

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA MATERI DAUR HIDUP
HEWAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DI KELAS
IV SDN 012 SIMANGAMBAT KECAMATAN SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

Ratna Wilis

Guru SD Negeri 012 Simangambat

Surel: ratnawilis@gmail.com

Abstrack : Improving Student Learning Outcomes of Animal Life Material Using Image Media in Class IV SDN 012 Simangambat, Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. This study aims to improve student learning outcomes by using the media images in class IV SDN 012 Simangambat. This type of research is Classroom Action Research using the image media. The subjects of the study were the fourth grade students of SDN 012 Simangubat with the total number of 23 people consisting of 15 male students and 8 female students. The result of research indicate that applying of learning model using image media can improve student learning result. The learning outcomes at prasiklus, the average grade obtained by the students was 3.98 out of 23 students 20 people got scores below the KKM (86.96%), 3 complete (13.04%), the highest score 8.0 and the lowest value 1.5. In the first cycle, the average grade increased to 5.77 with 13 students scored below the KKM (56.52%) and 10 people scored above the KKM (43.48%). In cycle II the average grade value increased again to 7.17, all students completed the lowest score of 6.1, the highest score of 10.

Keywords : Media Image, Student Results, Science

Abstrak : Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Materi Daur Hidup Hewan Dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SDN 012 Simangambat, Kec Siabu Kab. Mandailing Natal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa dengan menggunakan media gambar di kelas IV SDN 012 Simangubat. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media gambar. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 012 Simangambat dengan jumlah 23 orang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar pada saat prasiklus, rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 3,98 dari 23 siswa 20 orang mendapat nilai di bawah KKM (86,96%), 3 orang tuntas (13,04%), nilai tertinggi 8,0 dan nilai terendah 1,5. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 5,77 dengan 13 siswa memperoleh nilai di bawah KKM (56,52%) dan 10 orang memperoleh nilai di atas KKM (43,48%). Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat lagi menjadi 7,17, semua siswa tuntas nilai terendah 6,1, nilai tertinggi 10.

Kata Kunci : Media Gambar, Hasil Belajar Siswa, IPA

PENDAHULUAN

Menurut Pribadi (2009:6), belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian

makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal.

Fakta yang terjadi di lapangan ketika penulis melaksanakan pembelajaran sungguh mengecewakan. Proses belajar tidak memberikan hasil

yang memuaskan, tidak meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa. Hanya sebagian siswa yang mengerti penjelasan penulis. Penulis kemudian merenung, apa penyebab terjadinya hal tersebut.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan penulis dengan pengamat terlihat beberapa masalah yang harus diselesaikan. Adapun permasalahannya adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode kurang mempengaruhi hasil belajar
- b. Guru hanya ceramah saja
- c. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru.

Setelah permasalahan-permasalahan teridentifikasi, kemudian dianalisis serta dicari penyebab timbulnya masalah yang mengakibatkan hasil belajar tidak sesuai dengan tujuan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

- a) Dalam pembelajaran guru tidak menggunakan metode yang tepat
- b) Guru tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran
- c) Guru kurang memotivasi siswa dalam belajar
- d) Guru hanya sibuk sendiri, tidak memberikan penguatan.
- e) Guru tidak menguasai materi pembelajaran

Dari permasalahan tersebut, maka prioritas pemecahan masalah yang diharapkan mampu mengatasi masalah pembelajaran adalah dengan menggunakan media gambar. Sebab dengan menggunakan media gambar membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Dari uraian latar belakang, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang akan dijawab yaitu "Bagaimana penggunaan media gambar daur hidup hewan dapat meningkatkan

hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 012 Simangambat?.

Menurut Anita (2011: 6.19 – 6.27), gambar diam terdiri dari berbagai jenis gambar yaitu:

1. Gambar fotografik (gambar manusia, binatang, tempat atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan isi/bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.
2. Grafik, merupakan gambar yang sederhana untuk menggambarkan data kuantitatif yang akurat dan mudah dimengerti.
3. Bagan, biasanya dirancang untuk menggambarkan atau menunjukkan suatu ide atau gagasan melalui garis, simbol, gambar, dan kata-kata singkat.
4. Diagram, merupakan suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan tentang tata kerja dari suatu hal.
5. Poster, merupakan suatu kombinasi visual yang terdiri atas gambar, pesan/tulisan, biasanya dengan menggunakan warna yang mencolok.
6. Kartun, merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini siswa.

Menurut Setiawan, dkk (2006: 1.1), perkataan "media" tidak selalu identik dengan "mahal" atau "memerlukan" listrik" karena media dapat dibedakan berdasarkan keadaannya menjadi media canggih (*sophisticated media*) dan media sederhana (*simple media*). Media canggih adalah media yang hanya dapat dibuat di pabrik karena terdiri dari komponen-komponen yang rumit dan biasanya memerlukan listrik dalam penyajiannya. Sedangkan media

sederhana merupakan media yang dapat dibuat sendiri oleh kita sebagai guru atau ahli media dan biasanya tidak memerlukan listrik untuk menyajikannya.

Gambar dapat kita temukan di manapun kita berada, di pinggir jalan, di pasar, di stasiun, dalam majalah, dalam buku pelajaran, dan lain-lain. Gambar merupakan simbol komunikasi tertua manusia. Dari zaman batu hingga sekarang, manusia menggunakan gambar sebagai alat komunikasi. Gambar pun banyak digunakan di kelas karena mudah membuat atau mendapatkannya dan murah biaya pembuatannya.

Beberapa alat yang diperlukan untuk menggambar, yaitu: meja gambar, pensil, pen, penghapus, penggaris, lempengan elips dan bundar, jangka, pewarna, kertas atau karton (*cardboard*), dan kuas.

Gambar dapat memberikan ilustrasi visual yang menarik pada anak didik. Gambar dapat menjelaskan apa yang tidak dapat dijelaskan secara verbal. Untuk membuat gambar sendiri diperlukan kemauan dan sedikit bakat.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 012 Simangambat, Kecamatan Siabu dan pelaksanaannya pada bulan September 2016 sampai oktober 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 012 Simangambat dengan jumlah siswa putri 8 orang dan putra 15 orang, jadi jumlah total 23 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi untuk mengetahui penerapan tindakan yang dilakukan oleh guru, partisipasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif. Peneliti akan mendeskripsikan secara detil. Hasil observasi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan oleh penulis. Sedangkan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus selanjutnya dilakukan dengan menghitung rerata hasil tes dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{X} = rerata

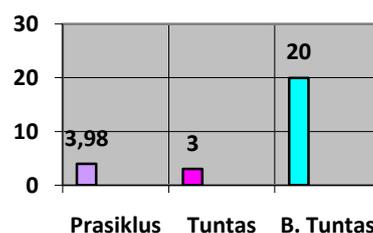
$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah siswa (Nurgiyantoro, 2001:361)

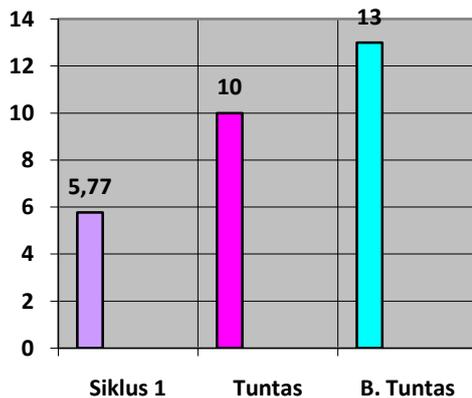
Dengan menggunakan rumus di atas, dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPA. Kriteria Ketuntasan Minimal yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2012 yang ditetapkan SDN 012 Simangambat, siswa dikatakan tuntas perorangan jika siswa mendapatkan nilai minimal, yaitu 6.

PEMBAHASAN

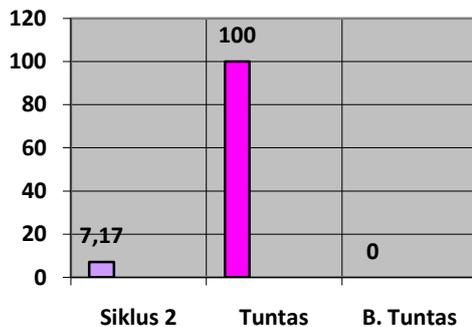
Hasil analisis data perbaikan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga meningkat pada masing-masing siklus. Hal ini dapat dilihat dari pembahasan hasil belajar dari tiap siklus. Pada pra siklus diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut:



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa 86,96% siswa belum mencapai ketuntasan. Untuk mencapai KKM maka perbaikan pembelajaran dilanjutkan pada siklus 1. Dari hasil perbaikan pembelajaran siklus 1, diperoleh nilai sebagai berikut:

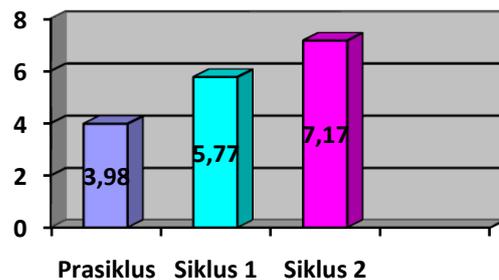


Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa masih 56,53% siswa belum mencapai ketuntasan. Untuk mencapai KKM maka perbaikan pembelajaran dilanjutkan pada siklus 2. Dari hasil perbaikan pembelajaran siklus 2, diperoleh nilai sebagai berikut:



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa semua siswa mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata juga meningkat secara signifikan menjadi 7,17. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar membawa dampak positif pada pembelajaran. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

No	Kegiatan	Rata-rata Hasil Belajar	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
1	Prasiklus	3,98	1,5	8
2	Siklus I	5,77	3,3	9,4
3	Siklus II	7,17	6,1	100



Dengan melihat grafik di atas dapat dilihat ketuntasan belajar siswa dari setiap siklus, sebagian besar mengalami peningkatan:

- Pada prasiklus siswa yang mencapai ketuntasan belajar minimal hanya 13,04% atau 3 dari 23 siswa.
- Pada siklus pertama siswa yang mencapai ketuntasan belajar minimal meningkat menjadi 43,48% atau 10 dari 23 siswa
- Pada siklus kedua terjadi perubahan yaitu semua siswa mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM).

Dalam kegiatan perbaikan pembelajaran IPA kelas IV dengan daur hidup hewan diperlukan suasana yang mendukung sehingga mencapai hasil yang optimal. Dari uraian di atas dari setiap siklus mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dikarenakan guru telah memperbaiki kinerja secara sistematis dan berkesinambungan dari siklus satu sampai siklus 2.

Untuk melihat lebih jelas keberhasilan pembelajaran IPA dalam

materi daur hidup hewan dapat dideskripsikan pada uraian berikut:

Prasiklus: Guru menyiapkan perencanaan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah ceramah. Hasil evaluasi masih belum maksimal, sebab butir-butir instrumen tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada prasiklus 20 siswa mendapat nilai di bawah KKM (86,96%) dan 3 siswa mencapai nilai tuntas (13,04%), nilai rata-rata 3,98; nilai terendah 1,5 dan nilai tertinggi 8.

Siklus Pertama: Hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar mengalami peningkatan, yaitu 10 siswa memperoleh nilai di atas KKM (43,48%) dan 13 siswa memperoleh nilai di bawah KKM (56,52%), nilai rata-rata 5,77 nilai terendah 3,3, nilai tertinggi 9,4.

Siklus kedua: Terjadi lagi peningkatan, yaitu semua siswa mencapai nilai tuntas. Hal ini disebabkan penggunaan media gambar berdampak positif.

Memilih media pada dasarnya merupakan proses mengambil atau menentukan keputusan dari berbagai pilihan (alternatif) yang ada. Menurut Anita (2011: 6.37), supaya media pembelajaran yang dipilih itu tepat dan mendukung tujuan pembelajaran, maka harus diperhatikan beberapa faktor yaitu rencana pembelajaran, sasaran belajar, tingkat keberhasilan media (*reliability*), situasi dan kondisi, dan objektivitas. Apabila hal tersebut diabaikan maka media menjadi sia-sia, malah membuat bingung siswa karena tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan

seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada diri seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individual baik pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
2. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu.
3. Pembelajaran IPA di SD hendaknya memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengamati, menganalisis dan membangun konsep sendiri tentang peristiwa yang dialaminya.
4. Media gambar adalah hasil karya dua dimensi yang dapat memberikan ilustrasi visual yang menarik pada anak didik.
5. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.
6. Pada prasiklus: nilai rata-rata 3,98, nilai terendah 2 dan nilai tertinggi 8 dengan tingkat ketuntasan hanya 13,04%; Siklus 1: nilai rata-rata 5,77, nilai terendah 2,8 dan nilai tertinggi 9,4 dan tingkat ketuntasan 43,47%; Siklus 2: nilai rata-rata 7,17, nilai terendah 6,1 dan nilai tertinggi 10, serta tingkat ketuntasan mencapai 100%.

Adapun saran untuk para guru di sekolah kami pada khususnya dan

semua guru di Indonesia pada umumnya, seyogyanya melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Tanamkan pada diri siswa untuk memiliki tujuan belajar dan tujuan hidup yang jelas, sehingga ia tahu apa yang harus dipelajarinya dan bagaimana mempelajarinya.
2. Tanamkan dalam diri siswa untuk mencintai aktifitas-aktifitas rutinnnya, seperti belajar, sehingga hal-hal rutin tersebut menyenangkan dan berharga
3. Tanamkan sikap pada siswa agar selalu mengingat cita-citanya dan masa depannya dalam belajar dan beraktifitas.
4. Untuk memulai belajar agar menyenangkan guru dapat membantu siswa dalam:
 - membuat jadwal kegiatan sebelum kegiatan itu dilaksanakan
 - selalu mengingat di dalam hati dan pikiran manfaat dari setiap pelajaran
 - rancang tempat belajar sehingga selalu menarik minat untuk belajar.
5. Tanamkan sikap pada siswa untuk selalu menyelesaikan semua tugas-tugasnya dengan mengerjakannya secara tahap demi tahap.
6. Tanamkan sikap pada siswa untuk selalu menghargai sendiri apa yang telah dilakukannya sendiri.
7. Bagi para pendidik atau guru agar dapat mengaplikasikan berbagai metode dan strategi belajar secara variatif. Variasi metode dan strategi mengajar ini bukan hanya berguna untuk membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar tetapi lebih dari itu dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif karena siswa dapat belajar dengan

menggunakan semua potensi intelektual mereka masing-masing, juga dapat menyerap semua gaya belajar siswa – auditif, visual dan kinestetis – secara integratif. Ini juga bermanfaat untuk menutup kekurangan fasilitas dan sarana belajar yang ada di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah W., Sri, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budiningsih, C. Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryanto. 2006. *Sains Untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Bandung: Rajawali Press.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Setiawan, Denny. Dkk. 2006. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Dosen Unimed. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Unimed.
- 2010. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Tinggi*. Medan: Unimed.