

PENINGKATAN HASIL
PEMBELAJARAN IPA MELALUI
PENERAPAN MEDIA SKEMATIS
SISWA KELAS VI SDN
BUMIHARHO KECAMATAN
GLENMORE KABUPATEN
BANYUWANGI

by turnitin FIP

Submission date: 25-Jul-2024 03:52PM (UTC+0700)

Submission ID: 2385469252

File name: Imam_S_Glenmore.pdf (741.99K)

Word count: 2932

Character count: 17980

**PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN IPA MELALUI PENERAPAN MEDIA
SKEMATIS SISWA KELAS VI SDN BUMIHARHO KECAMATAN GLENMORE
KABUPATEN BANYUWANGI**

Imam Suharso

Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas W.R. Supratman
Jl. Arief Rahman Hakim No.14 Surabaya

Corresponding Author: imamsuharso12unipra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas VI Negeri Bumiharjo melalui penerapan Media Skematis; dan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan penerapan media Skematis pada siswa kelas VI Negeri Bumiharjo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI Negeri Bumiharjo pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 28 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari analisis Dari skor hasil belajar yang dicapai siswa terlihat adanya peningkatan yaitu: skor rata-rata hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa pada siklus I mencapai 51,25 da, setelah dilanjutkan pada siklus II skor rata-rata hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa meningkat mencapai 80,71. Siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 6 orang (21%) dari 28 orang; siswa yang tuntas pada siklus II sebesar 28 orang (100%). Penerapan media skematis dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar IPA.

Kata Kunci: *Media Skematis, Hasil Pembelajaran IPA, Siswa SD Kelas VI*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang tercantum dalam kurikulum SD adalah ilmu pengetahuan alam yang telah dipilih, disederhanakan dan disesuaikan dengan perkembangan berfikir siswa SD. Pengajaran IPA kepada siswa SD sesungguhnya tidaklah terlalu sulit. Hal utama untuk menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA adalah menciptakan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara peneliti pada prapenelitian didapatkan informasi dari guru dan siswa dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam, metode yang digunakan guru kelas VI SD Negeri Bumiharjo Kecamatan Glenmore Kabupaten Banyuwangi, ditemukan bahwa tidak semua siswa senang belajar IPA.

Media Skematis dipilih dalam penelitian ini karena merupakan suatu sistem yang konseptual yang perlu untuk memahami sesuatu. Skema adalah suatu bentuk rancangan atau kerangka yang memuat gambaran tentang bagaimana cara mencapai suatu tujuan.

Penyajian materi pelajaran dengan media komik secara tidak langsung siswa dituntut untuk menguasai konsep- konsep dasar ilmu pengetahuan alam. Dengan media komik, siswa sudah diperkenalkan cara-cara menyelesaikan soal dari berbagai macam bentuk soal cerita yang diambil dari kehidupannya sehari-hari. Gambar komik yang menarik dan cerita lucu dari tokoh-tokoh yang ada dalam cerita komik membuat siswa merasa senang dalam membacanya. Membaca komik juga merangsang daya imajinasi dan kreativitas berpikir peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana meningkatkan aktivitas siswa kelas VI dalam pembelajaran IPA melalui penerapan media skematik berupa komik di SDN Bumiharjo Glenmore?
2. Apakah hasil belajar IPA pada siswa kelas VI meningkat setelah menggunakan media skematik berupa komik di SDN Bumiharjo Glenmore?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas VI dalam pembelajaran IPA melalui penerapan media skematik berupa komik di SDN Bumiharjo Glenmore.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA pada siswa kelas VI meningkat setelah menggunakan media skematik berupa komik di SDN Bumiharjo Glenmore

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Membantu dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi, menambah wawasan keterampilan mengajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Mengembangkan kreativitas dan inovasi pembelajaran yang efektif dan efisien melalui berbagai media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran waktu.
- b. Menjadikan pembelajaran agar lebih menarik, aktif, efektif, dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas.
- b. Membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan kemampuan pada diri guru dan mutu pendidikan di sekolah.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

Pendidikan IPA menurut Abdullah (2006: 18), pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, dan demikian seterusnya saling berkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Suyoso (1998: 23); IPA adalah pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal." Oleh karena itu, dalam Depdiknas disampaikan (2006:33) bahwa pendidikan IPA diarahkan untuk 'mencari tahu' dan 'berbuat' sehingga dapat membantu Siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pemanfaatan alam sekitar.

B. Media Pembelajaran

Gene L. Wilkinson (Muslich, 2009) media adalah segala alat dan bahan selain buku teks yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi dalam situasi belajar mengajar. Harry C. Mc. Kown dalam bukunya mengemukakan mengenai empat fungsi media (Utami,2003), yaitu mengubah titik berat pendidikan formal, artinya bahwa dengan menggunakan media, pembelajaran yang pada mulanya abstrak bisa menjadi konkret; membangkitkan motivasi dan minat belajar, sebab penggunaan media, pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa; memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti.

Menurut Sudjana (1989) bahwa dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran perlu digunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran inovatif mengacu kepada alat atau media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang dipelajari siswa dengan melalui proses penemuan/discovery. Media pembelajaran jenis ini menghindarkan siswa dari belajar dengan cara menghafal. (Armitha rekha0354@multiply.com)

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran akan meningkatkan pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan bahkan penggunaan media akan membangkitkan keinginan-keinginan dan minat-minat yang baru dalam diri siswa.

Secara umum fungsi alat peraga adalah sebagai berikut menjadikan pelajaran lebih menarik; menghemat waktu; memantapkan hasil belajar;

menjadikan pelajaran lebih konkrit; menjadikan suasana pengajaran menjadi lebih hidup, baik, menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPA sangat berarti bagi siswa agar pembelajaran lebih menarik Sekolah Dasar karena dapat mengubah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, untuk membelajarkan IPA perlu digunakan media pembelajaran untuk meningkatkan daya pikir, kreatif siswa dengan menggunakan media di dalam pengajaran IPA berarti memberikan pengalaman belajar pada siswa mulai dari suatu yang membosankan menuju suatu yang menyenangkan.

C. Media Skematis dalam Pembelajaran IPA

Media pembelajaran dapat berupa media alamiah dan media buatan. Untuk mengoptimalkan hasil belajar, pemanfaatan kedua jenis media tersebut dapat saling melengkapi. Media pembelajaran dalam penelitian ini termasuk media buatan berupa media grafis, misalnya komik atau cerita bergambar.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (<http://id.wikipedia.org/wiki/komik>). Sejarah komik Indonesia mengungkapkan bahwa komik merupakan media pembelajaran yang sangat potensial. Aspek visual merupakan salah satu yang ditawarkan oleh komik. Komik dapat mengoptimalkan pengelihatannya dalam mencermati panel-panel teks yang disertakan. Jadi, komik dapat dipakai untuk menolong dalam penyajian materi pelajaran.

Penyajian IPA dalam bentuk komik dapat membantu dalam mengurangi rasa bosan siswa terhadap pelajaran IPA. Komik menarik imajinasi dan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran IPA memiliki peranan dalam meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian komik membawa siswa ke dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dengan tumbuhnya minat belajar siswa maka dapat pula memberikan suasana kelas yang kondusif dalam belajar sehingga dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2009) mengenai implementasi pembelajaran IPA. Dengan Media Interaktif Berbasis Komik (MIBK) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan motivasi, minat dan prestasi belajar siswa sehingga hasil belajar IPA siswa rata-rata memuaskan.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Tempat Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Bumiharjo Glenmore yang berjumlah 28 siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN Bumiharjo Glenmore Kabupaten Banyuwangi.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Kemmis dan Taggart (1988:14) (dalam Arikunto, 2002: 83), menyatakan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

1. Pra Siklus

- a. Mengamati pembelajaran IPA kelas VI SDN Bumiharjo Glenmore.
- b. Melakukan wawancara dengan wali kelas.
- c. Melakukan wawancara dengan siswa kelas VI SDN Bumiharjo Glenmore.

2. Siklus I dan II

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini memuat kegiatan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan bahan materi ajar pada setiap pertemuan, mempersiapkan semua dokumen yang diperlukan dalam penggunaan media yang dipilih. Selanjutnya menyusun instrument evaluasi, dan menganalisis keberhasilan siklus I.

b. Pelaksanaan atau Tindakan (*Acting*)

Tahap ini memuat kegiatan menerapkan pembelajaran pengukuran waktu dengan media video, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dibuat.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pengamat mengamati aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran berdasarkan aspek yang ada dalam lembar pengamatan, serta mendokumentasikan tindakan media Video.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi dilakukan dengan membuat daftar masalah dari siklus I, kemudian ditentukan nilai tingkat keberhasilannya. Berdasarkan hasil pembelajaran dari siklus I, kemudian menentukan tahapan untuk siklus berikutnya.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi.

Tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individual dan klasikal. Teknik observasi (pengamatan) dilakukan untuk mengetahui dan merekam aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis sebagai berikut.

1. Analisis Data Observasi Guru dan Siswa; dianalisis berdasarkan rumus persentase.
2. Analisis Hasil Belajar Siswa; hasil tes di siklus I dan Siklus II dihitung nilai rata-rata dan ketuntasan belajarnya. Hasil perhitungan akan dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang diharapkan. Kelas dianggap tuntas jika mencapai nilai rata-rata minimal 80.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang diperoleh berupa data hasil belajar dan hasil observasi penggunaan media skematis (komik) dan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

Data observasi diambil dari observasi selama 2 siklus meliputi observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa selama belajar.

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas VI dari SDN Bumiharjo Glenmore. Penelitian ini menghasilkan data untuk aktivitas belajar setelah menggunakan media skematik dan hasil belajarnya.

Pada siklus I tercatat aktivitas siswa yang terjadi pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung. Aktivitas siswa tersebut diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan yang di catat pada setiap siklus. Peserta yang hadir pada saat pembelajaran selama tiga kali pertemuan pada siklus II yaitu 70,23 % dari 28 siswa. Siswa yang aktif membaca komik pelajaran selama tiga kali pertemuan pada siklus II yaitu 88,09 % dari 28 siswa. Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan selama tiga kali pertemuan pada siklus II 16,67 % dari 28 siswa. Siswa yang aktif menjawab pertanyaan lisan dari guru selama tiga kali pertemuan pada siklus II 30,95 % dari 28 siswa. Peserta didik yang meminta untuk dibimbing langsung oleh guru selama tiga kali pertemuan pada siklus II 11,90 % dari 28 siswa. Siswa yang bertanya tentang materi yang belum di mengerti selama tiga kali pertemuan pada siklus II yaitu 13,09 % dari 28 siswa. Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis selama tiga kali pertemuan pada siklus II 84,52 % dari 28 siswa. Siswa yang menyelesaikan tugas dan PR selama tiga kali pertemuan pada siklus II yaitu 20,23 % dari 28 siswa

Siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu menjadi 51,25 berada pada kategori sedang, siswa (21%) yang memperoleh skor berada pada kategori sedang ke atas, dan belum dikatakan berhasil sesuai dengan yang diharapkan, dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80,71 berada pada kategori tinggi, 28 siswa (100%) yang memperoleh skor berada pada kategori tinggi, jadi secara umum bahwa siswa memperoleh skor kategori tinggi pada siklus II.

Skor hasil belajar siswa pada setiap siklus dikelompokkan berdasarkan skor Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 untuk mata pelajaran ipa, maka persentase ketuntasan belajar siswa dikelompokkan kedalam dua kategori yaitu, tuntas dan tidak tuntas.

B. PEMBAHASAN

Data yang disampaikan di atas, yaitu aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Berikut perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pembelajaran matematika materi pengukuran waktu dengan media video memberikan pengaruh yang baik terhadap aktivitas belajar siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan melalui rekapitulasi hasil dalam tabel 3 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Aktivitas Siswa dari Siklus I ke Siklus II

No.	Komponen Yang Di Amati	Siklus I		Siklus II	
		Rata-Rata	%	Rata-Rata	%
1	Mengecek kehadiran siswa	23,33	83,33	19,67	70,23
2	Siswa yang aktif membaca komik pelajaran	19,33	69,04	24,67	88,09
3	Siswa yang aktif menjawab pertanyaan lisan dari guru	7,67	27,38	4,67	16,67
4	Siswa yang meminta untuk dibimbing langsung oleh guru	18,33	65,47	8,67	30,95
5	Siswa yang bertanya tentang materi yang belum di mengerti	5	17,85	3,33	11,90
6	Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	3	10,71	3,67	13,09
7	Siswa yang menyelesaikan tugas dan PR	21	75	23,67	84,52

Penjelasan secara umum pada pelaksanaan tindakan pada siklus I, yaitu hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Bumiharjo belum berada pada batas tuntas. Pelaksanaan penelitian masuk dalam kategori cukup yaitu di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada tindakan siklus I hasil belajar siswa diperoleh data tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori "sangat tinggi" (0%), ada 6 siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori

“tinggi” (21%), tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori “cukup” (0%), ada 22 siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori “Kurang” (78,57) Nilai rata-rata Siswa secara keseluruhan pada siklus I yaitu 51,25. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ada 6 (21%) siswa yang tuntas dan 22 (56%) siswa yang tidak tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minimal.

Hasil belajar setelah menggunakan media skematis pada siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Persentase Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas VI

No.	Siklus	Siswa yang Tuntas	Persentase Ketuntasan	Nilai Rata-rata
1.	Siklus I	6	21%	51,25
2.	Siklus II	28	100%	80,71

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA Siswa pada siklus I sebesar 51,25 dan setelah dikategorisasikan berada pada kategori cukup sedangkan pada siklus II terlihat bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA Siswa sebesar 80,71 yang berada pada kategori sangat cukup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Selain itu, indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini telah tercapai. Minimal 85% siswa telah memperoleh nilai lebih besar sama dengan 65%; sedangkan persentase pada siklus II diperoleh 100%.

V. KESIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa

1. Penggunaan media skematis dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu rata-rata pada siklus I 51,25% dan meningkat 80,71% pada siklus II. Dari hasil observasi terlihat bahwa dengan menerapkan media komik dalam pembelajaran IPA dapat menjadikan siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya kehadiran siswa, perhatian siswa terhadap pelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran IPA, serta antusiasme siswa dalam mengerjakan tugas
2. Ada peningkatan hasil belajar, yaitu pada siklus I sebesar 21% dan pada siklus II sebesar 100%.

B. Saran

1. Dalam mengajarkan materi pelajaran, sebaiknya guru terus melakukan inovatif dalam pembelajaran IPA melalui penerapan media komik.
2. Melihat hasil penelitian yang diperoleh melalui pelaksanaan pembelajaran IPA melalui penerapan media komik, maka diharapkan kepada para guru khususnya guru IPA agar dapat menerapkan media komik ini dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa.

3. Setiap tugas yang diberikan diharapkan di bahas oleh guru supaya siswa dapat mengetahui sampai dimana kemampuannya dalam penguasaan materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, siswa dapat termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S.1993 .*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,Jakarta:Asdi Mahasatya. Arikunto.S.2003.*Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Bumi Akasara:Jakarta Arikunto,S.2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Bumi Akasara:Jakarta
- Hudoyo,Herman.1990.*Strategi Mengajar Belajar IPA*.Malang:IKIP Malang Masnur.2009.*Melaksanakan PTK Itu Mudah*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Sudjana,Nana.2002.*Evaluasi Program Pendidikan* .Jakarta:Bumi Aksara.
- Wulandari,Cahyani.2009.*Implementasi Pembelajaran IPA dengan Media Interaktif Berbasis Sketma (MIBS)*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN IPA MELALUI PENERAPAN MEDIA SKEMATIS SISWA KELAS VI SDN BUMIHARHO KECAMATAN GLENMORE KABUPATEN BANYUWANGI

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

28%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ repository.uinsaizu.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 20 words

Exclude bibliography On