

**PENGUNAAN MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN IPA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD
NEGERI NO 13 BALAI-BALAI PADANG PANJANG BARAT**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu



Oleh :

**YUSNIWATI
BP / NIM : 2007 / 88236**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN

Judul : Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran IPA Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD No 13
Balai Balai Padang Panjang Barat

Nama : Yusniwati

BP/NIM : 2007/88236

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan.

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Khairanis, M.Pd
NIP: 19510912 197603 2002

Fatmawati, S. Pd
NIP: 19500228 197503 2004

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M. Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran IPA Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD No 13
Balai Balai Padang Panjang Barat

Nama : Yusniwati

BP/NIM : 2007/88236

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan.

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
Pembimbing I	: Dra. Khairanis, M.Pd	1.....
Pembimbing II	: Fatmawati, S. Pd	2.....
Dosen Penguji	: Dra. Zuryanti	3.....
	: Dra. Desniati, M. Pd	4.....
	: Dra. Zainarlis	5.....

ABSTRAK

Yusniwati : Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD No 13 Balai Balai Padang Panjang Barat

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru mengajar di SD 13 Balai-Balai Padang Panjang Barat, guru belum melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan benda-benda yang dapat langsung diamati siswa. Siswa pasif dalam menerima materi pelajaran, dan siswa sulit memahami materi pelajaran. Akibatnya hasil belajar IPA siswa rendah. Untuk memperbaikinya, peneliti mencoba dengan penggunaan media realia melalui penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk: Mendeskripsikan rencana, pelaksanaan dan hasil belajar siswa dengan penggunaan media realia dalam pembelajaran IPA kelas VI SD Negeri No 13 Balai-Balai Padang Panjang Barat.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri No 13 Balai-Balai Padang Panjang Barat, dengan jumlah siswa 34 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian terdiri dari dua siklus yang terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dua siklus, dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan teman sejawat. Data penelitian adalah rencana, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran IPA dengan penggunaan media realia. Sumber data adalah guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media realia. Teknik pengumpulan data adalah Instrumen penilaian kinerja guru (IPKG), lembar observasi aktifitas guru, lembar observasi aktifitas siswa, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian adalah sebagai berikut: (1) Rancangan pembelajaran IPA sudah memuat komponen RPP yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Penyusunan langkah-langkah RPP sudah sesuai dengan penggunaan media realia. (2) Pembelajaran IPA dengan penggunaan media realia berdampak positif terhadap siswa. Hal ini dapat dilihat sewaktu siswa belajar, mereka bergairah dan bersemangat belajar. Mereka tidak lagi belajar pasif tetapi belajar dengan benda-benda nyata yang ada di sekitarnya. (3) Hasil belajar IPA melalui penggunaan media realia di SD No 13 Balai-Balai Padang Panjang dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian psikomotor siswa siklus I yaitu dari 67% naik menjadi 82%. Dan siklus II naik menjadi 90%. Penilaian afektif pada siklus I yaitu dari 64% naik menjadi 84%. Pada siklus II naik menjadi 93%. Hasil penilaian kognitif siswa pada siklus I yaitu dari 6,26 naik menjadi 7,18. Pada siklus II menjadi 8,64.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis haturkan untuk Rasulullah SAW beserta orang-orang yang mengikuti sunahnya. Skripsi ini berjudul “Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD No 13 Balai Balai Padang Panjang Barat”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan moril dari pembimbing I yaitu Ibu Dra. Khairanis, M.Pd dan Ibu pembimbing II yaitu Fatmawati, S. Pd yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini. Selanjutnya rasa terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Bapak Drs. Mansur Lubis sebagai penasehat Akademik.
4. Ibu dosen penguji yaitu Dra. Zuryanti yang telah banyak memberikan saran atau masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu dosen penguji Dra. Desniati yang telah banyak memberikan saran atau masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu dosen penguji Dra. Zainarlis yang telah banyak memberikan saran atau masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan sumbangan ilmu pada penulis.
8. Kepala Sekolah dan Staff pengajar SD No 13 Balai-Balai yang telah memberikan semangat pada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibunda tercinta yang telah banyak memberikan bantuan moril dan materil dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Suami tercinta John Ruskin serta anak-anakku yang tersayang Okie Destav, S.IP dan Nirmanisa Ruskin, S. Psi yang telah banyak memberikan dorongan semangat dan materil dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah membalasnya dengan pahala yang setimpal Amin Yarabbal Alamin. Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritikan yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Padang, Februari 2011

Peneliti

Yusniwati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
 II. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI.....	 7
A. KAJIAN TEORI.....	7
1. Hakikat Media	7
a. Pengertian Media	7
b. Fungsi Media	8
c. Jenis-jenis Media	9
2. Hakikat Media Realia.....	10
a. Pengerrtian Media Realia	10
b. Manfaat Media Realia	11
c. Kelebihan Media Realia	12
3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	13
a. Pengertian IPA	13
b. Tujuan IPA	14
c. Ruang Lingkup Mata pelajaran IPA.....	15
d. Langkah-langkah media Realia dalam Pembelajaran di SD.....	16
4. Hakikat Hasil Belajar	17
a. Pengertian Hasil Belajar	17

b. Tujuan Penilaian.....	19
c. Prinsip-prinsip Penilaian	19
B. KERANGKA TEORI	20
III. BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Lokasi penelitian	22
1. Tempat Penelitian	22
2. Subyek Penelitian.....	22
3. Waktu Penelitian	23
B. Rancangan Penelitian	23
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
2. Alur Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian.....	25
1. Perencanaan	25
2. Tahap Pelaksanaan	26
3. Tahap Pengamatan	27
4. Tahap Refleksi	27
D. Data dan Sumber Data	28
1. Data	28
2. Sumber Data.....	29
3. Teknik Pengumpulan Data.....	29
4. Analisis Data	30
IV. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32
I. Siklus I	32
II. Siklus II	56
B. Pembahasan	66
V. BAB V SIMPULAN DAN SARAN	74
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76

DAFTAR GAMBAR

	Hal
1. Kerangka Konseptual Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD No 13 Balai Balai Padang Panjang Barat.....	21
2. Alur Penelitian.....	25
3. Grafik Hasil Belajar IPA.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	78
2. Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I.....	83
3. Pedoman Observasi Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	85
4. Pedoman Observasi Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	87
5. Penilaian Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan I.....	89
6. Penilaian afektif Siswa Siklus I Pertemuan I.....	90
7. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	91
8. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	92
9. Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II.....	97
10. Pedoman Observasi Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan II.....	99
11. Pedoman Observasi Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	101
12. Penilaian Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan II.....	103
13. Penilaian afektif Siswa Siklus I Pertemuan II.....	104
14. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	105
15. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	106
16. Penilaian RPP Siklus II Pertemuan I.....	110
17. Pedoman Observasi Aktifitas Guru Siklus II Pertemuan I.....	112
18. Pedoman Observasi Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	114
19. Penilaian Psikomotor Siswa Siklus II Pertemuan I.....	116
20. Penilaian afektif Siswa Siklus II Pertemuan I.....	117
21. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan I.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pencapaian tujuan pendidikan merupakan salah satu sasaran utama dalam kegiatan pendidikan atau pembelajaran pada berbagai satuan, jenis dan jenjang pendidikan. Keberhasilan pendidikan di suatu sekolah juga didukung oleh pencapaian tujuan pembelajaran di dalam kelas. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran harus diperhatikan tahapan dan karakteristik perkembangan siswa yang menjadi subjek didik.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), guru perlu memperhatikan karakteristik siswa dan media pembelajaran. Piaget (dalam Surya, 1997:7.19) mengatakan bahwa “ Anak usia 7 sampai dengan 12 tahun, berada pada fase operasional konkrit”. Siswa pada fase ini telah mampu menggunakan pola berpikir operasional secara konkrit. Dalam arti masih memerlukan dukungan objek-objek konkrit. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nana (2009:3) bahwa “Taraf berpikir konkrit didukung dengan penggunaan media pembelajaran”. Pengalaman konkrit secara langsung yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran akan dapat memudahkannya dalam memahami materi yang dipelajarinya.

Pengalaman langsung atau konkrit merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa secara langsung dapat mengamati, meraba, mengukur, menarik dan mendorong sehingga

pengalaman konkret tersebut akan membantu siswa untuk memudahkannya dalam memahami materi yang dipelajarinya.

Pemahaman siswa akan terbantu jika guru mengajar tidak menerangkan saja karena dengan cara ceramah akan membentuk pemahaman siswa secara verbal. Tetapi mereka memerlukan sentuhan, penglihatan, perabaan, dan mengalami sendiri dalam belajar. Syahrin (1998:16) mengemukakan bahwa “persepsi murid dipengaruhi oleh kemampuan (*tactil*), mendengar (*auditori*), merasa (*kinestesis*) dan koordinasi intersori (gabungan-gabungan)”. Selanjutnya Udin (1997:5.6) menjelaskan bahwa “Sekitar 75% pesan tertangkap dari indra sentuhan dan rabaan, 6% dari indra penciuman dan rasa, jika belajar hanya dengan membaca saja, maka pengetahuan yang mengendap hanya 10%, mengalami sendiri melalui media tingkat pengendapannya bisa mencapai 80%”.

Pendapat di atas menyatakan bahwa kemampuan menerima pesan yang paling tinggi adalah dengan mengalami sendiri melalui media dan tingkat pengendapannya bisa mencapai 80 %..

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), keterlibatan (partisipasi) siswa secara aktif merupakan bagian yang esensial dari suatu proses pembelajaran. Dalam hal ini makna partisipasi mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dalam suatu kegiatan. Seperti diutarakan Dale (dalam Azhar, 2009:11) maksud dari keterlibatan siswa secara aktif adalah *Learning by doing*. Siswa harus ikut berbuat sesuatu untuk memperoleh ilmu yang mereka cari. Misalnya siswa akan belajar lebih banyak

tentang binatang serangga yang dikumpulkan dari tugas kelompok, dibandingkan dengan melihatnya dari gambar yang diperlihatkan guru. Kemudian, Nana (2009:196) menjelaskan bahwa “menggunakan benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real life materials*) dalam pengajaran sering digunakan seperti: tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot-badan, bau serta manfaatnya”. Misalnya siswa akan lebih banyak belajar tentang ikan yang dipelihara dalam akuarium di kelas untuk dipelajari, dibanding sekedar melihatnya di gambar.

Udin (1997: 5.41) mengemukakan bahwa “Media Realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada siswa”. Media ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti tumbuhan, binatang, batuan, air, tanah, dan sebagainya. Menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru mengajar di SD 13 Balai-Balai Padang Panjang Barat, guru belum melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan pengalaman siswa secara langsung. Guru kurang maksimal memanfaatkan media pembelajaran. Guru menerangkan pelajaran banyak melalui ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru menerangkan materi pelajaran dengan menjelaskan kepada siswa dan menyuruh siswa menghafalnya. Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa dalam menemukan konsep pelajaran. Guru juga tidak memperlihatkan proses

penemuan konsep, tetapi menyuruh siswa membaca buku sumber dan menjelaskan materi kepada siswa. Guru juga tidak menggunakan media yang mana dengan media siswa bisa mengamati secara langsung benda sebenarnya.

Gaya mengajar guru yang demikian, mengakibatkan siswa mengalami hal-hal sebagai berikut: (1) Siswa pasif dalam menerima materi pelajaran, (2) Siswa sulit memahami materi pelajaran (3) Siswa mengalami kebosanan dalam belajar IPA karena materinya hanya berpatokan pada buku saja (4) Siswa kurang mampu bersosialisasi dengan lingkungannya dan (5) Siswa tidak pernah tahu dengan benda sebenarnya, hanya cerita bentuk benda yang mereka dapatkan.

Apabila keadaan ini dibiarkan terus tentu berdampak kurang baik terhadap hasil pembelajaran khususnya pelajaran IPA. Selain itu minat belajar siswa semakin menurun dan hasil UAS akan merosot. Berdasarkan itulah peneliti ingin memperbaiki mutu hasil belajar IPA siswa dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD No 13 Balai Balai Padang Panjang Barat”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti secara umum akan merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimanakah Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD No 13 Balai Balai Padang Panjang Barat?” Permasalahan tersebut dirumuskan secara rinci yaitu:

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran IPA dengan media realia ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPA dengan media realia?
3. Bagaimanakah hasil pembelajaran IPA dengan media realia?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk: Mendeskripsikan penggunaan media realia dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri No 13 Balai-Balai Padang Panjang Barat. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pembelajaran IPA dengan media realia.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPA dengan media realia.
3. Hasil pembelajaran IPA dengan media realia.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPA di Sekolah Dasar. Sedangkan secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru untuk menambah pengetahuan dan pengalaman, sehingga dapat melakukan tindakan perbaikan dalam meningkatkan pembelajaran IPA dengan menggunakan media realia.

2. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan tentang penggunaan media realia dalam mata pelajaran IPA.

3. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan kepada Kepala Sekolah tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media realia dalam mata pelajaran IPA.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. KAJIAN TEORI

1. Hakikat Media

a. Pengertian

Pada hakikatnya kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan. Ahmad (1997:1) mengatakan bahwa “yang dimaksud dengan pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya”. Selanjutnya Heinich (dalam Udin, 1997:5.3) menambahkan bahwa “kata Media berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara dari sumber pesan (*source*) dengan penerima pesan (*receiver*)”.

Hamalik (1986:7) menjelaskan bahwa “media adalah sesuatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa”. Sedangkan Gagne (dalam Azhar, 2009:4) mengartikan “media sebagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang mereka untuk belajar”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat untuk menyalurkan pesan ke penerima pesan dan merupakan jenis komponen yang terdapat dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa untuk belajar. Media

pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima pesan, sehingga terjadi proses pembelajaran yang nantinya diharapkan menimbulkan motivasi belajar siswa.

b. Fungsi Media

Seorang guru pada saat menyajikan bahan ajar kepada para siswa, hendaknya menggunakan media pembelajaran agar informasi yang diberikan dapat diserap para siswa dengan lebih baik dan akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku baik berupa pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), maupun ketrampilan (*psikomotor*). Hal ini dijelaskan oleh Hamalik (dalam Azhar 2007:15) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis, dan dapat membantu siswa. Selain itu juga meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data dan memadatkan informasi.

Lutfan (dalam Ahmad 1997:2), juga menyatakan bahwa “Media merupakan alat penunjang proses pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi guru sendiri, karena dengan adanya media siswa akan mudah menerima pelajaran dan gurupun akan mudah dalam memberikan pelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk: (1) meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme. (2) meningkatkan kualitas proses pembelajaran, hasil belajar

siswa akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. (3) mempercepat proses pembelajaran, dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat, untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Lutfan (dalam Ahmad 1997:6) mengemukakan bahwa “jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media visual (yang dapat dilihat), media audio (yang dapat didengar), dan media audio visual (yang dapat didengar dan dilihat). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat uraian berikut ini:

Selanjutnya Udin (1997: 5.11) mengelompokkan jenis media visual sebagai berikut: Media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*) yaitu gambar diam/mati (*still pictures*) seperti gambar manusia, hewan dan benda lainnya, media grafis seperti grafik (*Graph*), bagan (*Chart*), diagram, poster, kartun dan media realia.

Arief (2003:32) mengidentifikasi jenis-jenis media sebagai berikut:

Jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur yaitu suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur itu dapat diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu: 1) Media audio, 2) media cetak, 3) media visual diam, 4) media visual gerak, 5) media audio semi gerak, 6) media semi gerak, 7) media audio visual diam, 8) media audio visual gerak.

Selanjutnya Leshin (dalam Azhar, 2008:36) menjelaskan bahwa media dapat dikelompokkan atas 5 kelompok yaitu:

1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), 2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran), 3) media berbasis visual (grafik, peta, bagan/chart, transparansi, slide, sketsa, gambar/foto), 4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi), 5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media adalah media audio, media visual, dan media audiovisual yang dapat digunakan pada setiap pembelajaran. Hal ini tergantung pada materi yang diajarkan oleh guru, apakah media tersebut cocok atau tidak digunakan dalam suatu pembelajaran.

2. Hakikat Media Realia

a. Pengertian Media Realia

Udin (1997: 5.15) menjelaskan bahwa “media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para siswa seperti mata uang, tumbuhan, hewan, batuan dan benda-benda lain”. Selanjutnya Hamalik (1983:133) menambahkan bahwa “salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media realia yang bersifat langsung dalam bentuk nyata”. Ahmad (1997:19) menjelaskan bahwa “media realia adalah media asli bukan tiruan”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengajar dapat digunakan media realia atau benda-benda nyata. Benda yang sebenarnya akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal. Melalui penggunaan objek nyata ini,

kegiatan pembelajaran dapat melibatkan semua indra siswa terutama indra peraba.

b. Manfaat Media Realia

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan, sehingga siswa tidak bosan dan dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga beraktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan yang dapat meningkatkan hasil belajar . Ahmad, (1997:76) mengatakan bahwa “manfaat media realia dalam proses pembelajaran adalah memudahkan penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya tanpa banyak menggunakan bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan”.

Selanjutnya Ibrahim (2003:119) juga menjelaskan bahwa “manfaat media realia atau benda yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, seperti jenis tanaman atau hewan tertentu”. Melalui penggunaan benda nyata ini, kegiatan pembelajaran dapat melibatkan semua indera siswa , terutama indera peraba .

Berdasarkan hasil penelitian Danny (dalam Admila, 2002:146) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif terutama dengan menggunakan media realia dapat

mendukung keberhasilan belajar , yakni siswa menjadi antusias dan penuh perhatian , dapat menyimpulkan sendiri hasil pembelajaran secara benar, serta meningkatkan hasil belajarnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media realia merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa lebih menarik.dan relatif lebih mudah. Media realia dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan, sehingga siswa tidak bosan dan dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga beraktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi kan yang dapat meningkatkan hasil belajar .

c. Kelebihan Media Realia

Kelebihan dalam menggunakan media realia menurut Ibrahim (2003:119) adalah sebagai berikut:

- (a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa, (b) Untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata, (c) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang nyata dan melatih ketrampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra, (d) Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik,dan memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal – hal konkret .

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari menggunakan media realia dalam pembelajaran yaitu memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu, mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih ketrampilan

mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra, sehingga membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.

3. Hakekat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

BSNP (2006:1) mengatakan bahwa “IPA adalah berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis”. IPA bukan saja berupa penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Sedangkan Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan (2007:187) menjelaskan bahwa IPA adalah:

Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya BSNP, (2006:11) mengatakan bahwa “pada hakekatnya IPA dapat dipandang dari segi produk, proses dan dari segi pengembangan sikap”. Artinya, belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi tersebut bersifat saling terkait. Ini berarti bahwa proses pembelajaran IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam

KTSP (2008:2) menjelaskan bahwa tujuan IPA di SD adalah agar siswa memperoleh kemampuan sebagai berikut:

(1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaanNya, (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan 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) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam, dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, (7) Memperoleh pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Selanjutnya Depdiknas (2006:484) menjelaskan bahwa tujuan pengajaran IPA adalah sebagai berikut:

(1) Memahami konsep IPA dengan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, (2) Memiliki keterampilan proses dalam mengembangkan pengetahuan dan gagasan tentang alam sekitar, (3) Mempunyai amanat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda dan kajian yang ada di lingkungan, (4) Bersikap ingin tahu, tekun, kritis mawas diri, bertanggung jawab, bekerja sama dan mandiri, (5) Mampu menerapkan beberapa IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari,

- (6) Mampu menggunakan teknologi sederhana untuk memecahkan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari,
- (7) Mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan alam beserta isinya, maka hendaklah dalam proses pembelajaran IPA tidak hanya berorientasi pada buku sumber saja, tetapi juga melibatkan alam sekitar siswa. Dengan ini pembelajaran IPA dapat mengajak siswa memahami alam serta menjaga dan melestarikannya serta mempunyai kesadaran bahwa alam ini adalah berkat kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.

c. Ruang Lingkup mata pelajaran IPA

Sulistyorini, (2007 : 40) menyatakan bahwa ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/ MI meliputi aspek-aspek berikut.

- (1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan,
- (2) Benda/materi serta kegunaannya, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat dan gas,
- (3) Energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana, dan
- (4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

KTSP (2007:3) menjelaskan bahwa “di SD ruang lingkup IPA mencakup makhluk hidup dan proses kehidupannya, sifat-sifat dan kegunaan benda/materi, energi dan perubahannya serta bumi dan alam semesta”. IPA diajarkan mulai dari Kls I sampai Kls VI. Pada kelas rendah yaitu Kls I sampai Kls III, IPA diajarkan selama dua jam perminggu,

sedangkan pada kelas tinggi yaitu Kls IV sampai Kls VI diajarkan empat jam perminggu.

d. Langkah-langkah Media Realia dalam Pembelajaran IPA di SD

Udin (1997:5.53) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran media realia antara lain: 1) Menentukan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, 2) Menentukan objek yang akan dipelajari, dan 3) Menyiapkan alat atau instrument yang akan digunakan.

Berikutnya Udin (1997:5.42) menambahkan bahwa yang harus diperhatikan guru dalam menggunakan media realia dalam pembelajaran IPA yaitu sebagai berikut:

(1) Gunakan media realia sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, (2) Gunakan hanya objek-objek yang tepat /cocok saja, jangan menggunakan terlalu bermacam-macam objek sebab bisa menyebabkan kebingungan pada diri siswa, (3) Jangan terlalu banyak memberikan penjelasan, sebab biasanya perhatian siswa tertuju pada objek yang ada bukan kepada penjelasan, sehingga penjelasan guru menjadi kurang efektif, (4) Doronglah para siswa untuk bertanya, berdiskusi atau memberikan tanggapan/ kritik, sebab dengan kegiatan tersebut siswa akan belajar lebih aktif.

Selanjutnya Nana (2003:214) menambahkan bahwa langkah-langkah media realia dalam pembelajaran IPA di SD sebagai berikut:

- 1) Memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran.
- 2) Tanya jawab untuk mengarahkan siswa dengan menggunakan obyek nyata.

- 3) Membagi siswa atas 8 kelompok yang beranggotakan 4-5orang untuk melakukan percobaan.
- 4) Membagikan lembaran yang berisikan petunjuk melakukan percobaan, dan siswa melakukan percobaan sesuai petunjuk.
- 5) Melakukan percobaan dalam kelompok.
- 6) Melaporkan hasil percobaan kelompok dan kelompok lain menanggapi hasil percobaan temannya.

4. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Akhir pelaksanaan pembelajaran diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku baik dalam aspek kognitif, aspek afektif, maupun psikomotor. Untuk mengetahui terjadinya perubahan tersebut dilakukanlah penilaian.

Sudrajat (2005:20) mengatakan bahwa “penilaian adalah kegiatan untuk mengetahui apakah sesuatu yang telah kita kerjakan berhasil atau belum melalui suatu alat ukur yang dapat berupa tes atau non tes”. Suharsimi (2008:3) mengatakan bahwa “penilaian adalah suatu proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai”. Jika belum, bagaimana belum dan adanya yang belum serta apa sebabnya. Penilaian bukan merupakan sekadar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi juga digunakan untuk membuat keputusan.

Depdiknas (2006:122) menjelaskan bahwa “penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan”. Penilaian tidak hanya terbatas pada aspek kognitif saja, tetapi juga harus meliputi aspek tujuan pendidikan yang lain terutama aspek non kognitif, seperti perkembangan pribadi, kreativitas, dan keterampilan interpersonal.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan suatu proses kegiatan untuk memperoleh informasi, menganalisis, dan menumpulkan data tentang hasil proses pembelajaran peserta didik. Hasil belajar siswa dapat kita lihat dari perubahan-perubahan yang terjadi dari siswa itu sendiri baik dari aspek pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan yang diperlihatkan oleh siswa.

b. Tujuan Penilaian

Suryosubroto (2005:53) mengatakan bahwa tujuan dari penilaian adalah: “(1) untuk memilih siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu, (2) untuk memilih siswa yang dapat naik ke kelas atau ke tingkat berikutnya, (3) untuk memilih siswa yang seharusnya mendapat beasiswa, (4) untuk memilih siswa yang sudah berhak meninggalkan sekolah dan sebagainya”.

Adi (2009:60) menjelaskan bahwa tujuan penilaian adalah: “(1) memberikan informasi dan kemajuan hasil belajar siswa secara individu dalam mencapai tujuan pembelajaran, (2) sebagai informasi bagi guru untuk

mengetahui tingkat kemampuan siswa, (3) memberikan motivasi belajar siswa, (4) sebagai informasi atas kemajuan siswa, (5) sebagai pengambil keputusan dalam melakukan bimbingan kepada siswa”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian dapat dilihat dari segi siswa dan dari segi guru. Jika bagi siswa untuk melihat apakah siswa sudah mampu menguasai materi atau belum. Jika dilihat dari guru tujuan penilaian adalah sebagai umpan balik yaitu mengukur atau melihat sejauh mana keberhasilan materi yang diberikan guru dikuasai siswa, kemudian melakukan tindakan-tindakan yang akan dilakukan setelah melihat hasil pembelajaran.

c. Prinsip-prinsip Penilaian

Dalam menentukan hasil belajar seorang guru harus mampu melaksanakan penilaian seobjektif mungkin, tanpa melihat latar belakang dari siswa tersebut, sehingga siswa memperoleh nilai sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Weaver (dalam Sasmita, 2008:35) mengemukakan prinsip-prinsip yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan penilaian adalah sebagai berikut:

(1) Penilaian harus bersifat kolaboratif, (2) Penilaian harus berpedoman kepada semua aspek baik itu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, (3) Penilaian harus berkelanjutan, (4) Penilaian harus mampu mewujudkan tujuan pembelajaran bukan sekedar pemberian angka kepada siswa.

Etin (2007:46) menyatakan bahwa prinsip yang harus diperhatikan dalam melakukan penilaian adalah: (1) berorientasi pada kompetensi, (2) valid atau shahih, (3) menyeluruh, (4) mendidik, (5)

terbuka, (6) bermakna, (7) adil dan objektif, dan (8) berkesinambungan. Selanjutnya Sudrajat (2005:25) menjelaskan prinsip penilaian adalah menyeluruh, berkesinambungan, bermakna, berorientasi pada tujuan, objektif, terbuka, kesesuaian dengan peserta didik, dan bersifat mendidik.

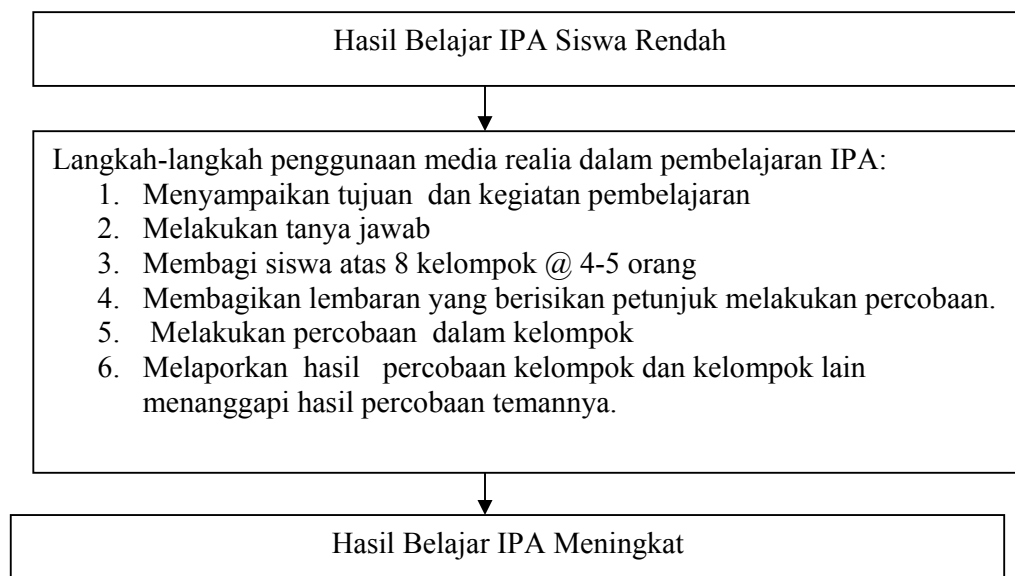
Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip penilaian adalah menyeluruh, valid, berkesinambungan, bermakna, berorientasi pada tujuan, adil dan objektif, terbuka, kesesuaian dengan peserta didik, dan bersifat mendidik. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip penilaian di atas, maka diharapkan seorang guru dapat melakukan penilaian dengan baik dan tepat, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menentukan hasil belajar yang diperoleh siswa.

B. Kerangka Teori

Dalam kegiatan proses pembelajaran, seorang guru memegang peranan penting dalam menentukan cara dalam mencapai tujuan pendidikan khususnya pembelajaran IPA. Untuk melaksanakan tugas sebagai pengajar guru dituntut untuk memotivasi dan mengaktifkan siswa dalam belajar. Dengan bantuan Media Realia, materi pelajaran IPA dapat disajikan secara lebih nyata dan jelas. Diharapkan dengan penggunaan media realia semakin menguatkan daya ingat siswa, disamping adanya motivasi yang timbul setelah mengamati, mengelompokkan, membedakan, mendemonstrasikan pada saat proses belajar Guru sebagai fasilitator dan motivator berperan menyediakan layanan informasi yang memadai tentang materi pelajaran yang diajarkan.

Keaktifan siswa dalam belajar adalah hal yang penting sehingga dalam pemanfaatan media realia dalam pembelajaran disediakan ruang yang cukup bagi para siswa untuk berdiskusi dengan sesama temannya. Sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal.

Langkah-langkah pembelajaran IPA dengan penggunaan media realia dapat dilakukan sebagai berikut: Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran, Siswa bersama guru tanya jawab untuk mengarahkan siswa pada materi, Siswa duduk pada kelompok yang sudah ditentukan guru yaitu 8 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, Siswa melakukan percobaan dalam kelompok, Siswa melaporkan hasil percobaan kelompok dan kelompok lain menanggapi hasil percobaan temannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat bagan berikut ini:



Gambar 1. Kerangka teori penggunaan media realia dalam pembelajaran IPA

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan pembelajaran IPA sudah memuat komponen RPP yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Penyusunan langkah-langkah RPP sudah sesuai dengan penggunaan media realia yaitu sebagai berikut: 1) Menyampaikan tujuan dan kegiatan, 2) Melakukan tanya jawab, 3) Membagi kelompok dan membagikan lembaran yang berisikan petunjuk melakukan percobaan, 4) Melakukan percobaan dalam kelompok, 5) Melaporkan hasil percobaan kelompok dan kelompok lain menanggapi hasil percobaan temannya.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPA di SD No 13 Balai-Balai Padang Panjang dengan penggunaan media realia berdampak positif terhadap siswa. Hal ini dapat dilihat sewaktu siswa belajar, mereka bergairah dan bersemangat belajar. Mereka tidak lagi belajar pasif tetapi belajar dengan benda-benda nyata yang ada di sekitarnya.
3. Hasil belajar IPA melalui penggunaan media realia di SD No 13 Balai-Balai Padang Panjang dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian psikomotor siswa siklus I yaitu dari 67% naik menjadi 82%. Dan siklus II naik menjadi 90%. Penilaian afektif pada siklus I yaitu dari 64% naik menjadi 84%. Pada siklus II naik menjadi 93%. Hasil penilaian

kognitif siswa pada siklus I yaitu dari 6,26 naik menjadi 7,18. Pada siklus II menjadi 8,64.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan kepada:

1. Untuk guru, dapat menggunakan media realia dalam mata pelajaran lain.
2. Kepala Sekolah, dapat membekali guru dengan media realia . Hal ini dapat menambah wawasan guru dengan berbagai macam media dan menggunakannya secara bervariasi dalam mengajar. Hal ini diharapkan agar hasil pembelajaran lebih meningkat dan minat siswa belajar juga meningkat.
3. Untuk peneliti, dapat menggunakan media realia dalam bertugas di sekolah dengan baik.
4. Para pembaca, menambah wawasan terhadap penggunaan media realia dalam pembelajaran IPA.

Daftar Pustaka

- Admila Rosada. 2004. *Efektif Modul Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Pelajaran IPA*. Yogyakarta: (Dalam Jurnal Psikologi XXXI Nomor 2 Desember 2004).
- Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rinema Cipta.
- Azhar Arsyad. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Arief. S. Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Radja Grafindo. Persada.
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Depdiknas. 2006. *Materi Pelatihan Terintegrasi IPA*. Jakarta: Dikdasmen.
- Depdikbud. 2006. *Pengembangan Silabus*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Etin Solihin. 2005. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 2007. Jakarta: Depdiknas
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Miles Matthew dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI
- Nana Sudjana. 2003. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Ritawati Mahyudin, Yetty Ariani. 1992. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas* Padang: FIP UNP.
- Sulistiyorini. 2007. *Model Pembelajaran IPA SD dan penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sudrajat. 2005. *Penilaian Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.