

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MELALUI MEDIA GAMBAR PADASISWA KELAS II SD
NEGERI 2 KUPANG TEBA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Nita Lestari



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

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 2 KUPANG TEBA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Nita Lestari

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II SDN 2 Kupang Teba. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan Media gambar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan tes, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siklus 1 sebesar 47,11 (53,85%) sedangkan pada siklus II sebesar 58,5 (88,46%). Rata-rata hasil belajar siswa siklus 1 sebesar 54,15% sedangkan pada siklus 2 sebesar 89%. Maka dapat dikatakan bahwa hasil intervensi tindakan yang diharapkan telah tercapai.

Kata kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, media gambar

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MELALUI MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS II
SD NEGERI 2 KUPANG TEBA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Nita Lestari

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 MELALUI MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 2 KUPANG TEBA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Nita Lestari**

No. Pokok Mahasiswa : 1513069016

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. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.
NIP 19561005 198303 2 002

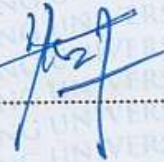
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Maman Surahman, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Desember 2017

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nita Lestari
Nomor Pokok Mahasiswa : 1513069016
Program Studi : S1 PGSD dalam Jabatan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Lampung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung" tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam perpustakaan.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Desember 2017
Yang membuat pernyataan,



Nita Lestari
NPM.1513069016

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nita Lestari , dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 08 April 1987. Merupakan anak ke tiga dari pasangan Bapak Syafei dan ibu Saadah. Adapun pendidikan formal yang pernah di tempuh adalah:

1. Taman Kanak-kanak Transmigrasi Labuan Ratu diselesaikan pada tahun 1993.
2. Madrasah Ibtidaiyah Math'laul Anwar diselesaikan pada tahun 1999.
3. MTS Hasanuddin Teluk Betung diselesaikan pada tahun 2002.
4. MAN 2 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2005.
5. S1 Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung diselesaikan pada tahun 2010.

Pada tahu 2015 penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Bidang Studi Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Bandar Lampung, Desember 2017
Penulis

Nita Lestari

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan karya kecilku ini untuk:

*Suamiku Tercinta M. Devian ND
Anak-Anakku tersayang M. Athaya Abiyyu Dzaki
dan M. Adam Abyan Yusuf*

Yang selalu menjadi penyemangat hidupku dengan cinta, kasih sayang serta keceriaan dan doa yang tak pernah putus.

Abah dan Emak, Papa dan Mama

Yang selalu memberikan dukungan baik material maupun spiritual, memberiku semangat serta harapan dan selalu menyebut namaku di dalam setiap doa yang kalian panjatkan untuk keberhasilanku.

*Kakandaku Ridwan & Ayundaku Dina Oktora S. S.Pd dan
Kakandaku Tri Prassetio P. S.Pd & Ayundaku In Herwana*

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

*Keponakan-keponakanku tersayang mas Rafi, cece Arin, cece
Reva dan Adiba kekey.*

Yang menjadi warna tersendiri di setiap hariku. tetap lucu dan menjadi pribadi baik ya sayang-sayangku..

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

Almamaterku tercinta PGSD FKIP
"Universitas Lampung"

Motto

Juhan pasti akan mengabulkan doa-doa manusia yang mau mengusahakan setiap keinginannya.

(noname)

Semampunya kita berusaha, tentang hasil akhir serahkan pada Juhan yang maha kuasa.

(no name)

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung”. 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 Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus sebagai pembahas yang memberikan saran, motivasi dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Ibu Hj. Soliah,S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Kupang Teba, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini
7. Teman-temanku Armalia Febrinita (partner di MA Manajemen, smga manajemen kita semakin luas ya cong..) mb siska, Riana, Rini, Rona, Mb Lucia, Mb Emil, Mb Afni, Mb Eka, Mb Wiwin, Nur, Bu Sri, Hariani, Mb Vina, Mb Tri Damayanti, Tiur, Bu Sumi dan rekan-rekan yang telah menemani selama menjadi mahasiswi S1 SKGJ.

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 , Desember 2017
Peneliti

Nita Lestari
NPM. 1513069016

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoretis	5
2. Manfaat Praktis	5
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran	7
1. Pengertian Belajar	7
2. Pengertian Pembelajaran	8
3. Teori belajar	9
B. Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa	13
1. Pengertian Aktivitas Belajar	13
2. Hasil Belajar	14
C. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
3. Media Gambar	17
4. Jenis-jenis Media Gambar	17
5. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar	19
D. Pembelajaran Tematik di SD	22
1. Pengertian Pembelajaran Tematik di SD	22
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	22
3. Implikasi Pembelajaran Tematik	23
E. Penelitian Relevan	23
F. Kerangka Pikir Penelitian	25
G. Hipotesis Tindakan	26

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian	27
B. Prosedur Penelitian	27
C. Seting Penelitian	28
1. Tempat Penelitian	28
2. Waktu Penelitian	28
D. Subjek Penelitian	28
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	29
1. Teknik Pengumpulan Data	29
2. Alat Pengumpulan Data	29
F. Prosedur Penelitian	31
1. Perencanaan Tindakan	31
2. Pelaksanaan Tindakan	32
3. Pengamatan	33
4. Refleksi	34
D. Indikator Keberhasilan	35

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Seting Penelitian	36
B. Deskripsi Data Awal	37
C. Deskripsi Data Siklus I	38
a. Perencanaan	38
b. Pelaksanaan	39
c. Observasi	43
d. Refleksi	45
D. Deskripsi Data Siklus II	46
a. Perencanaan	46
b. Pelaksanaan	47
c. Observasi	50
d. Refleksi	52
E. Pembahasan Hasil Penelitian	53
1. Pembahasan Aktivitas Siswa	53
2. Pembahasan Hasil Belajar	55

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	58
1. Aktivitas Belajar	58
2. Hasil Siswa	58
B. Saran	59
1. Bagi Siswa	59
2. Bagi Guru	59
3. Bagi Kepala Sekolah	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Kriteria Aktivitas Siswa	3
3.1 Format lembar observasi aktivitas siswa	30
4.2 Data Aktivitas pada Siklus I	44
4.3 Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1	45
4.4 Data Aktivitas pada Siklus II	51
4.5 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian	26
3.1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	28
4.1 Data Keaktifan Siswa	54
4.2 Data Siswa Aktif Belajar.....	55
4.3 Data Siswa Tuntas Belajar	56
4.4 Data Persentase Siswa Tuntas Belajar	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dokumen	61
a. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	61
b. Surat Keterangan Penelitian dari SD	62
2. Perangkat Pembelajaran	64
a. Silabus	64
b. RPP	86
3. Hasil Penelitian	98
a. Hasil Observasi Siklus 1	98
b. Hasil Belajar Siklus I	100
c. Hasil Belajar Siklus II	117
d. Hasil Observasi Siklus II	119
4. Dokumentasi	120
a. Media Gambar Pembelajaran	121
b. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II	122

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu dan harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, kehidupan manusia tentu akan mengarah pada kehidupan statis, tanpa kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh Karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan merupakan sesuatu keniscayaan dalam kehidupan manusia. Untuk menyiapkan itu semua siswa harus dapat meningkatkan kemampuannya dalam setiap pembelajaran yang dilaluinya.

Salah satu diantara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar siswa. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan, yang

menyediakan bermacam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan. Dengan demikian mendorong pertumbuhan dan perkembangannya kearah suatu tujuan yang dicita-citakan.

Tanggung jawab guru ialah merencanakan dan membantu siswa melakukan kegiatan-kegiatan belajar guna mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan. Guru harus membimbing murid agar mereka memperoleh keterampilan-keterampilan, pemahaman, perkembangan berbagai kemampuan, kebiasaan-kebiasaan yang baik, dan perkembangan sikap yang serasi. Oleh karena itu hendaknya guru diberikan kebebasan dalam melakukan sistem pembelajaran yang akan digunakan guna menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini dilakukan agar menghilangkan rasa jenuh dan kebosanan siswa ketika proses pembelajaran dilakukan.

Dalam rangka memecahkan masalah tersebut di atas, proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru dapat memilih metode, media serta strategi pembelajaran yang baik apabila diterapkan dikegiatan pembelajaran. Kemampuan mengajar guru berperan penting dalam mensukseskan proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu mengukur kemampuan anak terhadap materi yang diajarkan.

Di bawah ini dapat dilihat persentase ketuntasan minimal nilai pembelajaran tematik pada tema 3 tugas sehari-hari siswa kelas II sebelum guru melakukan tindakan dengan menggunakan media gambar.

Tabel 1.1: Hasil Nilai Ujian Tengah Semester Kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Keterangan
> 65	12	46,15 %	65	Tuntas
0 – 64	14	53,85 %		Belum Tuntas
Jumlah	26	100%		

Sumber : Data Dokumtasi Guru Kelas II SDN 2 Kupang Teba TP.2016/2017

Berdasarkan data diatas dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 65. Kelas II yang berjumlah 26 orang siswa, terdapat 12 orang siswa (46,38%) yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan 14 orang siswa (53,85%) masih di bawah KKM, data tersebutlah yang menyatakan bahwa hasil belajar kelas II SD Negeri 2 KupangTeba Bandar Lampung masih rendah.

Melihat dari fenomena yang terjadi dilapangan. Maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media gambar. Melalui media gambar siswa diharapkan menguasai bahan pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas II SDN 2 Kupang Teba Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Tidak adanya strategi pembelajaran yang menarik.
2. Guru kurang memperhatikan media yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
4. Siswa mudah sekali melupakan materi yang sudah diberikan.
5. Hasil belajar siswa rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung?
2. Apakah dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian**1. Manfaat Teoretis**

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang terkait digunakannya media gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara khusus manfaat dari penelitian ini adalah bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya.

1. Manfaat bagi siswa
 - Agar hasil belajar membaca siswa meningkat.
 - Aktivitas belajar membaca siswa meningkat.
2. Manfaat bagi guru
 - Sebagai dasar untuk evaluasi diri yang selanjutnya dapat digunakan untuk perbaikan pembelajaran dimasa yang akan datang.
 - Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di kelas II SD.
 - Memberikan motivasi kepada guru-guru lain agar lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- Agar terciptanya iklim pembelajaran yang kondusif, sehingga tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai.
 - Mengembangkan kreativitas guru untuk memanfaatkan pendekatan pembelajaran dengan semaksimal mungkin.
3. Manfaat bagi Sekolah
- Meningkatkan kualitas layanan pendidikan
 - Memajukan sekolah demi tercapainya proses pembelajaran yang efektif.
4. Manfaat bagi Peneliti
- Memotivasi peneliti untuk terus menggali pengetahuan serta dapat mengambil manfaat untuk dikemudian hari.

II .KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi. Perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Menurut Slameto (2010 : 2) Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2006 : 18) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.

Menurut Syaiful Sagala (2008 : 18) menyatakan bahwa belajar merupakan komponen dari ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi. Di dalamnya dikembangkan teori-teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum.

Menurut Djamarah dan Zain (2010 : 28) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Dari beberapa definisi belajar yang telah dikemukakan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang individu sehingga terciptanya perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum belajar dan sesudah belajar. Jika seseorang telah belajar namun hasilnya nol besar berarti dia belum bisa dikatakan belajar. Karena sudah jelas dipaparkan di atas bahwa arti belajar yang sesungguhnya harus mencapai sebuah hasil (setelah belajar) yaitu perubahan.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Sudjana (2004 : 28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Menurut Hamalik (2004:77) menyatakan dalam pendekatan sistem, pembelajaran merupakan kesatuan dari komponen-komponen pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain,

karena satu sama lainnya saling mendukung. Komponen-komponen tersebut dapat menunjang kualitas pembelajaran. pembelajaran sebagai suatu sistem, artinya suatu keseluruhan dari komponen-komponen yang berinteraksi dan berinterelasi antara satu sama lain dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Komalasari (2011:3) Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa melalui perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Teori Belajar

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses yang kompleks dari belajar. Selain itu pula diartikan sebagai teori yang mempelajari perkembangan intelektual (mental) siswa.

Menurut Triatno (2008:39) ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu teori belajar kognitivisme, teori belajar konstruktivisme, dan teori belajar behaviorisme. Teori belajar behaviorisme

hanya berfokus pada aspek objektif pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak. Dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses dimana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep.

1. Teori Kognitivisme

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. 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. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

2. Teori Konstruktivisme

Konstruktivistik merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk

berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek untuk aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

3. Teori Behaviorisme

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya. Menurut teori ini hal yang paling penting adalah input (masukan) yang berupa stimulus dan output (keluaran) yang berupa respon. Menurut teori ini, apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respon. Oleh sebab

itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan siswa (respon), semuanya harus dapat diamati dan diukur. Teori ini lebih mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang juga dianggap penting adalah faktor penguatan. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi maka responpun akan dikuatkan. Jadi, penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respon.

Berdasarkan tiga teori di atas, pada penelitian ini peneliti menggunakan teori kognitif. karena Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran perlu ditekankan adanya aktivitas peserta didik baik secara fisik, mental, intelektual maupun emosional, dalam pembelajaran siswa dibina dan dikembangkan keaktifannya melalui tanya jawab, berfikir kritis, diberi kesempatan untuk mendapatkan pengalaman nyata dalam pelaksanaan praktikum, Pengamatan dan diskusi juga mempertanggung jawabkan segala hasil dari pekerjaan yang ditugaskan.

B. Aktivitas Belajardan Hasil BelajarSiswa

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Rusman (2011 : 323) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas.

Hal senada juga disampaikan oleh Hamalik (2011 :171) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Bekerja tersebut siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Sedangkan menurut Sardiman (dalam Wawan, 2010 : 2) aktivitas dalam proses pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Menurut Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011 : 172) membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, yang termasuk di dalam kegiatan visual diantaranya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yang termasuk di dalamnya antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yang termasuk di dalamnya antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yang termasuk di dalamnya antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yang termasuk di dalamnya antara lain menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk di dalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian aktivitas belajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud aktivitas pada penelitian ini adalah segenap rangkaian kegiatan yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas sendiri atau belajar sendiri dengan kegiatan yang bermakna.

2. Hasil Belajar

Dimiyati dan Mujiono (2006 : 75) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Menurut Hamalik (2008 : 59) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat

diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Mulyasa (2008 : 28) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud hasil belajar pada penelitian ini adalah proses perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan diungkapkan dalam bentuk angka atau skor setelah dilakukan evaluasi.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran.

Media merupakan bagian dari salah satu komponen dari proses pembelajaran, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti tengah, peraturan atau pengantar. Menurut Suwana,dkk,(2005:127), mengemukakan bahwa media adalah kata jamak dari *medium*, yang artinya perantara.

Sedangkan pendapat dari Sri Anitah (2007: 2) mengemukakan bahwa

media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan tersebut. Setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan demikian guru atau dosen, bahan ajar, lingkungan adalah media

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain tak dapat dipisahkan atau saling menunjang yaitu perangkat keras atau peralatan (*Hardware*) dan materi atau bahan yang dapat disebut perangkat lunak (*Software*). Sebagai contoh bila guru membuat gambar/tulisan pada transparansi kemudian di proyeksi akan melalui OHP, maka bahan/materi pada transparan tersebut dinamakan perangkat lunak (*Software*) sedangkan OHP itu sendiri merupakan alat/perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran pada layar, agar konsep yang abstrak dapat di kongkritkan dan mudah dipahami. Dari definisi yang ada dapat disimpulkan bahwa media adalah seperangkat alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian pesan/materi kepada siswa.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi: (Hamalik, 2003 : 6)

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran;
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Seluk-beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pembelajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Berdasarkan pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

3. MediaGambar

Menurut Sadiman AriefS. (2003:21)Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk

menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Sedangkan menurut Hamalik (2004:95) media gambar adalah Segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor.

Berpijak dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika dibuat gambar yang berwarna-warni dan disajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Media Gambar

Menurut Sudjana (2007:40) Dalam buku media pembelajaran, media gambar/visual dapat dibedakan menjadi beberapa macam, diantaranya adalah :

- **Gambar datar**

Media gambar datar seperti foto, gambar ilustrasi, flash card (kartu bergambar), gambar pilihan dan potongan gambar. Disamping mudah

didapat dan murah harganya, media ini juga mudah dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Media ini dapat digunakan untuk memperkuat impresi, menambah fakta baru dan memberi arti dari suatu abstraksi.

- **Media proyeksi diam**

Dalam media proyeksi diam, gambar yang mengandung pesan yang akan disampaikan ke penerima harus diproyeksikan terlebih dahulu dengan proyektor agar dapat dilihat oleh penerima pesan. Ada kalanya media ini hanya visual sifatnya, tapi ada pula yang disertai rekaman audio. Media proyeksi diam dapat digunakan guru-guru untuk mengajar berbagai mata pelajaran di semua tingkatan. Media ini bertujuan memberi informasi faktual, memberi persepsi yang benar dan cepat terutama dalam pengembangan keterampilan, merangsang apresiasi terhadap seni, gejala alam, orang dan sebagainya.

- **Media Grafis**

Grafis merupakan media yang paling mudah ditemui dan banyak digunakan sebagai halnya media lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesannya dinyatakan dalam symbol kata-kata, gambar dan menggunakan ciri grafis yaitu garis.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Kelebihan Media Gambar

Menurut Sadiman (2004:47) ada beberapa keunggulan menggunakan media gambar, diantaranya adalah:

1. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
4. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja.
5. Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan.

Kelemahan Media Gambar

Disamping memiliki keunggulan, media gambar juga mempunyai kelemahan, di antaranya adalah:

1. Gambar menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar berada yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Menurut Sadiman (2006:25), ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh media gambar, yaitu :

1. Harus Autentik

Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya. Membicarakan atau menyampaikan suatu kejadian sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, seperti kalau menemukan buku tiga buah, samaikanlah sesuai dengan banyak benda yang ditemukannya.

2. Sederhana

Komposisinya hendak cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar, jangan sampai berlebihan sehingga dapat membuat kesulitan siswa untuk memahaminya.

3. Ukuran Relatif

Gambar dapat membesarkan atau mengecilkan objek/benda sebenarnya. Hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal siswa sehingga dapat membantu membayangkan gambar dan isinya.

4. Gambar sebaiknya mengandung gerak gambar yang baik menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.
5. Gambar yang tersedia perlu digunakan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada saat guru mencoba mengajarkan strategi ini, penekanan perlu dilakukan bahwa gambar atau diagram yang dibuat tidak perlu sempurna, terlalu bagus atau terlalu detail. Hal ini perlu digambar atau dibuat diagramnya adalah bagian-bagian terpenting yang diperkirakan mampu memperjelas permasalahan yang dihadapi.

Selain dapat menggambarkan berbagai hal, gambar diperoleh dari majalah atau buletin dll. Kalau terpaksa tidak dapat menggambar dengan bagus guru dapat menggambar dengan sederhana. Manfaat gambar sebagai media visual antara lain:

- 1) Menimbulkan daya tarik bagi siswa

Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan dapat membangkitkan minat serta perhatian siswa.

- 2) Mempermudah pengertian siswa

Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud.

- 3) Memperjelas bagian-bagian penting

Melalui gambar dapat pula memperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil. Sehingga dapat diamati lebih jelas

- 4) Meningkatkan suatu uraian panjang

D. Pembelajaran Tematik di SD

1. Pengertian Pembelajaran Tematik di SD

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Triatno (2014 : 39) dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu;
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain;
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2014:258) sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

5. Bersifat fleksibel
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

3. Implikasi Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2014:260) dalam implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar mempunyai berbagai implikasi yang mencakup:

1. Implikasi bagi guru, pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh.
2. Implikasi bagi siswa: (a) siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal, (b) siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.
3. Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media.
4. Implikasi terhadap pengaturan ruangan. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan.
5. Implikasi terhadap pemilihan metode, sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dijadikan pada penelitian ini adalah :

1. Margarita Tanau (2013) dalam penelitiannya yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 SD GMIT Taemaman kec. Takari Kupang Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus menunjukkan penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SD

GMIT Taemaman dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan media gambar. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata prestasi belajar siswa yang relatif lebih tinggi bila proses pembelajarannya menggunakan media gambar dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar. Nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar adalah 67,5, sedangkan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar adalah 59.

2. Sukatmi.S (2009) dalam skripsi yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri II Nambangan, Selogiri, Wonogiri”. Hasil penelitian menunjukkan, pertama penerapan penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, siswa dapat berkomunikasi secara lisan dengan lancar, tidak merasa takut, dan lebih berani berbicara dengan bahasa yang komunikatif, runtut, baik, dan benar. Kedua, penerapan penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil nilai keterampilan berbicara siswa, terlihat dari 31 siswa 84% (26 siswa) telah mencapai batas ketuntasan minimal yakni 6,8.
3. Endang Sri Suwarni (2010) dalam skripsi yang berjudul: “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dalam

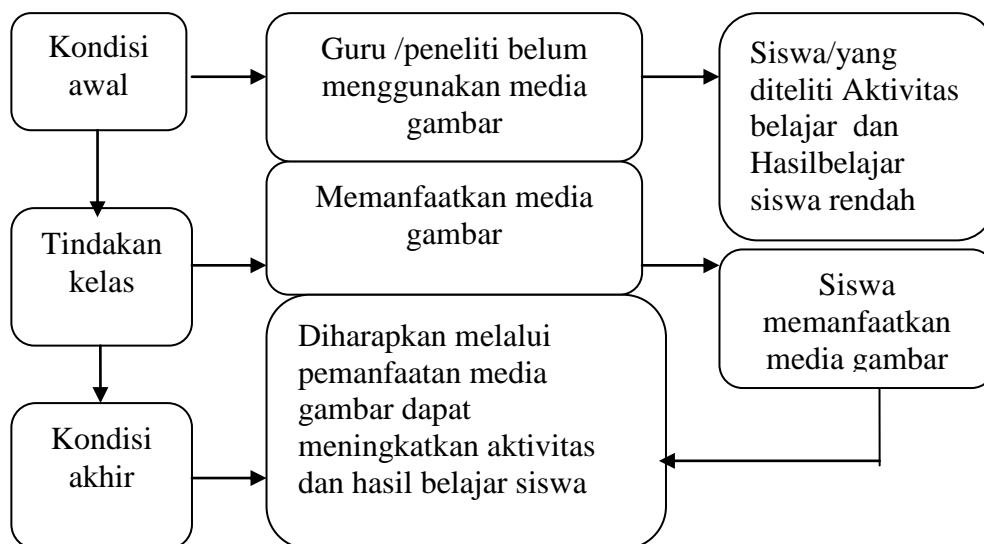
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Sragen". Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran pada indikator partisipasi aktif pada siklus I 66,42 % menjadi 95 % pada siklus II meningkat 28,58%. Kemampuan guru dalam menggunakan media gambar kondisi awal 2,02 dalam kriteria cukup baik menjadi 3,02 pada siklus I dan menjadi 3,42 dalam kriteria sangat baik. pada siklus II. Hasil belajar siswa pada tes akhir presentasi siswa tuntas belajar pada kondisi awal 12,50 % menjadi 50 % pada siklus I dan meningkat menjadi 95 % pada siklus II. Nilai rata - rata juga mengalami peningkatan dari 57,50 pada kondisi awal menjadi 66,25 pada siklus I dan pada siklus II 76,50.

Penelitian tersebut pada dasarnya memiliki relevansi dalam pemilihan media pembelajaran, jenis penelitian, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data. namun terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian dan mata pelajaran.

F. Kerangka Pikir Penelitian

Pada kondisisawal di SD Negeri 2 Kupang Teba pada proses pembelajaran gurubelumgunakanmedia yang tepat, tidak adanya media pembelajaran yang menarik. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa mudah sekali melupakan materi yang sudah diberikan. Hal tersebut pun berkaitan pada hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan kondisi yang diuraikan di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan memanfaatkan media gambar dalam proses pembelajaran dalam beberapa siklus, Pada siklus I pembelajaran menggunakan media gambar biasa, dan dilanjutkan siklus II Pembelajaran menggunakan gambar yang dua dimensi, dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan harapan kondisi akhir hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba meningkat.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Tindakan

1. Melalui Penerapan media gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung.
2. Melalui Penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil kegiatan yang dilakukan penulis dalam penerapan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3 pada SDN 2 Kupang Teba Bandar Lampung, penulis menyimpulkan:

1. Aktivita Belajar

Adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan media gambar. Hal ini ditunjukkan dari data hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan data tersebut penulis menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan aktivitas siswa, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas sendiri atau belajar sendiri dengan kegiatan yang bermakna.

2. Hasil Belajar

Adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan media gambar. Hal ini ditunjukkan dari data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan data tersebut penulis menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus dapat mengoptimalkan kemampuan

berpikir siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Siswa harus dibimbing untuk menemukan sendiri konsep materi pembelajaran, dengan begitu siswa tidak mudah melupakan materi yang telah didapatkannya.

3. Penggunaan media gambar terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Kupang Teba Bandar Lampung. Media gambar terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Kupang Teba Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan kegiatan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Siswa

Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa harus lebih aktif dan lebih mengasah kemampuan berfikirnya. Karena dengan begitu siswa akan tumbuh menjadi siswa yang pintar, cerdas dan akan lebih mudah untuk menguasai hal-hal yang baru dalam kehidupan kedepannya.

2. Guru

Dalam upaya menghasilkan peserta didik yang sesuai dengan yang diharapkan hendaknya guru harus lebih meningkatkan kemampuan dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan

dalam proses pembelajaran. Karena untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal tidak luput dari peran serta guru dalam memberikan materi pembelajaran dengan baik.

3. Sekolah

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, hendaknya sekolah harus lebih mengoptimalkan dalam mengembangkan kurikulum, melakukan supervisi pembelajaran secara berkala. Sehingga akan diketahui segala kendala atau hambatan yang ditemukan dalam sistem pembelajaran dan dengan segera untuk menanganinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Abu dan Widodo, Supriyono 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Anitah, Sri. 2007. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Mitra Sertifikasi Guru Surakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arif, S. Sadiman. 2004. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Aristo Rahadi. 2003 *Media Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Tenaga Kependidikan
- Bachir, S. Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyasa. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- 2012.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Nuriadi. 2008. Teknik jitu menjadi pembaca terampil. Yogyakarta : pustaka pelajar.
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Rosdakarya : Bandung.

- Resmini N, Djuanda D, dan Indihadi D. (2006). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers.
- . 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Somadyo, Samsu. 2011. *Strategi Dan Tehnik Pembelajaran Membaca* . Yogyakarta: graha ilmu.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- . 2007. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Suwana 2005. *Macam-macam Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Triatno. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: PT. Kencana.
- Wardhani. 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka: Jakarta