

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI MENGENAL SIFAT BENDA DAN KEGUNAANNYA DENGAN MEDIA REALITA PADA SISWA KELAS 1 B SDN SIDOMEKAR 08 JEMBER

Suparni²

Abstrak. Karena kurangnya kreativitas guru dalam menentukan dan menggunakan media sebagai alat bantu pendidikan IPA itulah hasil belajar siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08 pada mata pelajaran IPA materi mengidentifikasi kegunaan benda di lingkungan sekitar masih belum memenuhi standar yang ditetapkan. Proses belajar mengajar yang dilakukan guru hanya menerima informasi melalui metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Untuk itulah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil langkah penggunaan media realita dengan metode demonstrasi sehingga siswa diajak langsung melakukan dan mengamati apa yang diharapkan sesuai dengan materi pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah media realita dapat meningkatkan hasil belajar IPA mengenal sifat benda dan kegunaannya pada siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08, Jember. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut: mengkaji apakah melalui media realita dapat meningkatkan hasil belajar bidang studi IPA materi mengenal sifat benda dan kegunaannya, meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar IPA materi mengenal sifat benda. Hasil dari tes menunjukkan kemajuan dari siklus per siklus. Kondisi awal sebelum penelitian menunjukkan aktifitas siswa kurang aktif. Kondisi tersebut berubah pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada proses pembelajaran siklus I dan II. Untuk hasil belajar siswa, pada siklus satu terdapat perubahan yakni mayoritas siswa sudah mendapat nilai cukup dan tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang. Pada siklus terakhir terdapat ketuntasan belajar yang tinggi yakni digambarkan bahwa mayoritas siswa (88%) mendapat nilai sangat baik dan 12% siswa mendapat nilai baik.

Kata Kunci : Hasil Belajar, IPA, Media Realita

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal fikiran/rasional mereka sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul dimasa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan yang baik, kita akan mudah mengikuti perkembangan jaman dimasa yang akan datang, khususnya perkembangan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan ketrampilan, wawasan dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Di sekolah

² Guru Kelas I SDN Sidomekar 08 Semboro, Jember

dasar, IPA lebih bersifat memberi pengetahuan, melalui pengamatan-pengamatan dengan peranga lingkungan serta lingkungan buatan. Anak usia SD adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional, maupun pertumbuhan badaniah. Dewasa ini, pembelajaran IPA masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan kegiatannya lebih berpusat pada guru. Aktivitas siswa dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Guru menjelaskan IPA hanya sebatas produk dan sedikit proses. Salah satu penyebabnya adalah padatnya materi yang harus dibahas dan diselesaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Padahal, dalam membahas IPA tidak cukup hanya menekankan pada produk, tetapi yang lebih penting adalah proses untuk membuktikan atau mendapatkan suatu teori atau hukum. Oleh karena itu, media/praktikum sebagai alat media pendidikan untuk menjelaskan IPA sangat diperlukan.

Karena kurangnya kreativitas guru dalam menentukan dan menggunakan media sebagai alat bantu pendidikan IPA itulah hasil belajar siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08 pada mata pelajaran IPA materi mengidentifikasi kegunaan benda di lingkungan sekitar masih belum memenuhi standar yang ditetapkan. Proses belajar mengajar yang dilakukan guru masih menempatkan siswa sebagai obyek belajar yang hanya menerima informasi melalui metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Untuk itulah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil langkah penggunaan media realita dengan metode demonstrasi sehingga siswa diajak langsung melakukan dan mengamati apa yang diharapkan sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan harapan siswa akan lebih paham dan mengerti konsep yang diajarkan. Bidang studi IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan pengetahuan yang berupa konsep-konsep/fakta-fakta prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Dalam mata pelajaran IPA siswa diharapkan untuk dapat berpikir kritis dalam memanfaatkan pengetahuan untuk memahami kehidupan alam sekitar. Menurut Darmojo dan Kaligis (1992:3) IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam berarti "Ilmu" tentang "Pengetahuan Alam". "Ilmu" artinya suatu pengetahuan yang benar. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolok ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat; sedang objektif artinya sesuai

dengan objeknya, sesuai dengan kenyataannya, atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui pancaindera.

Media berasal dari Bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara yang dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Secara harfiah media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Latuheru dalam lyna, 2012). Media realita, yaitu benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realita tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut kelokasinya. Media realita sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realita juga dapat dimodifikasi. Modifikasi media realita bias berupa: potongan benda (cuteways), benda contoh (specimen), dan pameran (exhibit).

Aktivitas merupakan segala tingkah laku siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar (Masyruroh, 2009:11). Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, dan setiap orang yang belajar harus aktif. Jadi aktivitas disini juga berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sehingga akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Menurut Sudjana (2010:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Disamping itu menurut Winkel (dalam Ahmad, 2009) “perubahan hasil belajar adalah terjadinya perubahan yang dapat diketahui dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan atau soal atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran IPA adalah suatu bukti keberhasilan yang dicapai sebagai hasil belajar atau pengalaman latihan pada mata pelajaran IPA. Sedangkan prestasi belajar yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi nilai harian.

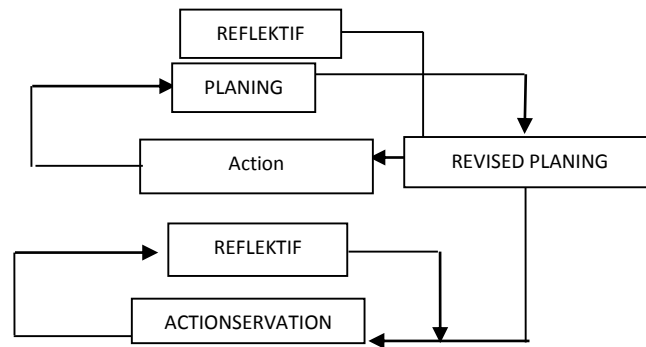
Rumusan masalah yang akan dicarikan solusi pemecahannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Apakah media realita dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA mengenal sifat benda dan kegunaannya pada siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember, dan 2) Apakah media realita dapat

meningkatkan hasil belajar IPA mengenal sifat benda dan kegunaannya pada siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Tujuan dari penelitian ini yaitu: meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPA mengenal sifat benda dan kegunaannya pada siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA mengenal sifat benda dan kegunaannya pada siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan di Kelas 1 B SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember tahun pelajaran 2014/2015. Subjek penelitian ditujukan pada seluruh siswa Kelas 1 B SDN Sidomekar 08 Semboro, Jember, dengan alasan kurangnya semangat dan minat belajar siswa. Metode yang digunakan guru sebelumnya yaitu ceramah yang membuat siswa menjadi bosan dan jenuh dikelas. Hal ini berakibat siswa kurang maksimal dalam menerima atau memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan menggunakan media realita ini diharapkan dapat mengefektifkan pembelajaran khususnya untuk pembelajaran IPA. Rencana penggunaan media realita ini berguna untuk meningkatkan mutu belajar siswa. Disamping itu alasan pemilihan subjek ini karena melihat siswa di sekolah tersebut kurang merespon terhadap pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru khususnya terhadap mata pelajaran IPA. Maka dari itu guru disini mencoba untuk menggunakan media realita untuk meningkatkan responsibilitas siswa dengan harapan nantinya akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan (PTK) yaitu penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan model skema PTK. Menurut “Kemmis dan Mc Taggart” kedua tokoh ini mengembangkan teori/skema yang diciptakan oleh “Kurt Lewin” yaitu perencanaan, perlakuan, refleksi dan pengamatan dengan menambah komponen tindakan (acting) didalamnya. Berikut alasannya:



Gambar 1. Langkah-langkah PTK

Pada tahap perencanaan merupakan tahap awal dimana guru disini sebagai pengajar mempersiapkan segala sesuatunya untuk jalannya pembelajaran menggunakan media realia. Seperti mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk proses pembelajaran. Selain itu yang terpenting yaitu guru harus memberikan informasi atau penjelasan tentang masalah tugas yang akan diberikan dengan menggunakan media realita, disamping mempersiapkan kondisi belajar siswa. Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut: a. menetapkan dan memilih Kompetensi Dasar mengenal berbagai sifat benda dan kegunaanya melalui pengamatan perubahan bentuk benda yang dijadikan bahan dalam pelaksanaan penelitian, b. membuat skenario pembelajaran yang terdiri dari program perencanaan pembelajaran Kompetensi Dasar Mengenal berbagai sifat benda dan kegunaanya melalui pengamatan perubahan bentuk benda, c. membuat alat bantu mengajar berupa media realita benda-benda yang ada di sekitar, dan d. membuat lembar observasi yang digunakan peneliti untuk menilai sikap siswa pada saat peneliti mengaplikasikan metode mengajar dengan menggunakan alat bantu mengajar yang berupa media realita benda-benda di sekitar. Langkah-langkah yang digunakan dalam perbaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam akan dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada siklus I guru dan siswa melakukan pengamatan benda disekeliling, siswa menemukan fakta tentang sifat benda, bentuk benda ada yang bulat, persegi, beraturan dan tidak beraturan, ukuran benda berbeda ada yang kecil dan besar. selanjutnya membimbing dan memberi contoh proses perubahan-perubahan bentuk bendamenggunakan media realita. Kemudian masing-masing kelompok mengerjakan lembar kerja dengan bimbingan gurudan melaporkan hasil kerja kelompok dari hasil pengamatan menggunakan media realita. Mencatat hasil pengukuran tiap benda dengan cermat sebagai bahan laporan kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi. Pada Siklus II

dilaksanakan untuk melengkapi dan melanjutkan kegiatan pada siklus I berdasarkan perolehan nilai yang belum memuaskan agar hasil belajar lebih meningkat.

Dalam proses pembelajaran guru melakukan observasi menurut “Kerlinger” mengobservasi adalah suatu istilah umum yang mempunyai arti semua penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukur dan mencatat. Metode observasi adalah suatu usaha untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar.

Tahap refleksi dilakukan untuk mengkaji kembali hasil tindakan dan hasil observasi, yang kemudian dianalisis untuk menentukan tindakan perbaikan yang akan dilakukan kemudian. Dengan melakukan refleksi peneliti mengetahui kekurangan-kekurangan apa yang perlu diadakan tindakan perbaikan.

Dalam pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya: observasi/pengamatan, tes, wawancara, angket. Penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif kualitatif yaitu menggambarkan keadaan di lapangan secara deskripsi guna mengetahui kualitas dan efektifitas penggunaan media realita dalam pembelajaran IPA, dimana dalam memperoleh data kualitatif peneliti dapat menggunakan beberapa cara seperti angket, observasi, wawancara dan tes yaitu dengan mengumpulkan data yang telah tersebut diatas, sehingga dapat diketahui efektif atau tidak media realita digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA. Hasil belajar mencapai ketuntasan yakni skor minimal 63% dan secara klasikal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

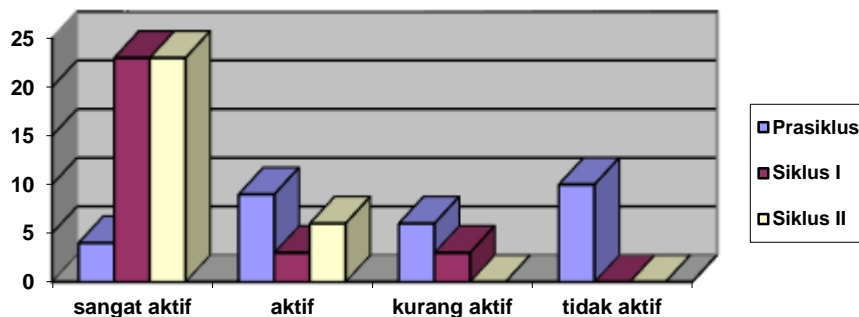
Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh informasi bahwa mayoritas siswa terlibat secara mental dan fisik dalam proses pembelajaran. Partisipasi tersebut terlihat dalam hal kemauan atau keberanian siswa untuk memberikan pendapat mereka dengan memberikan penjelasan kepada sesama teman dalam kelompok. Mereka juga saling memberikan argumentasi untuk memberikan pendapat yang mereka kemukakan. Meskipun masih juga saling memberikan argumentasi untuk mempertahankan kanpen dapat yang mereka kemukakan. Meskipun masih ada juga siswa yang kurang berani ambil bagian dalam demonstrasi dan eksperimen, namun demikian jumlah kejadian ini tidak terlalu besar. Sehingga partisipasi siswa tersebut jauh lebih baik dibandingkan hasil observasi pada studi pendahuluan yakni ketika guru menggunakan

metode demonstrasi dan eksperimen. Pembelajaran dengan menggunakan media realita yang dilaksanakan oleh guru dalam menyampaikan materi berdampak pada peningkatan keaktifan belajar. Hal ini tampak pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan kedua aspek tersebut juga diiringi dengan adanya peningkatan aspek psikologis yang penting lainnya, yakni minat siswa terhadap materi pelajaran. Secara mendetail penerapan metode diskusi terhadap peningkatan aspek-aspek tersebut disajikan pada paparan berikut. Hasil perbandingan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sebelum dan sesudah guru menggunakan media realita selengkapnya disajikan dalam data-data berikut:

Tabel 1. Keaktifan Siswa dalam PBM

Siklus	Sangat Aktif (91-100)	Aktif (71-90)	Kurang Aktif (51-70)	Tidak Aktif (0-50)
Prasiklus	4	9	6	10
Siklus I	23	3	3	0
Siklus II	23	6	0	0

Dari tabel diatas dapat disimpulkan keaktifan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dapat dilihat dari grafik dibawah ini.



Grafik 1. Keaktifan Siswa dalam PBM

Gambar diatas menginformasikan bahwa pada proses pembelajaran yang diamati pada studi pendahuluan: Sangat Aktif 4 siswa atau 31%, Aktif 9 siswa atau 31%, Kurang Aktif 6 siswa atau 21%, yang tidak aktif sebanyak 10 siswa atau 34%. Kondisi tersebut berubah pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada metode diskusi siklus I, yakni sangat aktif 79% atau 23 siswa, kategori aktif 10% atau 3 siswa. Kurang aktif 10% atau 3 siswa, Tidak aktif 0 siswa atau 0%. Pada siklus II sangat aktif 79% atau 23 siswa, kategori aktif 21% atau 6 siswa. Kurang aktif 0% atau 0 siswa, Tidak aktif 0 siswa atau

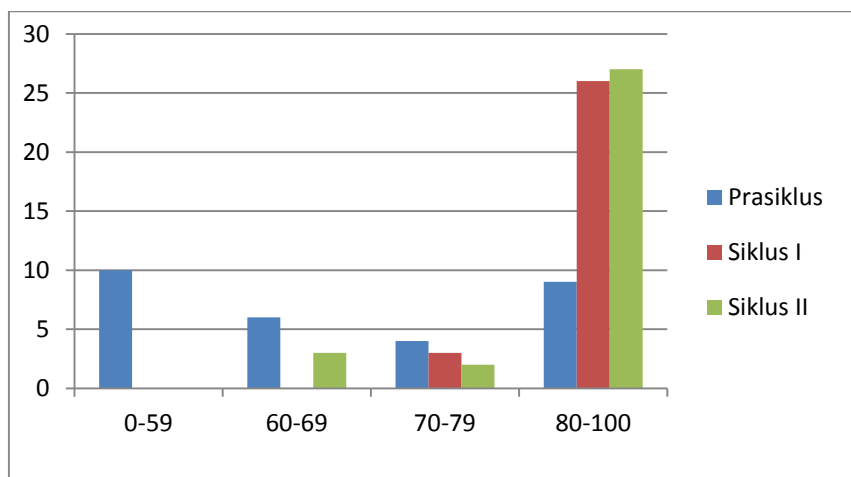
0%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media realita dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil belajar dari tes juga mengalami peningkatan dari awal prasiklus sampai siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 2. Sebaran Perkembangan Nilai dari kondisi Awal, Siklus-1, dan Siklus-2

Siklus	0-59	60-69	70-79	80-100
Prasiklus	10	6	4	9
Siklus I	0	0	3	26
Siklus II	0	0	2	27

Dari tabel di atas dapat dilihat grafik berikut



Grafik 2. Sebaran Perkembangan Nilai dari kondisi Awal, Siklus-1 dan Siklus-2

Gambar tersebut menyatakan bahwa pendapat perubahan kecenderungan hasil belajar yang ditampilkan oleh ketiga kelompok. Sebelum penelitian tindakan dilakukan ada kecenderungan siswa kebanyakan memperoleh nilai kurang (0-59) yaitu 12 siswa dan ada 5 orang siswa yang memperoleh nilai sangat baik (80-100). Jika digunakan grafik polygon maka diketahui modus siswa berada pada katagori cukup dan akan membentuk kurva positif yang artinya proses pembelajaran kurang berhasil. Pada siklus satu terdapat perubahan yakni mayoritas siswa sudah mendapat nilai cukup dan tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang. Pada siklus terakhir terdapat ketuntasan belajar yang tinggi yakni digambarkan bahwa mayoritas siswa (88%) mendapat nilai sangat baik dan 12% siswa mendapat nilai baik.

Hasil penelitian tersebut jika dicermati lebih dalam membawa implikasi bahwa penggunaan media realita perlu digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Meskipun kita sadari bahwa penggunaan media tersebut membawa

kosekuensi yang besar terhadap beban guru. Beban kurikulum yang begitu besar tidak memungkinkan kepada guru untuk terlalu sering penerapan metode ini. Jika pertimbangan pemilihan metode pembelajaran hanya masalah waktu yang digunakan, penggunaan media realita perlu diterapkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran. Namun demikian sangat disadari bahwa ini hasil penelitian diperoleh dari penelitian dalam skala yang sangat kecil sehingga masih diperlukan penelitian lebih lanjut dalam subjek dan pokok bahasan yang lebih luas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Dengan penggunaan media realita mampu meningkatkan aktifitas belajar IPA Mengenal berbagai sifat benda dan kegunaanya melalui pengamatan perubahan bentuk bendapada siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada analisis aktifitas siswa siklus I, yakni sangat aktif 79% atau 23 siswa, kategori aktif 10% atau 3 siswa. Kurang aktif 10% atau 3 siswa, Tidak aktif 0 siswa atau 0%. Pada siklus II sangat aktif 79% atau 23 siswa, kategori aktif 21% atau 6 siswa. Kurang aktif 0% atau 0 siswa, Tidak aktif 0 siswa atau 0%.

Dengan penggunaan media realita mampu meningkatkan hasil belajar IPA mengenal berbagai sifat benda dan kegunaanya melalui pengamatan perubahan bentuk benda pada siswa kelas 1 B SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Pada siklus terakhir terdapat ketuntasan belajar yang tinggi yakni digambarkan bahwa mayoritas siswa (88%) mendapat nilai sangat baik dan 12% siswa mendapat nilai baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmodjo, Hendro, & Jenny R.E Kaligis. 1992. *Pendidikan IPA II*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Masruroh, A. (2009). *Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Rasa Percaya Diri Siswa-Siswi Di Taman Kanak-Kanak Primagama Kota Malang*. Malang: FakultasPsikologi UIN Maliki Malang
- Rarasanti, Lyna. 2012. *Perbedaan media pembelajaran dan alat peraga*. [serial online]. <http://mimilyna.blogspot.com>. 12 Pebruari 2014.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.

Sudrajad, Ahmad. 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Group Investigation (GI)*. [serial online]. https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2009/06/20/strategipembelajaran-kooperatif-metode-group-investigation.12_Pebruari_2014.