

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA GAMBAR DI KELAS III SD 06 SIMPANG HARU
KECAMATAN PADANG TIMUR**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan*



Oleh:

JUSMANIAR

NIM: 71089

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
GAMBAR DI KELAS III SD NEGERI NO. 06 SIMPANG HARU
KECAMATAN PADANG TIMUR

NAMA : JUSMANIAR
NIM : 71089
PROGRAM STUDI : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN : KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN

Padang, Januari 2009

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Alwen Bentri, M.Pd

NIP. 131584115

Dra. Fetri Yeni J, M.Pd

NIP. 131582345

PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR DI KELAS III SD
NEGERI NO. 06 SIMPANG HARU KECAMATAN
PADANG TIMUR**

**Nama : Jusmaniar
NIM : 71089
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, 14 Februari 2009

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Alwen Bentri, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Fetri Yeni. J, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd	5. _____

ABSTRAK

Jusmaniar 2009: Peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media gambar di Kelas III SD 06 Simpang Haru Kecamatan Padang Timur.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media gambar di kelas III SD 06 Simpang Haru Kecamatan Padang Timur. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas subjek penelitian adalah siswa kelas III SD 06 Simpang Haru Kecamatan Padang Timur sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pedoman opservasi

Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui media gambar menunjukkan peningkatan 92% dari 68% jadi dapat disimpulkan msetiap siklus yang dilalui pada siklus I rata-rata hasil belajarnya 73,2 dan persentase ketuntasannya 68%, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajarnya 81,1 dan persentase jadi dapat disimpulkan melalui media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas III SD 06 Simpang Haru Kecamatan Padang Timur.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Penigkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas III SD 06 Simpang Haru Kecamatan Padang Timur*.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Drs. Alwen Bentri. M.Pd selaku pembimbing I sekaligus sebagai penasehat akademis yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dra. Fitri Yeni J, M.Pd sebagai pembimbing II yang tidak bosan-bosannya memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Teknologi dan Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

5. Bapak dan Ibu dosen sebagai staf pengajar di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
6. Ibu Mariati Dahlan, A.Ma selaku Kepala Sekolah SD Negeri 06 Simpang Haru Kecamatan Padang Timur yang telah banyak memberikan bantuan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 06 Simpang Haru Kecamatan Padang Timur yang telah memberikan kritik dan sarannya.
8. Buat suami dan anak-anak tercinta yang telah memberikan dorongan dan doa untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan sesama mahasiswa Universitas Negeri Padang khususnya Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran kepada para pembaca demi kesempurnaannya. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya yang berkecimpung dalam dunia pendidikan.

Padang, Januari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Belajar dan Pembelajaran	8
B. Peranan Guru untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar	9
C. Media Pembelajaran	10
D. Tujuan Penggunaan Media	11
E. Prinsip Pemilihan Suatu Media	12
F. Jenis Media	13
G. Hasil Belajar	14
H. Hipotesis Tindakan	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Jenis Penelitian	17
B. Lokasi Penelitian	17

	C. Subjek Penelitian	17
	D. Prosedur Penelitian	18
	E. Perencanaan	18
	F. Pelaksanaan	28
	G. Pengamatan	19
	H. Refleksi	19
	I. Instrument Penelitian	20
	J. Teknik Analisis Data	20
	K. Indikator Keberhasilan	21
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
	A. Hasil Penelitian	24
	B. Pembahasan	41
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	49
	A. Kesimpulan	49
	B. Saran	49
	DAFTAR PUSTAKA	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas hasil belajar mengajar khususnya di Sekolah Dasar dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah faktor guru. Semakin tinggi kualitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran semakin tinggi pula tingkat pemahaman siswa, terhadap materi yang disampaikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempunyai dampak positif dalam kehidupan manusia. Hal ini dapat memacu semangat dan memotivasi bangsa Indonesia. Salahsatu komponen yang harus dimiliki guru dalam proses belajar mengajar adalah keterampilan untuk mengenali, memilih, dan memanfaatkan media pendidikan. Media yang dimaksud di sini adalah penggunaan media gambar yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep yang dipelajari, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berlangsung pada saat sebelumnya dimulai dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran

Kemudian guru menjelaskan contoh-contoh soal, setelah contoh soal dipahami, guru memberikan soal yang diambil dari buku paket pegangan siswa, selama proses pembelajaran, guru lebih dominant dan siswa kurang aktif serta kurang bersemangat, hanya siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru. Guru belum memfasilitasi siswa dengan media yang membuat siswa aktif belajar, dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk menemukan kiat tertentu, agar mutu pelajaran IPA disenangi oleh

siswa, dalam hal ini merupakan modal dasar dalam kaitanya, dengan meningkatkan proses dan hasil belajar untuk materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) maka guru harus memvariasikan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tidak jenuh salah satu cara yang dapat di gunakan adalah dengan menggunakan media gambar. Dalam mata pelajaran IPA dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain maka nilainya sangat rendah belum seperti yang diharapkan, sedangkan mata pelajaran IPA termasuk ke dalam Ujian Akhir Sekolah Berbasis Nasional (UASBN).

Hal inilah yang menjadi salah satu masalah yang sipecahkan oleh guru, salah satu solusi dari masalah di atas penulis tertarik untuk menerapkan media gambar dala mata pelajaran IPA di Kelas III SD 06 Simpang Haru.

Fenomena yang terlihat di lapangan adalah kurangnya motivasi untuk belajar, siswa cepat bosan karena metode ceramah. Siswa kurang bersemangat dalam mata pelajaran IPA di SD 06 Simpang Haru, siswa kurang kreatif bertanya dalam mengemukakan pendapat, siswa kurang tekun dalam membaca bahan ajar IPA, siswa sering melamun dalam mengerjakan soal, siswa sering mengantuk sedang KBM berlangsung. Untuk mengatasi fenomena tersebut maka diadakanlah media gambar melalui PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Azhar (2006:2) berpendapat, “Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media, karena dengan menggunakan alat bantu atau media tersebut menjadi siswa dapat lebih memahami pelajaran “Adapun kata media sendiri berasal dari bahasa latin yaitu medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’ perantara atau pengantar pesan

dari pengirim kepada penerima. Gearlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media, secara lebih khusus.

Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology* (1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampaian atau pengamatan, media sering diganti dengan kata mediator.

Heinich dan kawan, kawan (1982) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Hamalik (1986) melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Gagne dan Briggs (1975) secara implisif mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi

materi pelajaran, yang terdiri antara lain, buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar, bingkai, foto gambar, grafik), televisi dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi internasional, dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar dalam pihak nasional. Education, Assoclotion memberikan difinitif media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat manipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Perluasan konsep tentang media, bukan sekedar benda atau alat, bahan atau perkakas tetapi tersimpul pada sikap, perbuatan. Organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu (Achsini, 1986 : 10). Dalam kesempatan lain Miarso (dalam Alami, 2006:7) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan “Segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan ke mana siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Jadi media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pengajaran oleh guru kepada siswa. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka peranan media sangat penting dalam menyampaikan proses belajar mengajar. Kegiatan yang telah dilakukan selama ini hanya dengan metode ceramah.

Hasil pelajaran IPA sangat rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain gejala yang muncul siswa kurang semangat untuk mata pelajaran IPA. Sebagai seorang guru penulis mencoba memilih media yang sesuai dengan kemampuan penulis untuk membangkitkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA, sebab siswa lebih cenderung terhadap sesuatu hal yang baru, atau yang belum pernah

diperagakan, sesuai dengan kondisi sarana yang ada disekolah, yaitu ditempat penulis mengajar, penulis tertarik untuk mengemukakan media gambar, dalam mata pelajaran IPA di kelas III.

Siswa kelas III berada pada perkembangan dan penalaran yang konkrit, sehingga dalam pembelajaran perlu contoh-contoh yang nyata dalam mata pelajaran IPA ini. Umumnya guru menerangkan dengan metode ceramah. Metode ceramah mengarahkan siswa berfikir secara abstrak, ini menyebabkan siswa malah lupa dengan apa yang diterangkan oleh guru, sebab murid Sekolah Dasar belum mampu berfikir secara abstrak.

Mata pelajaran IPA perlu dilengkapi dengan media agar siswa lebih memahami tentang materi yang ia dengar dari guru dan ia lihat melalui gambar. Ada berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dari yang tradisional sampai kepada yang menggunakan teknologi canggih. Namun, sekolah tempat penulis mengajar masih menggunakan fasilitas yang sederhana.

Hal ini mendorong penulis mencoba untuk melakukan penelitian tindakan kelas, sebab siswa akan tertarik terhadap media yang belum biasa dilihatnya. Media yang penulis gunakan adalah media gambar tentang kenampakan alam yaitu gambar yang diberi warna dan diberi bingkai, berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang ditemui dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas. Dengan menggunakan media gambar akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas III.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sbb:

1. Sebagian besar siswa kurang memiliki pengetahuan awal untuk mengikuti pelajaran IPA selanjutnya.
2. Guru belum optimal menggunakan media dalam pembelajaran IPA.
3. Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPA rendah.
4. Sebagian siswa susah memahami penjelasan guru melalui kata-kata atau kalimat tanpa menggunakan media pembelajaran.
5. Hasil belajar IPA rendah dengan nilai rata-ratanya 5,5

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini dicoba menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPA, media gambar yang dirancang adalah media untuk bahan ajar kenampakan Alam pada mata pelajaran IPA di kelas III SD 06 Simpang Haru.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas III SD 06 Simpang Haru
2. Sejauh mana penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas III SD 06 Simpang Haru.

E. Tujuan Penelitian

Setelah melihat rumusan masalah di atas maka sebagai tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media gambar di kelas III di SD 06 Simpang Haru.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media gambar di kelas III di SD Simpang Haru.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti, tentang cara mengajarkan materi IPA, sehingga peneliti dapat menerapkan pengetahuan ini di kelas yang peneliti bina.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan dalam mengerjakan materi IPA sehingga diharapkan dapat menggunakannya di masa yang akan datang pada siswa mereka.

3. Bagi Siswa

Menambah pengalaman siswa bahwa pelajaran IPA tidak hanya melalui ceramah dari guru.

4. Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di jurusan & Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) FIP Universitas Negeri Padang.

BAB II

KAJIAN TEORI

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kata yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan antara satu sama lainnya, belajara merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang cara terus menerus, untuk menuju suatu tingkah laku dan kemampuan yang diharapkan. Perubahan itu diperoleh melalui tingkat kegiatan yang dilakukan secara langsung oleh orang yang belajar tersebut, baik di bawah bimbingan orang lain seperti guru atau pendidik maupun yang dilakukan sendiri melalui pengalaman.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Bruton dan Moh, Uzer Usman (1990: 5), bahwa seorang telah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sifatnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari ragu-ragu menjadi yakin, dari tidak sopan menjadi sopan.

Menurut Bruner dalam Depdiknas (2007: 7) belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal yang baru, di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Sedangkan pembelajaran menurut Bruner dalam Depdiknas (2000: 5) adalah siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan dengan prinsip dalam memecahkan masalah dan guru berfungsi

sebagai motivator bagi siswa dalam mendapatkan pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan dan memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, dalam proses pembelajaran timbulnya perubahan dalam berbagai aspek, baik dari segi tingkah laku maupun dari segi pengetahuan. Siswa lebih berperan aktif dalam menemukan dan memecahkan masalah, guru hanya bertindak sebagai motivator.

Menurut Bruner (1966: 10-11) ada 3 modus belajar

- pengalaman langsung (*enactive*)
- pengalaman piktorial / gambar (*iconic*)
- pengalaman abstrak (*symbolic*)

Teori ini dilambangkan dengan kerucut.

2. Peranan Guru untuk meningkatkan aktivitas belajar.

Dalam proses belajar sangat diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk merubah tingkah laku , baik fisik maupun mental. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Menurut Peter Kline (2003:22):

- a. Belajar akan lebih efektif jika dilaksanakan dalam suasana menyenangkan.
- b. Ciptakanlah lingkungan yang baik, maka siswa yang berasal dari keluarga miskinpun akan berkembang dalam proses belajar.
- c. Orang dapat belajar dengan baik ketika mereka mau belajar.

Dari pendapat diatas proses belajar dapat diciptakan oleh guru yang kreatif sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi dan meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran.

Minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru (E. Mulyasa, 2005:35).

3. Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (1995:3) dalam buku media pembelajaran mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

AECT (*Association for Education and Communication Tekhnology*, 1977) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (1995:3) dalam buku media pengajaran memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai system penyampaian atau pengantar, media sering diganti dengan kata “mediator”. Mediator menurut Fleming (1987:234) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (1995:3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Mediator menunjukkan fungsi dan peranannya untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu antara siswa dan isi pelajaran.

Sementara itu, Gagne & Briggs (1975) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (1995:4) dalam buku Media Pengajaran secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain : buku, tape recorder, kaset, video,

camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad, 1995:15).

Depdiknas (2004:40,15) dalam kaitan dengan pembelajaran:”Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar”.

Berdasarkan pengertian tentang media pembelajaran yang telah diuraikan oleh beberapa pendapat tokoh tersebut diatas, maka media berfungsi sebagai :

- a. Alat pengantar atau penyaluran pesan dari pengirim ke penerima pesan.
- b. Untuk membangkitkan motivasi siswa dan merangsang psikologi siswa untuk belajar.
- c. Sebagai alat bantu atau mediator dalam proses belajar mengajar.

4. Tujuan Penggunaan Media

Tujuan penggunaan media yaitu :

- a. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan tujuan penggunaan media menurut Mulyani dan Johar (1198/1199:198), adalah :

- a. Memberi kemudahan kepada siswa untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa.

Tujuan penggunaan media adalah memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indra, memungkinkan siswa belajar mandiri, memberi rangsangan yang sama, memberi pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, dan menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa.

5. Prinsip Pemilihan Suatu Media

Adapun prinsip pemilihan suatu media menurut Mulyani dan Johar (1998/1999:181-182) adalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- b. Disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
- c. Disesuaikan dengan kemampuan guru (dalam pengadaan dan penggunaan)
- d. Disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
- e. Memahami karakteristik dari media itu sendiri

Sedangkan prinsip pemilihan suatu media menurut Dick Carey (dalam Basuky dan Farida, 1991/1992:70) adalah :

- a. Tujuan
- b. Karakteristik siswa
- c. Karakteristik Media
- d. Alokasi Waktu

Jadi, prinsip yang harus dipegang dalam memilih suatu media adalah berdasarkan tujuan yang harus dicapai, sesuai dengan karakteristik siswa, disesuaikan dengan kemampuan guru, melihat karakteristik media dan alokasi waktu yang akan digunakan.

6. Jenis Media

Menurut Nana dan Ahmad (2005:3-4), ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu :

- a. Media dua dimensi yakni media yang mempunyai dua ukuran panjang dan lebar. Sering juga disebut dengan media grafis. Contoh medianya : gambar, foto, grafik , bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Jenis media menurut Wiryawan dan Noorhadi dalam Mulyani dan Johar (1998-1999:183-189):

- a. Media visual yaitu media yang dapat dilihat, terdiri dari :
 - 1). Media gambar dalam (*still pictures*) dan grafis, contohnya grafik, chart atau bagan.
 - 2). Media papan yaitu media pembelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya, dapat dirancang secara memanjang maupun melebar contohnya: papan tulis, papan panel
 - 3). Media proyeksi yaitu penggunaan media dengan menggunakan proyektor sehingga gambar tampak pada layar, slide, transparansi.

- b. Media audio yaitu media yang dapat didengar contoh : kaset tape recorder dan radio.
- c. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar, jenisnya:televise, film dan video.
- d. Benda asli dan orang yaitu benda yang sebenarnya, jenisnya : specimen, mocks up, diorama, labolatorium, museum.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh merupakan suatu prestasi yang dicapai oleh seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar merupakan perubahan prilaku dari individu. Hasil Belajar dalam arti yang sempit yaitu nilai prestasi siswa. Hasil belajar siswa dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotor (FIP UNP, 2005:209).

Secara lebih terperinci tujuan hasil belajar menurut Sujana (1992:4) adalah sebagai berikut :

- a. Mendiskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yaitu untuk mengetahui seberapa jauh keaktifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan.

- c. Menemukan tindak lanjut hasil penelitian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- d. Memberikan penanggung jawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan seperti masyarakat, pemerintah dan orang tua siswa tentang hasil-hasil pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai.

Keberhasilan siswa diukur dari kemampuan belajar yang telah dicapainya.

Untuk mencapai titik puncak keberhasilan, siswa tidak dapat dilepaskan begitu saja kepada siswa. Hal ini juga tergantung kepada kemampuan guru untuk merancang sistem pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus bias merancang pembelajaran yang tepat untuk siswanya. Seseorang dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila didalam diri inidividu terdapat perubahan yang terjadi karena latihan dan pengalaman. Perubahan itu berupa suatu hasil yang baru atau penyempurnaan hasil yang diperoleh sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa suatu proses pembelajaran pada akhirnya menghasilkan kemampuan atau kecakapan siswa yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

8. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori diatas, hipotesis dapat digambarkan sebagai berikut :

- a. Penggunaan media gambar dapat meningkatkan Aktifitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas III SD 06 Simpang Haru
- b. Penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas III SD 06 Simpang Haru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah:

1. Dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan aktivitas siswa yang semula pada siklus I ada beberapa aspek masih (rendah) yaitu siswa yang lemah belum merasa terbimbing oleh guru, siswa belum mampu menjawab pertanyaan guru, pada siklus II sudah berubah menjadi aktif (baik).
2. Dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I ketuntasan belajar siswa 64% pada siklus II meningkat menjadi 88%. Terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa 24%.
3. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II 88% sudah melebihi batas minimum yang ditetapkan.

B. Saran

Dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, oleh karena itu disarankan:

1. Agar guru menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPA khususnya pokok bahasan Kenampakan Alam.
2. Agar guru IPA membimbing siswa secara merata baik dalam kelompok maupun individual.
3. Kepala sekolah diharapkan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi/Drs. Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhari Arsyadi. 2004. *Media Gambar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad, MA. 1997. *Media Pembelajaran*.
- Bolla, Jl. 1982. *Keterampilan Mengelola Kelas*. Tim Pengembangan Program Pengalaman Lapangan Proyek Pengembangan Guru Depdiknas.
- Bruner. 1966. *Penggunaan Media Pendidikan*.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Ilmu Pengetahuan Alam SD*. Jakarta : Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herman Nirwana, M. Pd. Kons/Dra. Zuwirna, M. Pd dkk. Dosen UNP. *Belajar dan pembelajaran*.
- Ngalim, Purwanto. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Rosda Karya.
- Sadirman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT. Grafindo.
- Sujana, Nana. 2001. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Widodo, Ekoprabandari, Subroto. R. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Bumi Aksara. Juli 2004.