

PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS II SD ALUSIS PETRA SEJAHTERA SURABAYA

Suhartatik

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (deborasuhartatik@yahoo.com)

Mintohari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Pembelajaran IPA bukan hanya pengumpulan penguasaan berupa fakta dan konsep, tetapi diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta penerapannya dalam kehidupan sehari – hari, serta dapat mengembangkan perilaku berkarakter , keterampilan sosial dan meningkatkan hasil belajar secara optimal. Dalam pelaksanaannya, media tiga dimensi sangat disukai oleh siswa karena modelnya sangat menarik dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini yang membuat hasil belajar siswa meningkat. Di SD Alusis Petra Sejahtera Surabaya , data di lapangan menunjukkan hanya 1 siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu peneliti mengharapkan agar guru berupaya untuk menggunakan media dalam semua mata pelajaran, terutama pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan 2 siklus dengan tahapan tiap siklus yaitu: perencanaan (penyusunan rencana pembelajaran) , pelaksanaan tindakan (penerapan rancangan pembelajaran), pengamatan (mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran), dan refleksi (mengungkapkan kembali kegiatan yang telah dilakukan guru dan siswa di dalam kelas) . Yang menjadi subyek dan tempat penelitian adalah siswa – siswi SD Alusis Petra Sejahtera Surabaya. Untuk pengambilan data dilakukan dengan observasi dan tes. Data yang diperoleh di lapangan kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I adalah 63% meningkat menjadi 86% pada siklus II. Aktivitas siswa pada siklus I adalah 69% meningkat menjadi 85% pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I adalah 50% meningkat menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar afektif siswa pada siklus I adalah 68% meningkat menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar psikomotor siswa pada siklus I adalah 63% meningkat menjadi 86% pada siklus II. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Media Tiga Dimensi, Hasil Belajar.

Abstract: Learning Science is not just the collection of facts and mastery of concepts, but is expected to be a vehicle for students to learn about themselves and the environment as well as their applicability in everyday life, and to develop character behavior, social skills and improve learning outcomes are optimal. In doing so, a three dimensional medium is preferred by students because the model is extremely attractive and make students more enthusiastic in participating in learning. The thing that makes students learning outcomes improved. In Alusis Petra Sejahtera Elementary School Surabaya, field data showed only one students who has not reached the Completeness Maksimum Criteria. By researchers because it is expected that teachers attempt to use the media in all subjects, especially Science lessons.. This research is done 2 cycles with each cycle stages, namely: planning (preparation of lesson plans), implementation of the action (application of instructional design), observation (observe the activities of teachers and students during the learning proces) and reflection (revisits the activities that have been carried out teachers and students in the classroom) . Who is the subject and the research is Elementary School Alusis Petra Sejahtera students Surabaya. For the retrieval of data shall be done by observation and tests. Data obtained in the field and then analyzed by using the formula. The results showed that the activity of teachers in the first cycle was 63% rising to 86% in the second cycle. Activities of students in the first cycle was 69% increasing to 85% in the second cycle. Mastery of cognitive learning outcomes of students in the first cycle was 50% rising to 90% in the second cycle. Increase in Affective students learning outcomes in the first cycle was 68% rising to 86% in the second cycle. Increased psychomotor learning outcomes of students in the first cycle was 63% rising to 86% in the second cycle. From these data it can be concluded that the use of three dimensional media to improve student learning result Science is successful.

Keywords: Three Dimensional Media, Learning Result.

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum KTSP (dalam Julianto, 2011 : 36) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep, atau prinsip – prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang dikaitkan dengan fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari.

Proses pembelajaran IPA harus menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung pada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar, yang pada akhirnya mereka menemukan sendiri konsep materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Selain itu, pembelajaran IPA diarahkan untuk memberi pengalaman langsung dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam untuk alam sekitar.

Kenyataan yang terjadi di kelas II SD Alusis Petra Sejahtera, berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Agustus 2011 pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat monoton, guru hanya menyampaikan materi pelajaran yang ada di buku pegangan siswa sambil menunjukkan gambar- gambar hewan, sedangkan siswa hanya mendengarkan penyampaian pelajaran dari guru saja tanpa melakukan suatu kegiatan, siswa hanya duduk diam dan tidak boleh bersuara. Siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan guru sehingga membuat siswa merasa jenuh, ribut sendiri, tidak berminat dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Jadi penyebab dari hasil belajar yang kurang dari KKM adalah penggunaan media yang tidak sesuai dengan pembelajaran atau kurang diminati oleh siswa.

Salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam belajar dan memantapkan penerimaan siswa terhadap isi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media tiga dimensi. Alasan peneliti karena media tiga dimensi merupakan media benda konkret yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mengamati bagian – bagian tubuh hewan sehingga siswa dapat mengidentifikasi hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak dan hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur serta mengidentifikasi tumbuhan yang berasal dari biji dan tumbuhan yang berasal dari batang. Dengan demikian hasil belajar siswa menjadi lebih baik atau terjadi peningkatan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru, sifatnya kontekstual dan hasilnya tidak untuk digeneralisasi. Namun hasil PTK dapat digunakan oleh orang lain jika masalah atau latar mirip dengan masalah atau latar PTK yang ada.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Alusis Petra Sejahtera Surabaya. Hasil penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2012 - 2013. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Subyek penelitian adalah siswa kelas II SD Alusis Petra Sejahtera Surabaya. Jumlah siswa 10 orang, terdiri dari 4 siswa perempuan dan 6 siswa laki- laki. Pemilihan subyek berdasarkan dari karakteristik siswa yang aktif dan berani bertanya serta berpikir logis. Minat baca serta sikap ingin tahunya tinggi.

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang berulang dan berkesinambungan. Penelitian ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, melakukan pengamatan, dan mengadakan refleksi. Pada siklus I dan siklus II perencanaan yang dilakukan oleh guru adalah : 1. Penyusunan Perangkat Pembelajaran yaitu analisis kurikulum, penyusunan silabus, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menetapkan materi, merencanakan langkah- langkah kegiatan pembelajaran, menyiapkan alat evaluasi proses atau evaluasi hasil, membuat Lembar Kerja Siswa (LKS). 2. Penyusunan Instrumen Penelitian, yang terdiri dari: lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, tes hasil belajar, angket respons siswa. 3. Merumuskan indikator ketercapaian tujuan penelitian yaitu indikator ketercapaian aktivitas guru dan siswa mencapai 85%, indikator ketercapaian hasil belajar siswa ≥ 70 dan kriteria ketuntasan klasikal 85%, indikator ketercapaian respons siswa terhadap proses pembelajaran mencapai 85%. Pelaksanaan tindakan yang berupa pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menerapkan media tiga dimensi di kelas II SD Alusis Petra Sejahtera Surabaya. Dalam tahap observasi, guru bekerja sama dengan teman sejawat sebagai pengamat. Ada pun hal- hal yang dilakukan pengamat adalah : mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dan mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil refleksi pertama akan timbul permasalahan yang akan diperbaiki pada penelitian berikutnya atau siklus kedua. Pada siklus kedua ini juga akan dilakukan langkah- langkah yang sama dengan

siklus pertama. Penelitian atau siklus ini akan berakhir jika sudah tercapai tujuan awal dari penelitian tersebut.

Pengumpulan data adalah cara kerja yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan sesuai dengan masalah yang terkait. Data yang dikumpulkan yaitu aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung, hasil belajar siswa yang meliputi afektif (sikap ilmiah), psikomotor (ketrampilan), dan kognitif (tes hasil belajar), serta respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media tiga dimensi. Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, maka metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

Metode observasi adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, dan rasional mengenai kejadian yang diselidiki (Arikunto, 2007: 23). Metode ini digunakan untuk mengambil data tentang aktivitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, hasil belajar siswa yang mencakup afektif dan psikomotor.

Tes dilakukan secara tertulis dengan bentuk pilihan ganda, isian dan uraian. Tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi.

Angket merupakan instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung karena pertanyaan yang diajukan secara tertulis dan yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden.

Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto (2002 : 209) Analisis data merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengolahan data yang berhubungan erat dengan perumusan masalah yang telah diajukan, sehingga dapat untuk menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Observasi Aktivitas Guru

Dari hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang ada dalam RPP seperti yang sudah dirancang dalam siklus I yang dilakukan oleh pengamat yaitu Sri Muljawati selaku pengamat 1 (wali kelas I) dan Umi Sri Indrasakti selaku pengamat 2 (wali kelas IV) didapatkan hasil sebagai berikut: memotivasi siswa mendapat prosentase sebesar 56% dengan kategori cukup, menghubungkan

pengetahuan awal siswa dengan pokok bahasan mendapat prosentase sebesar 63% dengan kategori baik, menyampaikan tujuan pembelajaran mendapat prosentase sebesar 69% dengan kategori baik, menyajikan informasi tentang pertumbuhan hewan dengan menggunakan media boneka hewan mendapat prosentase sebesar 69% dengan kategori baik, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok – kelompok belajar mendapat prosentase sebesar 63% dengan kategori baik, membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok tentang pertumbuhan hewan mendapat prosentase sebesar 56% dengan kategori cukup, memberikan evaluasi mendapat prosentase sebesar 63% dengan kategori baik, menyimpulkan materi pelajaran mendapat prosentase sebesar 63% dengan kategori baik, memberi penghargaan mendapat prosentase sebesar 56% dengan kategori cukup.

Observasi Aktivitas Siswa

Pada tahap ini peneliti mengamati aktivitas siswa dengan tujuan sejauh mana siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam peningkatan kemampuan pada mata pelajaran IPA untuk materi pertumbuhan hewan dengan menggunakan media tiga dimensi. Dari hasil pengamatan pada siklus I diperoleh data sebagai berikut: berdoa sebelum memulai kegiatan belajar mendapat prosentase sebesar 67% dengan kategori baik, mendengarkan informasi guru tentang perkembangbiakan hewan mendapat prosentase sebesar 69% dengan kategori baik, menjawab pertanyaan dari guru tentang perkembangbiakan hewan mendapat prosentase sebesar 67% dengan kategori baik, mengamati boneka – boneka hewan untuk mengetahui proses pertumbuhan hewan mendapat prosentase sebesar 69% dengan kategori baik, berkelompok dengan teman sesuai dengan nomor urut mendapat prosentase sebesar 73% dengan kategori baik, bekerja sama dalam kelompok belajar mendapat prosentase sebesar 72% dengan kategori baik, mempresentasikan hasil kerja kelompok belajarnya mendapat prosentase sebesar 68% dengan kategori baik, mengerjakan soal – soal evaluasi mendapat prosentase sebesar 73% dengan kategori baik, membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari mendapat prosentase sebesar 67% dengan kategori baik.

Lembar Angket Respon Siswa

Pada tahap ini, peneliti memberi angket respon siswa dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar minat siswa pada pembelajaran IPA yang menggunakan media tiga dimensi. Penilaian respon siswa diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media tiga dimensi. Dari data yang diperoleh adalah sebagai berikut: Angket pertama: Kesan siswa setelah guru menggunakan media tiga dimensi

dalam pembelajaran IPA memperoleh prosentase sebesar 100%, angket kedua: Ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan media tiga dimensi memperoleh prosentase sebesar 100%, angket ketiga: Perlunya penggunaan media tiga dimensi untuk pelajaran lain memperoleh prosentase sebesar 100%, angket keempat: Alasan siswa tentang perlunya penggunaan media tiga dimensi untuk pelajaran lain memperoleh prosentase sebesar 100%, angket kelima: Penggunaan media tiga dimensi membuat siswa semangat untuk belajar memperoleh prosentase sebesar 100%.

Hasil Belajar Siswa (kognitif)

Pada akhir proses belajar mengajar di siklus I siswa diberi tes tertulis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Tes tertulis ini dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan 3 option dan isian sebanyak 5 butir soal dan diperoleh nilai rata-rata kelas dari 10 siswa adalah 66 dan ketuntasan belajar mencapai 50 % atau ada 5 siswa dari 10 siswa sudah tuntas belajar, sementara yang belum tuntas ada 5 siswa.

Hasil Belajar (afektif)

Hasil belajar afektif diperoleh dari nilai skor yang diterima oleh setiap individu yang kemudian dihitung dan dirata-rata serta diprosentasekan menjadi nilai kelompok dan nilai tiap aspek. Aspek yang pertama yaitu kejujuran memperoleh prosentase sebesar 74% dengan kategori baik, aspek yang kedua yaitu bertanggung jawab memperoleh prosentase sebesar 65% dengan kategori baik, aspek yang ketiga yaitu menghargai pendapat teman memperoleh prosentase sebesar 66% dengan kategori baik, aspek yang keempat yaitu berani bertanya memperoleh prosentase sebesar 75% dengan kategori baik, aspek yang kelima yaitu menyumbang ide memperoleh prosentase sebesar 62% dengan kategori baik, aspek keenam yaitu menjadi pendengar yang baik memperoleh prosentase sebesar 67% dengan kategori baik.

Hasil Belajar (psikomotor)

Hasil penilaian psikomotor siswa selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut: aspek yang pertama yaitu menyiapkan bahan memperoleh prosentase sebesar 64% dengan kategori baik, aspek kedua yaitu ketepatan mengelompokkan memperoleh prosentase sebesar 60% dengan kategori cukup, aspek ketiga yaitu kerja sama memperoleh prosentase sebesar 63% dengan kategori baik, aspek keempat yaitu mempresentasikan hasil kerja kelompok memperoleh prosentase sebesar 69% dengan kategori baik, aspek

kelima yaitu memberikan tanggapan mendapat prosentase sebesar 57% dengan kategori cukup.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Observasi Aktivitas Guru

Dari hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang ada dalam RPP seperti yang sudah dirancang dalam siklus II yang dilakukan oleh pengamat yaitu Sri Muljawati selaku pengamat 1 (wali kelas I) dan Umi Sri Indrasakti selaku pengamat 2 (wali kelas IV), didapatkan data sebagai berikut: memotivasi siswa mendapat prosentase sebesar 82% dengan kategori baik sekali, menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pokok bahasan mendapat prosentase sebesar 82% dengan kategori baik sekali, menyampaikan tujuan pembelajaran mendapat prosentase sebesar 88% dengan kategori baik sekali, menyajikan informasi tentang pertumbuhan tumbuhan dengan menggunakan media buah – buahan asli dan tiruan serta tumbuhan mendapat prosentase sebesar 82% dengan kategori baik sekali, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar mendapat prosentase sebesar 76% dengan kategori baik, membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok tentang pertumbuhan tumbuhan mendapat prosentase sebesar 75% dengan kategori baik, memberikan evaluasi mendapat prosentase sebesar 88% dengan kategori baik sekali, penguasaan materi mendapat prosentase sebesar 88% dengan kategori baik sekali, menyimpulkan materi pelajaran mendapat prosentase sebesar 82% dengan kategori baik sekali, memberi penghargaan mendapat prosentase sebesar 76% dengan kategori baik.

Observasi Aktivitas Siswa

Dari pengamatan didapat data sebagai berikut: berdoa sebelum memulai kegiatan belajar mendapat prosentase sebesar 87% dengan kategori baik sekali, mendengarkan informasi guru tentang pertumbuhan tumbuhan mendapat prosentase sebesar 88% dengan kategori baik sekali, menjawab pertanyaan dari guru tentang pertumbuhan tumbuhan mendapat prosentase sebesar 82% dengan kategori baik sekali, mengamati buah dan tumbuhan untuk mengetahui pertumbuhan tumbuhan mendapat prosentase sebesar 80% dengan kategori baik, berkelompok dengan teman sesuai nomor urut mendapat prosentase sebesar 80% dengan kategori baik, bekerja sama dalam kelompok belajar mendapat prosentase sebesar 80% dengan kategori baik, mempresentasikan hasil kerja kelompok belajarnya mendapat prosentase sebesar 75% dengan kategori baik, mengerjakan soal – soal evaluasi mendapat prosentase sebesar 81% dengan kategori baik sekali, membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari mendapat prosentase sebesar 77% dengan kategori baik.

Lembar Angket Respon Siswa

Penilaian respon siswa diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media tiga dimensi. Dari data yang diperoleh adalah sebagai berikut: angket pertama: Kesan siswa setelah guru menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA memperoleh prosentase sebesar 100%, angket kedua: Ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan media tiga dimensi memperoleh prosentase sebesar 100%, angket ketiga: Perlunya penggunaan media tiga dimensi untuk pelajaran lain memperoleh prosentase sebesar 100%, angket keempat: Alasan siswa tentang perlunya penggunaan media tiga dimensi untuk pelajaran lain memperoleh prosentase sebesar 100%, angket kelima: Penggunaan media tiga dimensi membuat siswa semangat untuk belajar memperoleh prosentase sebesar 100%.

Hasil Belajar (kognitif)

Pada akhir proses belajar mengajar pada siklus II ini, seperti halnya pada siklus I siswa diberi test dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Test ini dalam bentuk isian sebanyak 5 soal dan uraian sebanyak 5 soal. Dari pelaksanaan test untuk mengetahui hasil belajar siswa diperoleh nilai rata – rata prestasi belajar siswa adalah 87 dari jumlah 10 siswa dan ketuntasan belajar mencapai 90 % atau ada 9 siswa dari 10 siswa yang sudah tuntas belajar, yang belum tuntas 1 siswa.

Hasil Belajar (afektif)

Penilaian afektif diperoleh dari nilai skor yang diterima oleh tiap individu yang kemudian dihitung dan dirata – rata serta dipresentasikan menjadi nilai kelompok dan nilai tiap aspek. Aspek yang pertama yaitu kejujuran memperoleh prosentase sebesar 89% dengan kategori baik sekali, aspek yang kedua yaitu bertanggung jawab memperoleh prosentase sebesar 87% dengan kategori baik sekali, aspek yang ketiga yaitu menghargai pendapat teman memperoleh prosentase sebesar 83% dengan kategori baik sekali, aspek yang keempat yaitu berani bertanya memperoleh prosentase sebesar 88% dengan kategori baik sekali, aspek yang kelima yaitu menyumbang ide memperoleh prosentase sebesar 87% dengan kategori baik sekali, aspek keenam yaitu menjadi pendengar yang baik memperoleh prosentase sebesar 82% dengan kategori baik sekali.

Hasil Belajar (psikomotor)

Hasil belajar psikomotor diperoleh dari nilai skor yang diterima oleh tiap individu yang kemudian

dihitung dan di rata – rata serta dipresentasikan menjadi nilai kelompok dan nilai tiap aspek. Aspek – aspek yang dinilai yaitu: Aspek yang pertama yaitu menyiapkan bahan memperoleh prosentase sebesar 84% dengan kategori baik sekali, aspek kedua yaitu ketepatan mengelompokkan memperoleh prosentase sebesar 79% dengan kategori baik, aspek ketiga yaitu kerja sama memperoleh prosentase sebesar 79% dengan kategori baik, aspek keempat yaitu mempresentasikan hasil kerja kelompok memperoleh prosentase sebesar 84% dengan kategori baik sekali, aspek kelima yaitu memberikan tanggapan mendapat prosentase sebesar 74% dengan kategori baik sekali.

Peningkatan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Rata – rata aktivitas guru pada siklus I adalah 63% dan pada siklus II adalah 86% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan aktivitas guru mencapai 23%. Rata – rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 69% dan pada siklus II adalah 85% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan aktivitas siswa mencapai 16%. Respons siswa terhadap pembelajaran IPA menggunakan media tiga dimensi pada siklus I adalah 100% dan siklus II juga 100%. Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I adalah 50% dan pada siklus II adalah 90% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa mencapai 40%. Penilaian hasil belajar afektif siswa pada siklus I adalah 68% dan pada siklus II adalah 86% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan penilaian hasil belajar afektif siswa mencapai 18%. Penilaian hasil belajar afektif siswa pada siklus I adalah 68% dan pada siklus II adalah 86% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan penilaian hasil belajar afektif siswa mencapai 18%.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan sejauh mana perkembangan aktivitas guru, aktivitas siswa, respons siswa serta hasil belajar siswa (kognitif, afektif, dan psikomotor) pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media tiga dimensi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti berupa lampiran observasi yang dilakukan oleh pengamat bahwa aktivitas guru ketika menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran pada siklus I memperoleh prosentase sebesar 63% dengan kategori baik tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Aktivitas guru kurang maksimal karena penggunaan media tiga dimensi masih asing atau belum pernah digunakan sebelumnya sehingga pembelajaran kurang efektif dan lancar. Aktivitas guru pada siklus II memperoleh prosentase sebesar 86% dengan kategori baik sekali. Aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 23%, peningkatan aktivitas guru ini

sudah terlihat dari pengelolaan kelas yang baik, guru memotivasi siswa untuk belajar.

Pada siklus I, aktivitas siswa ketika guru menggunakan media tiga dimensi memperoleh prosentase 69% dengan kategori baik namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 85%. Aktivitas siswa kurang optimal disebabkan karena siswa kurang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini terlihat karena masih ada siswa yang berbicara sendiri saat guru memberikan informasi, tidak mengamati boneka hewan tapi malah mainan sendiri, masih ada siswa yang tidak dapat mengerjakan soal evaluasi dengan benar. Pada siklus II, aktivitas siswa memperoleh prosentase 85% dengan kategori baik sekali. Peningkatan ini disebabkan karena siswa sangat aktif dan termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi. Aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 16%.

Penilaian respons siswa diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media tiga dimensi. Pada siklus I respons siswa memperoleh prosentase sebesar 100% dengan kategori baik sekali. Semua siswa merespons positif dan merasa tertarik mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media tiga dimensi. Pada siklus I, guru menggunakan boneka hewan sebagai media pembelajaran. Siswa sangat bersemangat dan antusias sekali selama proses pembelajaran, walau pun ada siswa yang sibuk bermain boneka dan ada yang sampai bertengkar karena berebut boneka. Pada siklus II respons siswa juga memperoleh prosentase sebesar 100% dengan kategori baik sekali, guru menggunakan buah – buahan asli dan tiruan serta tumbuhan sebagai media pembelajaran. Siswa sangat bersemangat dan antusias sekali selama proses pembelajaran, semua siswa mendengar dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pada siklus I hasil belajar kognitif siswa memperoleh prosentase sebesar 50% dengan kategori cukup, nilai rata – rata siswa 66. Pada siklus II, hasil belajar kognitif siswa memperoleh prosentase sebesar 90% dengan kategori baik sekali, nilai rata – rata siswa 87. Terjadi kenaikan hasil belajar kognitif siswa sebesar 40%. Dalam penelitian ini nilai rata – rata belajar yang diinginkan sebesar 70, ternyata ada peningkatan hasil rata – rata belajar siswa sebesar 21 %.

Pada siklus I, hasil belajar afektif siswa memperoleh prosentase sebesar 68% dengan kategori baik. Aktivitas afektif siswa ini kurang maksimal karena siswa belum terbiasa bekerja dalam kelompok. Pada siklus II, afektif siswa memperoleh prosentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Afektif siswa mengalami peningkatan sebesar 18%. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah berani bertanya jika

mengalami kesulitan, siswa sudah dapat menghargai pendapat teman, sudah berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, sudah bisa menyumbang ide.

Pada siklus I, hasil belajar psikomotor siswa memperoleh prosentase 63% dengan kategori baik, aktivitas psikomotor siswa ini kurang maksimal karena siswa belum terbiasa menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran. Pada siklus II, aktivitas psikomotor siswa memperoleh prosentase 86% dengan kategori baik dengan kategori baik dengan kategori baik sekali. Peningkatan ini terjadi karena siswa mulai terbiasa menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran. Siswa sudah bisa fokus pada tugas yang diberikan guru, sehingga siswa dapat mengerjakan tugas kelompok dengan hasil yang memuaskan.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil belajar kognitif siswa meningkat setelah guru menggunakan media tiga dimensi. Peningkatan ketuntasan belajar mencapai 40% dari 50% dengan kategori cukup pada siklus I menjadi 90% dengan kategori baik sekali pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar (kognitif) sudah mencapai bahkan melebihi standart ketuntasan belajar yaitu 85%. Hasil belajar (afektif) siswa setelah guru menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan sebesar 18% dari 68% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 86% dengan kategori baik sekali pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar (afektif) sudah mencapai bahkan melebihi standart ketuntasan belajar yaitu 85%. Hasil belajar (psikomotor) siswa setelah guru menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan sebesar 23% dari 63% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 86% dengan kategori baik sekali pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar (psikomotor) sudah mencapai bahkan melebihi standart ketuntasan belajar yaitu 85%. Aktivitas guru meningkat setelah guru menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA. Hal ini terlihat dari prosentase aktivitas guru yang mengalami peningkatan sebesar 23% dari 63% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 86% dengan kategori baik sekali pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas guru sudah mencapai bahkan melebihi standart ketuntasan belajar yaitu 85%. Aktivitas siswa meningkat setelah guru menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA. Hal ini terlihat dari prosentase

aktivitas siswa yang mengalami peningkatan sebesar 16% dari 69% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 85% dengan kategori baik sekali pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa sudah mencapai standart ketuntasan belajar yaitu 85%. Respons siswa setelah guru menggunakan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA mencapai prosentase 100% dengan kategori baik sekali pada siklus I dan siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa sudah mencapai bahkan melebihi standart ketuntasan belajar yaitu 85%.

Saran

Untuk melaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan media tiga dimensi memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar – benar bisa diterapkan dengan media pembelajaran ini sehingga dalam proses belajar mengajar diperoleh hasil yang maksimal. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pembelajaran, walau pun dalam taraf yang sederhana, di mana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan kerampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah – masalah yang dihadapinya. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan – perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosesur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Akasara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: S1 Mata Pelajaran IPA*.
- Gerach dan Ely (<http://blog.tp.ac.id/klasifikasi>). Diunduh hari Sabtu, 7/4/2012, 21:00
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- (<http://id.shvoong.com/Social-Sciences/education/2229912-penggunaan-media-pengajaran-dalam-proses/#ixzzlqt0vKNR>). Diunduh hari Minggu, 8/4/2012, 19:00
- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya. Unesa University Press.
- Julianto. 2011. *Model Pembelajaran IPA*. Surabaya. Unesa University Press.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Mulyasa. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Poerwodarminto. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta . Bina Ilmu.
- Purwati, Sri, 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta. BSE.
- S. Rositawaty, Aris Muharam. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas II SD/MI*. Jakarta. BSE.
- Sukarno, dkk. 1973. *Dasar- Dasar Pendidikan Science*. Jakarta. Bhratara.
- Susana (<http://digilig.unnes.ac.id>). Diunduh hari Sabtu, 14/4/2012, 17: 00
- Sujana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung. C.V. Sinar Baru.
- Sujana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.