

## A. Judul dan Nama Peneliti

1. **Judul** : Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 26 Cakranegara Tahun Pelajaran 2012/2013
2. **Nama Peneliti:** Jumilah Herawati

## B. Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, dan Manfaat Penelitian

### 1. Latar Belakang

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan menyatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.

Proses pembelajaran lebih diutamakan daripada hasil yang diperoleh. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) cenderung lebih memperlihatkan paradigma pendidikan saat ini, sebagaimana yang terkandung dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Hal ini merupakan satu hal mengapa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluarkan, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

Dalam hal ini penulis lebih mengedepankan penggunaan media pada pembelajaran IPA dikarenakan cara mengajar guru masih kurang bervariasi. Kecenderungan pembelajaran mengarah pada ceramah dan tanya jawab saja. Sedangkan penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang yang berdampak pada nilai rata-rata siswa kurang dari 65, yang berarti dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hal ini terlihat dari data hasil belajar IPA siswa semester genap kelas IV SDN 26 Cakranegara tahun ajaran 2012/ 2013 pada tabel 1. 1

No	Nilai	Nilai Rata-rata
1.	UH 1	59
2.	UH 2	62
3.	MID	59

(Sumber : SDN 26 Cakranegara

Untuk memecahkan masalah pembelajaran di atas diperlukan kejelian guru dalam mengkombinasikan pembelajaran dengan media belajar yang tepat sehingga siswa kelas IV (empat) dapat mempelajari konsep-konsep IPA dengan wujud yang jelas dan nyata. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat yaitu media gambar.

Media gambar merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru menjelaskan konsep-konsep IPA dengan mudah dikarenakan gambar dapat

membantu proses belajar mengajar. Gambar dapat mewakili benda yang sebenarnya sehingga guru tidak perlu kerepotan lagi menghadirkan benda tersebut disebabkan tidak semua benda dapat dihadirkan ke hadapan siswa.

Dari uraian di atas, maka diperlukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran IPA di SD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 26 Cakranegara Tahun Pelajaran 2012/2013”

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara.

## **3. Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara tahun pelajaran 2012/2013.

## **4. Manfaat Penelitian**

### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar, menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajarnya juga dapat mengalami peningkatan khususnya pada mata pelajaran IPA sehingga Standar Kompetensi yang merupakan tujuan dari pembelajaran ini dapat tercapai secara optimal.

### **b. Bagi Guru**

- 1) Wawasan guru menjadi bertambah mengenai media terutama media gambar.
- 2) Keterampilan guru dalam menggunakan media menjadi lebih baik.
- 3) Meningkatkan keprofesionalan guru dalam pembelajaran IPA
- 4) Meningkatkan pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran IPA.
- 5) Meningkatkan keterampilan merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran.

### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan perbaikan pembelajaran di dalam kelas baik pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya.

## **C. Kajian Pustaka**

### **1. Definisi Variabel Harapan**

#### **a. Aktivitas Belajar**

##### **1) Hakikat Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang melibatkan fisik maupun non fisik yang dilakukan oleh siswa itu sendiri dalam belajar untuk membentuk berbagai aspek yaitu pengetahuan, sikap maupun keterampilan di dalam maupun di luar kelas. Menurut Hamalik (dalam Jannah, 2011), pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Anak belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

##### **a) Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar**

Menurut Soeharto (dalam Jannah, 2011) proses belajar terjadi karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik faktor yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa. Faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

(1) Bahan ajaran

Bahan yang dipelajari ikut menentukan bagaimana proses belajar itu terjadi, dan bagaimana hasilnya yang dapat diharapkan.

(2) Faktor-faktor lingkungan, terdiri dari:

- (a) Lingkungan alami
- (b) Lingkungan sosial

(3) Faktor-faktor instrumental

Termasuk dalam faktor ini adalah perangkat keras (*hardware*), misalnya: gedung, perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, dan sebagainya, dan perangkat lunak (*software*), misalnya: kurikulum, program, pedoman belajar, dan sebagainya.

(4) Kondisi individual si belajar

Kondisi ini mencakup: a) kondisi psikologis, dan b) kondisi fisiologis.

**b) Jenis-Jenis Kegiatan Belajar**

Menurut Paul B. Diedrich (dalam Jannah, 2011) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, ialah:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik
- 7) Kegiatan-kegiatan mental
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional

**b. Hasil Belajar**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono ([http : // indramunawar. blogspot. com / 2009 / 06 / hasil – belajar – pengertian dan definisi. html/? m=1](http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html/?m=1)), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom ([http : // indramunawar. blogspot. com / 2009 / 06 / hasil – belajar – pengertian dan definisi. html/? m=1](http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html/?m=1)) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Howard Kingsley (<http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html/?m=1>) membagi 3 macam hasil belajar:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita

## 2. Definisi Variabel Tindakan

### a. Media Pembelajaran

#### 1) Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi dapat dipahami bahwa media adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan.

Selanjutnya Rohani (1997) dalam bukunya "*Media Instruksional Edukatif*" mengemukakan beberapa pengertian media oleh para ahli antara lain: (a) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. (Santoso S. Hamijaya); (b) media adalah medium yang digunakan untuk membawa / menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. (Blake and Haralsen); (c) AECT menyatakan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi; (d) NEA (National Education Association) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

#### 2) Fungsi Media Pembelajaran

Mc Known (dalam Rohani, 1997) mengungkapkan ada 4 fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a) Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik.
- b) Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik karena:
  - (1) Media pembelajaran pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik sehingga menarik perhatian peserta didik.
  - (2) Penggunaan media pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik lebih besar dibandingkan dengan cara belajar tradisional.
  - (3) Media pembelajaran lebih konkret dan mudah dipahami.
  - (4) Memungkinkan peserta didik untuk berbuat sesuatu.
  - (5) Mendorong peserta didik untuk ingin tahu lebih banyak.
- c) Memberikan kejelasan (*clarification*).
- d) Memberikan rangsangan (*stimulation*).

#### 3) Jenis-Jenis Media pembelajaran

Sudjana, dkk (2010) mengemukakan ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis (dua dimensi) seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Kedua, media tiga

dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

#### 4) **Kriteria dalam Pemilihan Media**

Menurut Sudjana, dkk (2010) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

### b. **Media Gambar**

#### 1) **Hakikat Media Gambar**

Adapun pengertian media gambar menurut Hamdani (2011) yakni penyajian visual yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya menyangkut manusia, peristiwa, benda, tempat, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Sudjana, dkk (dalam Hamdani, 2011), media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan.

#### 2) **Syarat Penggambaran**

Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar atau foto yang baik sebagai media pembelajaran (Hamdani, 2011:251) antara lain sebagai berikut.

- a) Autentik, yaitu gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti benda sebenarnya.
- b) Sederhana, yaitu komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- c) Ukuran relatif, yaitu gambar atau foto dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya.
- d) Gambar atau foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- e) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar atau foto karya siswa sering lebih baik.
- f) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### 3) **Kelebihan Media Gambar**

Beberapa kelebihan yang dimiliki media gambar menurut Hamdani (2011:250-251) adalah sebagai berikut:

- a) Sifatnya konkret.
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d) Foto dapat memperjelas suatu masalah.
- e) Harga foto murah dan gampang didapat serta digunakan.

#### 4) Kekurangan Media Gambar

Disamping memiliki kelebihan menurut Hamdani (2011:251) gambar juga memiliki kelemahan, yaitu:

- a) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata.
- b) Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

### 3. Kerangka Berpikir

Jean Piaget (dalam Halid, 2011), mengatakan bahwa usia anak sekolah dasar masih pada tahap konkrit operasional. Oleh karena itu pembelajaran IPA (sains) yang masih bersifat abstrak memerlukan perantara yang dapat mengkonkritkannya, salah satunya ialah dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran untuk memperjelas makna atau konsep yang ingin diajarkan.

Minimnya pemanfaatan media pembelajaran dan cara mengajar guru yang masih kurang bervariasi, berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SDN 26 Cakranegara. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPA kurang dari 65, yang berarti dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah tersebut.

Namun, guru tidak boleh sembarangan dalam memilih, merancang, dan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran. Gambar yang akan ditampilkan harus benar-benar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru harus dapat memakai media secara tepat dengan memperhatikan landasan penggunaan media/ alat peraga. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran adalah Dale's Cone of Experience (kerucut pengalaman Dale) yang dikutip oleh Azhar (dalam Halid, 2011) dalam bukunya yang berjudul media pembelajaran. Kerucut ini menjelaskan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret) kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan sampai kepada lambang verbal (abstrak).



Gambar 2.1 Dale's Cone of Experience (kerucut pengalaman Dale)

#### 4. Hipotesis

Hipotesa dalam penelitian ini adalah jika media gambar digunakan dalam pembelajaran IPA maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara dapat meningkat.

### D. Metode Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang digunakan guru atau penelitian di dalam kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (dalam Halid, 2011).

Karena permasalahan yang dihadapi dan dialami oleh guru, maka solusinya dirancang berdasarkan kajian teori pembelajaran dan input dari lapangan. Disamping itu pelaksanaan tindakan kelas juga dilakukan oleh guru sebagai observer dan peneliti sebagai pengajar (dalam Halid, 2011).

**2. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan**

Adapun penelitian ini dilaksanakan di SDN 26 Cakranegara yang berlokasi di jalan TGH Lopan, Dasan Cermen pada akhir Mei sampai awal Juni dengan frekuensi atau jumlah pertemuan dengan siswa pada jam mengajar yang telah dijadwalkan sekolah adalah 3 jam.

**3. Subyek dan Observer Penelitian**

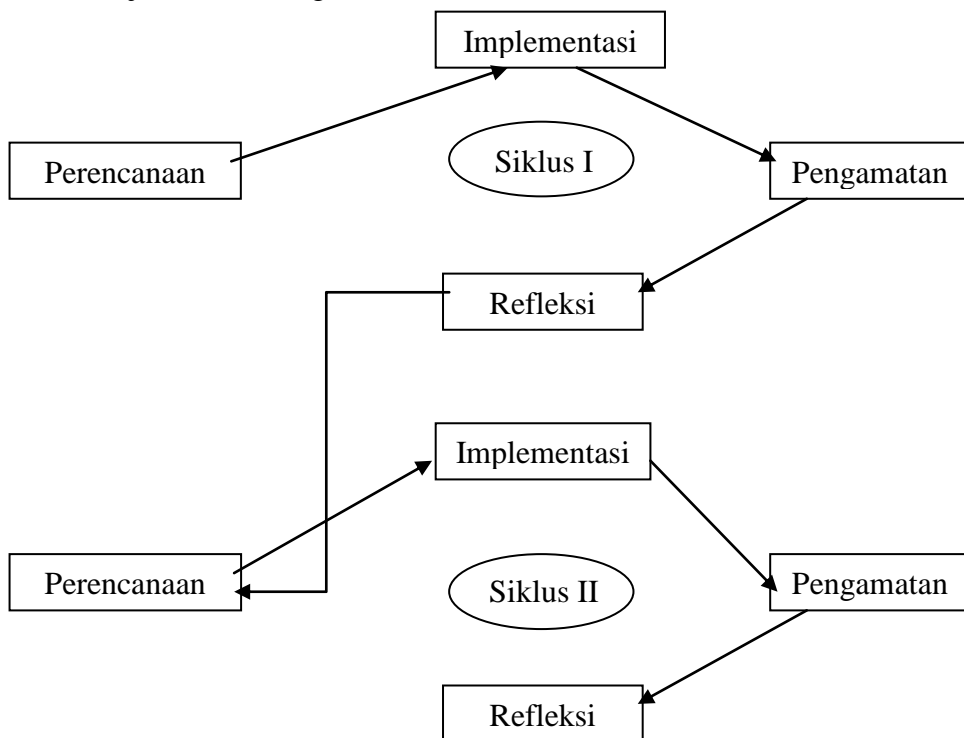
Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV semester II di SDN 26 Cakranegara pada tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 41 orang yang terdiri dari 17 perempuan dan 24 laki-laki.

Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai observer adalah guru kelas IV di SDN 26 Cakranegara yaitu Aminuddin, A. Ma dan peneliti sebagai pelaku atau orang yang berperan dalam melaksanakan penelitian.

**4. Prosedur (Langkah-langkah Penelitian)**

**a. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 (dua) siklus dengan 4 (empat) tahapan yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu (1) perencanaan, (2) implementasi, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Siklus pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas tersebut sesuai dengan **model John Elliot** yang dapat ditunjukkan sesuai gambar 3.1 di bawah ini:



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK Model John Elliot Termodifikasi (dalam Halid, 2011)

**1) Langkah-Langkah**

Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**a) Siklus I**

- (1) Tahap Perencanaan
- (2) Implementasi (Kegiatan Awal, Inti, dan Akhir)
- (3) Pengamatan
- (4) Analisis dan refleksi.

**b) Siklus II**

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua ini pun terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan (implementasi), dan refleksi yang pelaksanaannya berdasarkan pada hasil refleksi siklus I.

**5. Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian dibuat untuk keperluan pengumpulan data. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Lembar observasi.
- b. Tes hasil belajar

**6. Teknik Analisis Data**

**a. Teknik Analisis Data Hasil Belajar Siswa.**

- 1) Hasil belajar : dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah.

a) Ketuntasan Individu.

Analisis hasil belajar siswa :

$$\text{Rumus : } NA = \frac{SA}{SMI} \times 100$$

Keterangan :

NA : Nilai Akhir

SA : Skor Aktual

SMi : Skor Maksimal Ideal

b) Ketuntasan Klasikal

c) Ketuntasan Belajar :

$$\text{Rumus : } KB = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB: Ketuntasan Belajar

P : Banyaknya siswa yang memperoleh nilai  $\geq 60$

N : Banyaknya siswa yang mengikuti tes

Jika  $KB \geq 85\%$  maka belajar dikatakan tuntas klasikal

Jika  $KB \leq 89\%$  maka belajar belum dikatakan tuntas

(Nurkencana dalam Halid, 2011).

**b. Teknik Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa dan Guru**

- 1) Menentukan skor aktivitas belajar yang diperoleh siswa dan guru

Penskorannya mengikuti aturan sebagai berikut:

- a) Skor 4 diberikan jika semua deskriptor nampak.
- b) Skor 3 diberikan jika 2 deskriptor nampak.
- c) Skor 2 diberikan jika 1 deskriptor nampak.
- d) Skor 1 diberikan jika tidak ada deskriptor yang nampak.

- 2) Menentukan Mi dan Sdi

$$Mi = \frac{1}{2} \times SMi$$

$$SDi = \frac{1}{3} \times Mi$$

Keterangan:

Mi = Mean ideal (angka rata-rata ideal)



SMi = Skor maksimal ideal

SDi = Standar deviasi ideal (Nurkencana dalam Halid, 2011)

- Untuk aktivitas belajar siswa skor tertinggi adalah 24 dan skor terendah adalah 6.

$$\begin{aligned}
 Mi &= \frac{1}{2} \times (\text{Skor tertinggi} + \text{skor terendah}) & SDi &= \frac{1}{3} \times 14 \\
 &= \frac{1}{2} \times (24 + 6) & &= 5 \\
 &= \frac{1}{2} \times 30 = 15
 \end{aligned}$$

- Sedangkan Untuk aktivitas mengajar guru skor tertinggi adalah 24 dan skor terendah adalah 6.

$$\begin{aligned}
 Mi &= \frac{1}{2} \times (\text{Skor tertinggi} + \text{skor terendah}) & SDi &= \frac{1}{3} \times 15 \\
 &= \frac{1}{2} \times (24 + 6) & &= 5 \\
 &= \frac{1}{2} \times 30 \\
 &= 15
 \end{aligned}$$

### 3) Membuat pedoman konversi

Pedoman konversi digunakan untuk mengubah skor mentah menjadi skor standar. pedoman konversi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1  
Pedoman Konversi Penilaian Skala Lima  
Berdasarkan Tingkat Aktivitas Belajar Siswa

Interval	Nilai	Kriteria
$Mi + 1,5 SDi \leq A$	$A \geq 22,5$	Sangat Aktif
$Mi + 0,5 SDi \leq A < Mi + 1,5 Sdi$	$17,5 \leq A < 22,5$	Aktif
$Mi - 0,5 SDi \leq A < Mi + 0,5 SDi$	$12,5 \leq A < 17,5$	Cukup Aktif
$Mi - 1,5 SDi \leq A < Mi - 0,5 SDi$	$7,5 \leq A < 12,5$	Kurang Aktif
$A < Mi - 1,5 Sdi$	$A < 7,5$	Sangat Kurang Aktif

(Nurkencana dalam Halid, 2011)

Tabel 3.2  
Pedoman Konversi Penilaian Skala Lima  
Berdasarkan Tingkat Aktivitas Mengajar Guru

Interval	Nilai	Kriteria
$Mi + 1,5 SDi \leq A$	$A \geq 22,5$	Baik Sekali
$Mi + 0,5 SDi \leq A < Mi + 1,5 SDi$	$17,5 \leq A < 22,5$	Baik
$Mi - 0,5 SDi \leq A < Mi + 0,5 SDi$	$12,5 \leq A < 17,5$	Cukup
$Mi - 1,5 SDi \leq A < Mi - 0,5 SDi$	$7,5 \leq A < 12,5$	Kurang
$A < Mi - 1,5 Sdi$	$A < 7,5$	Sangat Kurang

(Nurkencana dalam Halid, 2011)

## 7. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

- a. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan dan minimal berkategori aktif.
- b. Prestasi belajar dapat dikatakan meningkat apabila persentase nilai rata-rata siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan dan minimal mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

## E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Siklus I

##### 1) Hasil Observasi Pada Siklus I

##### a) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

Aktivitas Guru	Nilai
Indikator yang diamati	5
Jumlah skor minimal per-indikator	1
Jumlah skor maksimal per-indikator	4
Total skor minimal dari indikator	5
Total skor maksimal dari indikator	20
Jumlah total skor	12,26
Persentase	61%

##### b) Hasil observasi aktiviatas siswa Siklus I

Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor
1	Kesiapan siswa menerima materi pembelajaran	2,33
2	Antusiasme di dalam mengikuti pelajaran	2,33
3	Interaksi siswa dengan guru	2,33
4	Interaksi siswa dengan siswa	2,67
5	Aktifitas siswa dalam permainan	2,67
6	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	2,33
<b>Skor Total</b>		<b>14,66</b>
<b>Persentase</b>		<b>61%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Cukup aktif</b>

##### 2) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I (Post Test)

No	Keterangan	Skor
1	Nilai terendah	50
2	Nilai tertinggi	100
3	Siswa yang tuntas	27
4	Siswa yang belum tuntas	14
5	Jumlah Siswa	41
<b>Rata – rata kelas</b>		<b>66,95</b>
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		<b>66 %</b>

#### b. Siklus II

##### 1) Hasil Observasi Pada Siklus II

##### a) Hasil Observasi Aktivitas Guru

### Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Nilai</b>
Indikator yang diamati	5
Jumlah skor minimal per-indikator	1
Jumlah skor maksimal per-indikator	4
Total skor minimal dari indikator	5
Total skor maksimal dari indikator	20
Jumlah total skor	18,41
Persentase	92 %

#### b) Hasil observasi aktivitas siswa

##### Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1.	Kesiapan siswa menerima materi pelajaran	3,33
2.	Antusiasme di dalam mengikuti pelajaran	3
3.	Interaksi siswa dengan guru	2,67
4.	Interaksi siswa dengan siswa	3
5.	Aktifitas siswa dalam permainan	3,33
6.	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	3
<b>Skor Total</b>		<b>18,33</b>
<b>Persentase</b>		<b>76%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Aktif</b>

#### 2) Hasil Belajar Siswa Siklus II

##### Data Hasil Belajar Siklus II (Post Test)

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1.	Nilai terendah	50
2.	Nilai Tertinggi	100
3.	Siswa yang tuntas	37
4.	Siswa yang belum tuntas	4
5.	Jumlah Siswa	41
<b>Rata-Rata kelas</b>		<b>80,12</b>
<b>Persentase ketuntasan belajar</b>		<b>90%</b>

## 2. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penggunaan media gambar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

Pada siklus I terdapat kekurangan-kekurangan dalam proses belajar mengajar antara lain: siswa belum terbiasa dengan penggunaan media dan metode baru, siswa belum menunjukkan keberanian untuk bertanya ataupun menyampaikan pendapat kepada guru, dan guru kurang menguasai kelas.

Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan seperti pada siklus I, tetapi guru melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Guru memotivasi siswa agar bisa lebih aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung, berani menyampaikan pendapatnya dan tidak enggan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

Dari perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil-hasil pembelajaran telah dapat mencapai target keberhasilan penelitian ini.

Data peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel data ringkasan hasil penelitian di bawah ini:

Data Ringkasan Hasil Penelitian

No	Siklus	Hasil Evaluasi		Hasil Observasi Proses Belajar Siswa		
		Rata-Rata	Persentase Ketuntasan	Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	I	66,95	66%	14,66	61%	KurangAktif
2	II	80,12	90%	18,33	76%	Aktif

Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media gambar merupakan gambaran nyata dari apa yang dipelajari siswa. Gambar dapat mencerminkan sesuatu hal atau kondisi tertentu secara real (nyata) sehingga siswa pun menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep IPA yang diajarkan oleh guru.

#### F. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian yang dilaksanakan dalam 2 siklus dapat dikatakan jumlah skor siswa dan guru dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Jumlah skor aktivitas guru meningkat sebesar 6,15 dengan jumlah persentase peningkatan sebesar 31%. Jumlah skor aktivitas siswa meningkat 3,67 dengan jumlah persentase peningkatan sebesar 15%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 13,17 dengan jumlah peningkatan persentase belajar siswa sebesar 24%.

Pada penelitian ini, secara keseluruhan disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 26 Cakranegara Tahun Ajaran 2012/2013.

#### G. Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Halid, M. 2011. *Optimalisasi penggunaan alat peraga dari barang-barang bekas pada mata pelajaran IPA untuk peningkatan prestasi belajar siswa Tahun Ajaran 2011 / 2012*. Skripsi pada S1 PGSD Universitas Mataram: tidak diterbitkan.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia  
( [http : // docs. docstoc. com / orig / 674690 / 679a024a - 306a - 4936 - b816 - b5cdf921101d. pdf](http://docs.docstoc.com/orig/674690/679a024a-306a-4936-b816-b5cdf921101d.pdf) )  
Diakses pada tanggal 25 November 2012  
( <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html/?m=1> )  
Diakses pada tanggal 25 November 2012
- Jannah, Riadatul. 2011. *Penerapan Asistensi Teman Sebaya dalam Belajar Kelompok (TAI/Team Assisted Individualization) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV A SDN 8 Masbagik Utara Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi pada S1 PGSD Universitas Mataram: tidak diterbitkan.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung :Sinar Baru Algensindo.
- Sutarno, Nono. 2009. *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.