, merancang kegiatan dalam penerapan penggunaan media

gambar, mempersiapkan lembar observasi, LKS, dan soal-soal tes. Observer mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut.

1. Kegiatan Awal

- a. Guru masuk kelas dan memberikan salam.
- b. Siswa berdoa dengan dipimpin oleh ketua kelas.
- c. Guru mengondisikan kelas.
- d. Guru mengecek kehadiran siswa.
- e. Guru memberikan nomor pengamatan kepada siswa.
- f. Guru menyampaikan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai.
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan media gambar.
- b. Guru menyajikan subtopik permasalahan yang akan dipelajari dan melibatkan siswa dalam mengidentifikasi topik tersebut.
- c. Guru meminta beberapa siswa menjawab pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan.

- d. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang dibentuk secara heterogen.
- e. Kelompok siswa merencanakan topik permasalahan yang akan dipelajari.

Elaborasi

- a. Siswa melakukan diskusi sesuai topik yang dibahas pada masing-masing kelompok.
- b. Setiap kelompok menyiapkan laporan akhir yaitu berupa rencana kegiatan presentasi yang akan disajikan ke depan kelas.

Konfirmasi

- a. Masing-masing perwakilan kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
- b. Guru bersama siswa mengevaluasi hasil presentasi yang telah disajikan oleh masing-masing kelompok.
- c. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan atas pembelajaran yang telah berlangsung.
- b. Guru memberikan tes akhir.
- c. Guru memberikan tindak lanjut terhadap proses pembelajaran.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.

c) Pengamatan/observasi

Penulis melakukan pengamatan tentang jalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Pengamatan dilakukan dengan mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa dengan lembar observasi dan lembar penilaian. Mengidentifikasi kelemahan-kelemahan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

d) Refleksi

Penulis bersama guru kelas menganalisis hasil pengamatan kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Analisis hasil belajar siswa dilakukan dengan menentukan ketuntasan nilai belajar siswa. Hasil analisis digunakan sebagai kajian dan pembandingan terhadap rencana pembelajaran pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Tahapan yang dilaksanakan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I. Hasil belajar pada siklus II dapat lebih baik dibandingkan dengan hasil pembelajaran siklus I. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut.

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, penulis membuat rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Siklus I pada penelitian ini, penulis menyiapkan proses pembelajaran IPA melalui penggunaan video dan lingkungan. Materi pembelajaran yaitu tentang “Cara Hewan Menyesuaikan Diri dengan Lingkungan”. Selain itu, penulis juga membuat perangkat pembelajaran, merancang kegiatan dalam penerapan penggunaan video dan lingkungan,

mempersiapkan lembar observasi, LKS, dan soal-soal tes. Observer mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut.

1. Kegiatan Awal

- a. Guru masuk kelas dan memberikan salam.
- b. Siswa berdoa dengan dipimpin oleh ketua kelas.
- c. Guru mengkondisikan kelas.
- d. Guru mengecek kehadiran siswa.
- e. Guru memberikan nomor pengamatan kepada siswa.
- f. Guru menyampaikan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai.
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- h. Melakukan tanya jawab dan diskusi tentang Cara Hewan Menyesuaikan Diri dengan Lingkungan.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan video dan lingkungan.
- b. Guru menyajikan subtopik permasalahan yang akan dipelajari dan melibatkan siswa dalam mengidentifikasi topik tersebut.

- c. Guru meminta beberapa siswa menjawab pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan.
- d. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang dibentuk secara heterogen.
- e. Kelompok siswa merencanakan topik permasalahan yang akan dipelajari.

Elaborasi

- a. Siswa melakukan diskusi sesuai topik yang dibahas pada masing-masing kelompok.
- b. Setiap kelompok menyiapkan laporan akhir yaitu berupa rencana kegiatan presentasi yang akan disajikan ke depan kelas.

Konfirmasi

- a. Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
- b. Guru bersama siswa mengevaluasi hasil presentasi yang telah disajikan oleh masing-masing kelompok.
- c. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan atas pembelajaran yang telah berlangsung.

- b. Guru memberikan tes akhir.
- c. Guru memberikan tindak lanjut terhadap proses pembelajaran.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.

c) Pengamatan/observasi

Tahap ini penulis melakukan pengamatan tentang jalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Pengamatan dilakukan dengan mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa dengan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Data yang diperoleh diolah agar diperoleh kesimpulan yang akurat dari semua kekurangan dan kelebihan siklus yang telah dilaksanakan.

d) Refleksi

Penulis menganalisis hasil pengamatan kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, kemudian membandingkan dengan hasil pengamatan pada siklus I dalam bentuk persentase. Jika pada siklus II pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, maka penelitian dianggap cukup. Karena pada siklus II ini siswa sudah mencapai indikator keberhasilan maka dapat dinyatakan bahwa penelitian ini cukup sampai siklus II.

G. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus korelasi tata jenjang (r-spearman) :

$$R_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2-1)}$$

Keterangan :

R_s : Koefisiensi korelasi yang di cari.

6 dan 1 : Bilangan konstan.

n : Jumlah kelompok

D : Difference. Perbedaan skor antara dua kelompok pasangan

$$D = R_1 - R_2$$

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas secara umum menitik beratkan pada 2 aspek, yaitu aspek proses dan aspek produk yang berkualitas:

1. Aspek Proses Pembelajaran

Hal-hal yang akan ditelaah pada aspek ini adalah pencatatan tentang langkah-langkah pembelajaran yang meliputi :

- a. Aktivitas siswa yaitu kegiatan belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Kendala-kendala yang dihadapi siswa, interaksi antar siswa dengan guru.
- b. Siswa secara individu dalam mengerjakan soal tes mendapat nilai ≥ 60 .
- c. Aktivitas guru yaitu semua kegiatan guru dalam pembelajaran mulai dari perencanaan sampai akhir proses pembelajaran.

2. Aspek Produk yang Berkualitas

Aspek ini meliputi peningkatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui media gambar serta video dan lingkungan.

Data yang dapat diambil berupa tugas-tugas yang diberikan dan demonstrasi kerja siswa baik secara individu maupun secara kelompok. Apabila jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM mencapai 75% maka proses pembelajaran dianggap berhasil. Tetapi jika jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM kurang dari 75% maka proses pembelajaran dianggap gagal dan harus dilakukan perbaikan untuk menuju siklus kedua dan seterusnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas VB SDN 4 Sukajawa Bandar Lampung dapat disimpulkan :

1. Terdapat peningkatan aktivitas belajar IPA melalui penggunaan media gambar dan video serta lingkungan pada siswa kelas V B SDN 4 Sukajawa Bandar Lampung pada setiap siklusnya. Selain itu juga, terdapat peningkatan hasil belajar IPA melalui penggunaan media gambar dan video serta lingkungan pada siswa kelas VB SDN 4 Sukajawa pada setiap siklusnya.
2. Terdapat hubungan yang positif dan erat antara aktivitas belajar dan hasil belajar IPA melalui penggunaan media gambar dan video serta lingkungan pada siswa kelas V SDN 4 Sukajawa Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, agar proses belajar mengajar IPA lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal, maka ada beberapa saran yang akan peneliti sampaikan, diantaranya:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih efektif dan kreatif dalam pembelajaran dikelas, sebab dengan aktivitas belajar siswa yang tinggi akan meningkatkan dan memahami materi pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Kegiatan dalam pembelajaran hendaknya para guru dapat menggunakan media gambar dan video serta lingkungan, sehingga dalam proses pembelajaran lebih profesional. Menggunakan media gambar dan video serta lingkungan ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran ini dapat lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mengarahkan dan memberikan motivasi kepada guru-guru untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran supaya pembelajaran lebih kreatif dan tidak terpaku pada satu model saja.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi para peneliti, disarankan untuk mengembangkan hasil penelitian ini pada aspek dan faktor lain dalam mengembangkan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ari, Maslichah. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Darhim. 1994. *Tujuan Menggunakan Alat Peraga*. Diknas: Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. BSNP: Jakarta.
- Devi & Sri. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI kelas V*. Depdiknas: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara: Jakarta
- 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Kuncoro, Aji. 2010. *Video dan Media Gerak*. Bumi Aksara: Jakarta
<http://Kuncoroaji.wordpress.com/2010/11/9/>. diakses pada tanggal 3 Agustus 2017.
- Nana, Syaodih. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Rosdakarya: Bandung.
- Purwanto. 2001. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- 2009. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana: Jakarta.
- 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Depdiknas: Jakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Soeparwoto. 2004. *Psikologi Perkembangan*. UNNES: Jakarta.

- Sudjana, Nana. 2002. *Prinsip- Prinsip Menggunakan Alat Peraga*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya: Bandung.
- 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya Offset: Bandung.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas RI. Jakarta