

PENGUNAAN MEDIA NYATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN JELITA 01 JAKARTA TIMUR

Rasyimah Rasyid

ABSTRAK; Salah satu masalah pembelajaran IPA di sekolah bukan disebabkan siswa tidak mampu menyelesaikan soal, tetapi karena siswa tidak dapat memahami konsep yang terdapat dalam soal IPA tersebut. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran IPA di sekolah, antara lain pembelajaran IPA pada umumnya masih bersifat tekstual serta media dalam pembelajaran sering tidak digunakan bahkan cenderung diabaikan. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lain. Dengan adanya metode pembelajaran dan media pembelajaran yang baik maka siswa dapat belajar dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang telah diperoleh, dapat ditemukan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui penggunaan media nyata. Persentase data pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I sebesar 77,50% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 93,75%. Peningkatan tersebut menunjukkan, bahwa penggunaan media nyata dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran terhadap tindakan guru dan siswa. Dengan meningkatnya hasil data pemantau tindakan guru dan siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media nyata, maka hasil belajar IPA siswa kelas IV juga meningkat. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase hasil belajar IPA siswa yang mendapat nilai ≥ 61 pada siklus I adalah 72,50% dan pada siklus II siswa yang mendapatkan nilai ≥ 61 mengalami peningkatan sebesar 100%.

Kata Kunci: Media nyata, Hasil Belajar IPA.

PENDAHULUAN.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu pelajaran pokok yang diajarkan di sekolah dasar. IPA merupakan ilmu empirik yang membahas tentang faktor dan gejala alam. Karenanya, akan terjadi kecenderungan sikap dalam diri siswa terhadap mata pelajaran tersebut, baik yang positif maupun negatif. Siswa yang mempunyai sikap positif terhadap pelajaran IPA cenderung akan menempuh usaha belajar dengan keras, mempunyai intensitas belajar yang tinggi, dan penuh konsentrasi terhadap pembelajaran IPA. Sebaliknya siswa yang bersikap negatif terhadap pelajaran IPA cenderung tidak akan menunjukkan kesungguhan dalam belajar.

Oleh karena itu, salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran IPA di sekolah adalah bergantung pada sumber daya siswa yang berproses dalam pembelajaran. Artinya, penguasaan IPA tergantung dari tingkat kemampuan siswa menerimanya.

Belajar IPA di SD yang diharapkan ialah agar siswa: (1) mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap IPA, teknologi, dan masyarakat; (2) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; (3) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari; dan (4) mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Media merupakan suatu alat komunikasi yang dapat mempermudah guru menjelaskan suatu pelajaran dan mempermudah siswa untuk lebih memahami suatu pelajaran. Dalam pembelajaran IPA, media sangat dibutuhkan apalagi media yang kongkrit agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Semakin kongkrit siswa mempelajari materi pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Media yang kongkrit yang dapat dilihat langsung oleh siswa akan lebih dipahami oleh siswa. Media yang dapat dilihat secara langsung dalam proses pembelajaran dikenal dengan sebutan media nyata.

Media nyata adalah suatu merupakan benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Dengan menggunakan benda yang nyata atau kongkrit, siswa akan lebih mudah memahami suatu pelajaran. Kenyataan yang terdapat di lapangan, guru belum menggunakan media pembelajaran dengan baik dan efektif. Hal ini menjadi kendala dan hambatan dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah, yang sebagaimana guru lebih berperan aktif dibandingkan siswanya sendiri. Siswa harus menemukan sendiri agar ia dapat menguasai apa yang dipelajari. Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh siswa, maka IPA bukan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka. Penggunaan media pembelajaran yang kurang baik akan mengakibatkan siswa tidak belajar

dengan maksimal dan bisa membuat hasil belajarnya kurang optimal.

Proses belajar mengajar peranan media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Hubungan media nyata dengan pembelajaran IPA yaitu dapat mempermudah guru dalam mengajarkan konsep sehingga ketidakjelasan bahan yang disampaikan mampu dimengerti siswa dengan hadirnya media nyata. Media nyata dapat membantu siswa mempelajari IPA dengan cara mempertimbangkan alternatif dan berpikir fleksibel. Dengan demikian media nyata dalam pembelajaran IPA dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, anak didik mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media nyata. Kehadiran media nyata memang dapat menumbuhkan apresiasi siswa pada teknologi. Media nyata juga sesuai dengan tujuan IPA yaitu menghasilkan suatu proses yang mengandung metode ilmiah melalui cara kerja, cara berpikir dan cara pemecahan masalah.

TINJAUAN PUSTAKA

A. HAKIKAT PEMBELAJARAN IPA.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian-pengertian dan

sikap-sikap,serta apersepsi dan abilitas. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada dasarnya sangat berkaitan dengan perubahan tingkah laku siswa. Sepintas terdapat kesamaan perubahan tingkah perilaku sebagai hasil belajar, perkembangan, pertumbuhan, dan kematangan, namun jika ditelusuri lebih jauh maka akan ditemukan perbedaan yang signifikan. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan indikator yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang harus dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Selain itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar.

Menurut Soedijarto hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Gagne menambahkan bahwa hasil belajar adalah berbagai jenis kemampuan yang diperoleh dari belajar. Ada 5 jenis kemampuan hasil belajar, yaitu; (a) keterampilan intelektual, (b) informasi verbal, (c) strategi kognitif, (d) keterampilan motorik, (e) sikap.

Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa diadakan penilaian. Penilaian dapat diadakan setiap saat selama kegiatan berlangsung, dapat juga diadakan setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, misalnya setelah satu semester. Di antara

berbagai hasil belajar, hasil belajar dalam aspek kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Alat yang biasanya digunakan untuk menilai hasil belajar dalam aspek kognitif adalah tes. Hal ini disebabkan karena tes lebih mudah dibuat dan lebih praktis pemakaiannya dibandingkan alat non tes.

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam atau sains (*science*) diambil dari kata latin Scientia yang arti harfiahnya adalah pengetahuan, tetapi kemudian berkembang menjadi khusus Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains. Sund dan Trowbribge merumuskan bahwa Sains merupakan kumpulan pengetahuan dan proses.

Sains sebagai proses merupakan langkah-langkah yang ditempuh para ilmuwan untuk melakukan penyelidikan dalam rangka mencari penjelasan tentang gejala-gejala alam. Langkah tersebut adalah merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis dan akhirnya menyimpulkan. Dari sini tampak bahwa karakteristik yang mendasar dari sains ialah kuantifikasi artinya gejala alam dapat berbentuk kuantitas.

Menurut Sudrajat, terkait dengan pembentukan warga masyarakat yang melek sains, Pembelajaran IPA bertujuan : 1) untuk membantu siswa menjadi lebih fleksibel dan adaptif dan tidak difokuskan dalam pemilihan pengetahuan yang spesifik, 2) membangun kapasitas siswa dalam kemampuan berpikir kritis, 3) mendorong siswa untuk meneliti dampak ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kehidupan masyarakat dan lingkungan, 4) membangun sikap positif siswa

terhadap sains, dan 5) membangun apresiasi siswa terhadap sains.

Pembelajaran IPA di SD bertujuan agar siswa dapat: (1) Meningkatkan kesadaran akan kelestarian lingkungan, kebanggaan nasional, dan kebesaran serta kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa, (2) Memahami konsep-konsep IPA dan saling keterkaitannya, (3) Mengembangkan daya penalaran untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, (4) Mengembangkan ketrampilan proses untuk memperoleh konsep-konsep IPA dan menumbuhkan nilai dan konsep ilmiah, (5) Menerapkan konsep dan prinsip IPA untuk menghasilkan karya teknologi sederhana yang berkaitan dengan kebutuhan manusia.

3. Pengertian Hasil Belajar IPA

Pada penelitian ini hasil belajar yang diselidiki adalah ranah kognitif yaitu hafalan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena belajar melibatkan otak maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah. Secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat

sebelumnya. Tiga tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

IPA merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta dan segala isinya untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta dan sikap ilmiah. IPA dipandang sebagai proses merupakan langkah-langkah yang ditempuh para ilmuwan untuk melakukan penyelidikan dalam rangka mencari penjelasan tentang gejala-gejala alam. Langkah tersebut adalah merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis dan akhirnya menyimpulkan. Dari sini tampak bahwa karakteristik yang mendasar dari sains ialah kuantifikasi artinya gejala alam dapat berbentuk kuantitas.

B. Hakikat Media Nyata.

1. Media

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media dapat juga dikatakan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Proses belajar mengajar peranan media mempunyai arti yang cukup penting. karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili

apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beraneka ragam itu hampir semua bermanfaat. Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Dari ketiga jenis media yang ada yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, bahwasanya media audio-visual adalah media yang mencakup 2 jenis media yaitu audio dan visual. Media Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu Media Audio dan Media Visual. Sedangkan Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan Audio-Visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Harmawan mengemukakan bahwa Media Audio Visual adalah Media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar). Jika dilihat dari perkembangan media pendidikan, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar serta

mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek disain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya.

2. Konsep Media Nyata.

Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah benda nyata yang dapat dilihat, dipegang, dan digunakan secara langsung oleh siswa. Media nyata adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Berdasarkan pengertian diatas, media nyata merupakan alat penyampaian materi ajar dimana siswa melihat sendiri apa yang sedang diajarkan oleh guru. Dengan pengalaman nyata tersebut, siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Ibrahim, media nyata yaitu objek nyata atau benda sesungguhnya. Berdasarkan pernyataan tersebut, media nyata dipakai guru dalam proses pembelajaran adalah benda yang berada di lingkungan sekitar, baik benda hidup atau mati. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indra peraba.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam Azhar dibagi ke dalam dua kategori yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Media nyata termasuk ke dalam media tradisional, media nyata terdiri dari model, contoh, dan manipulatif (peta, boneka). Berdasarkan pengertian tersebut,

media nyata bisa berasal dari benda yang murah atau barang bekas tetapi efisien dan efektif dalam penggunaannya.

Berdasarkan uraian diatas media nyata adalah benda nyata perantara bagi guru untuk menyampaikan pesan terhadap siswa agar dapat merangsang pikiran, minat, perasaan, perhatian siswa serta memberikan pengalaman nyata sehingga proses interaksi antara guru dengan siswa dapat berlangsung secara tepat melalui percobaan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Dalam penelitian ini diupayakan terdapat peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) khususnya di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jelita 1 Jakarta Timur. Proses yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model proses siklus (putaran/spiral) yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Taggart. Dimulai dari putaran atau tahapan siklus satu ke siklus berikutnya dengan target agar kualitas pembelajaran semakin baik disertai peningkatan hasil belajar IPA yang semakin meningkat.

PEMBAHASAN.

A. Analisis Data

Analisis data diperoleh dari data pemantau tindakan dan data penelitian. Data pemantau tindakan berupa pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPA dengan

menggunakan media nyata pada siklus I dan II melalui pengamatan langsung berdasarkan instrumen pemantau tindakan yang dilakukan oleh observer.

Adapun data penelitian diperoleh dari data tentang hasil belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jelita 01 Jakarta Timur. Analisis data dapat disajikan berdasarkan hasil pengamatan, sebagai berikut:

1. Data Pemantau Tindakan

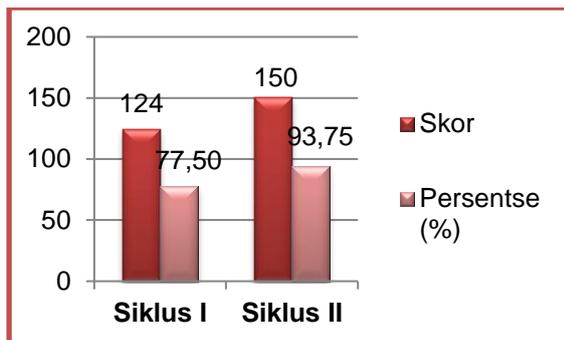
Persentase hasil pengamatan pemantau terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPA menggunakan media nyata pada siklus I sebesar 77,50% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Berikut ini disajikan tabel penilaian aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya:

Tabel 1. Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I dan II

| SIKLUS | SKOR | PERSENTASE (%) |
|---------------|-------------|-----------------------|
| I | 124 | 77,50% |
| II | 150 | 93,75% |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan, bahwa adanya peningkatan pada penilaian pemantau tindakan terhadap aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 16,25% dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media nyata.

Peningkatan persentase aktivitas guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jelita 01 Jakarta Timur dalam proses pembelajaran IPA pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan media nyata dapat disajikan dalam grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I dan II

Berdasarkan grafik peningkatan aktivitas guru dan siswa di atas menunjukkan, bahwa terdapat perbedaan dalam hal tingkat optimalisasi tindakan dalam proses pembelajaran IPA siswa kelas IV melalui penggunaan media nyata. Pada siklus I penggunaan media nyata belum maksimal, sedangkan pada siklus II penggunaan media nyata sudah maksimal, hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan perolehan persentase pada setiap siklusnya.

2. Data Hasil Belajar IPA

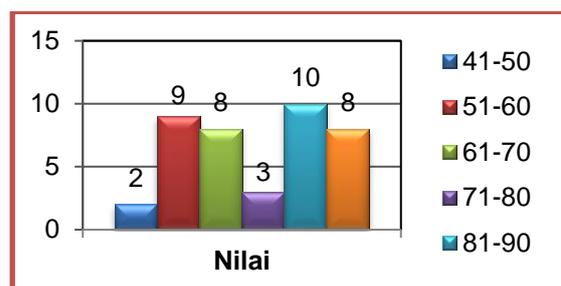
a. Siklus I

Data penelitian diperoleh dari penilaian hasil belajar IPA siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Belajar IPA Siklus I

| Ket | Pencapaian | Target Pencapaian |
|---|------------|-------------------|
| Skor Terendah | 50 | |
| Skor Tertinggi | 95 | |
| Jumlah | 3015 | |
| Rata-rata | 75,38 | |
| Persentase siswa memperoleh nilai < 61 | 27,50% | |
| Persentase siswa memperoleh nilai \geq 61 | 72,50% | 100% |

Tabel di atas menunjukkan, bahwa persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai < 61 masih rendah dibandingkan dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq 61. Namun, jumlah siswa tersebut masih belum mencapai target yang diinginkan, karena persentase siswa yang memperoleh nilai \geq 61 pada siklus I sebesar 72,50%. Hasil analisis data tentang hasil belajar IPA siklus I dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar IPA Siklus I

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan, bahwa hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPA pada siklus I adalah 29 orang siswa dengan persentase sebesar 72,50%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM pada siklus I adalah 11 orang siswa dengan persentase sebesar 27,50%. Hal tersebut menunjukkan, bahwa hasil belajar IPA siswa belum mencapai target yang diinginkan, karena target dalam penelitian ini adalah 100% siswa telah mencapai nilai KKM \geq 61.

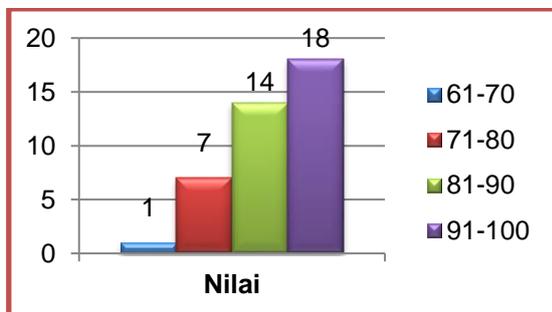
b. Siklus II

Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan tingkat kemampuan hasil belajar IPA melalui penggunaan media nyata setelah pelaksanaan pada siklus II, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar IPA Siklus II

| Ket | Pencapaian | Target Pencapaian |
|---|------------|-------------------|
| Skor Terendah | 70 | |
| Skor Tertinggi | 100 | |
| Jumlah | 3565 | |
| Rata-rata | 75,62 | |
| Persentase siswa memperoleh nilai < 61 | 0% | |
| Persentase siswa memperoleh nilai \geq 61 | 100% | 100% |

Tabel di atas menunjukkan, bahwa persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq 61 pada siklus II sebesar 100%. Dengan demikian, jumlah tersebut telah mencapai target yang diinginkan. Hasil analisis data tentang hasil belajar IPA siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar IPA Siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar IPA pada siklus II telah meningkat dibandingkan pada siklus I. pada siklus I hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai KKM sebesar 72,50%, sedangkan pada siklus II hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai KKM sebesar 100%. Hal ini menunjukkan, bahwa target dalam penelitian ini telah tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

B. Pembahasan Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang telah diperoleh, dapat ditemukan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui penggunaan media nyata. Persentase data pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I sebesar 77,50% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 93,75%. Peningkatan tersebut menunjukkan, bahwa penggunaan media nyata dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran terhadap tindakan guru dan siswa.

Meningkatnya hasil data pemantau tindakan guru dan siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media nyata, maka hasil belajar IPA siswa kelas IV juga meningkat. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase hasil belajar IPA siswa yang mendapat nilai \geq 61 pada siklus I adalah 72,50% dan pada siklus II siswa yang mendapatkan nilai \geq 61 mengalami peningkatan sebesar 100%.

Dapat disimpulkan, bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jelita 01 Jakarta Timur, yaitu dengan menggunakan media nyata. Hal ini karena pembelajaran menggunakan media nyata dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling memahami konsep-konsep yang disampaikan oleh guru, dan memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan observer dapat dilihat dari

persentase tingkat keberhasilan siswa melalui hasil evaluasi pada siklus I sebesar 72,50% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%, berarti sebesar 27,50% siswa telah mengalami peningkatan hasil belajarnya. Sesuai dengan tingkat keberhasilan siswa tersebut, maka dapat disimpulkan, bahwa dengan penggunaan media nyata hasil belajar IPA siswa kelas IV dapat meningkat.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran,

sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Guru hendaknya memiliki peranan yang sangat penting untuk ikut membina kepribadian siswanya, sehingga perkembangan sikap belajar siswa akan terus meningkat.
3. Kepala sekolah dan instansi yang terkait hendaknya memberikan sarana dan prasarana yang lebih memadai, sehingga guru dapat berkreasi dalam menggunakan berbagai media pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Agustus, 2008), h. 14
Cece Rakhmat, *Silabus Universitas Pendidikan Indonesia*, (Bandung : FIP UPI, 2007), h. 2
<http://dasar-teori.blogspot.com>. *Tujuan Pembelajaran IPA*, (Jakarta: 2011), h.8
Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada, 2003), h.68
Muslichach Asy'ari, *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi dan Masyarakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), h.7
Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), h.15
Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), h.38
Soedjiarto, *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*, (Jakarta: Balai Pustaka,1993), h.22
Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), h.2
Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar dan Mengajar*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 10
www.ipa.unnes.ac.id, *Ilmu Pengetahuan Alam*,(Unnes:2009),h.71

Daftar Riwayat Hidup Peneliti :

Dra. Rasyimah Rasyid. M.Pd., adalah Dosen UPBJJ-UT Jakarta.