

PENGUNAAN MEDIA GAMBAR SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR MATERI PERISTIWA SIANG DAN MALAM SISWA KELAS I SD NEGERI 9 MELAI SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Aslamiah¹

Penulis adalah Guru SD Negeri 9 Melai¹

Abstract: Use of Image Media as an effort to increase participation and learning outcomes of Day and Night Events of Year 9 Elementary School Students In Semester 2 of 2018/2019. This research aims to increase student participation and learning outcomes in science learning day and night event materials in students grade I SDN 9 Melai Semester 2 Year Lesson 2018/2019 by using learning media in the form of image media. This research uses the method of Class Action Research (PTK) using a cyclical system consisting of planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted in 2 cycles. The subject of the study was grade I students of SDN 9 Melai Semester 2 of The Year 2017/2018, with a total of 39 students, consisting of 20 male students and 19 female students. Data collection techniques using observation techniques, tests and documentation. Data validation uses triangulation technique. The data obtained is descriptively analyzed. The results showed an increase in learning participation from 46.15% or 18 students in the initial study to, 58.97% or 23 students in cycle I, increasing to 94.87% or 37 students at the end of the second cycle. The increase in student learning outcomes from 56.67, increased to 66.67 in the first cycle and in cycle II the average score gained was 76.41, while learning completeness also experienced a significant increase where in the initial study only 9 students (23.08%) 53.85% or 21 students, rising again to 34 students or 87.18% at the end of the second cycle. The conclusion of the study results shows that the use of image media in science learning of day and night events materials can increase the participation and learning outcomes of students grade I SDN 9 Melai Semester 2 Year f Study 2018/2019.

Keywords: Participation, Learning Outcomes, Image Media

Abstrak: Penggunaan Media Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Siang Dan Malam Siswa Kelas I Sd Negeri 9 Melai Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajarsiswa pada pembelajaran IPA materi peristiwa siang dan malam pada siswakesel I SDN 9 Melai Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan sistem siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN 9 Melai Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018, dengan jumlah 39 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Validasi data menggunakan teknik triangulasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi belajar dari 46,15% atau 18 siswa pada studi awal menjadi, 58,97% atau 23 siswa pada siklus I, meningkat menjadi 94,87% atau 37 siswa pada akhir siklus kedua. Peningkatan hasil belajar siswadari 56,67, meningkat menjadi 66,67 pada siklus pertama dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 76,41, sedangkan ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana pada studi awal hanya 9 orang siswa (23,08%) menjadi 53,85% atau 21 siswa, meningkat lagi menjadi 34 siswa atau 87,18% pada akhir siklus kedua. Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA materi peristiwa siang dan malam dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswakesel I SDN 9 Melai Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci: Partisipasi, Hasil belajar, Media Gambar

Penggunaan Media Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar... (Hal. 81-89)

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 ini adalah kurikulum terbaru yang implementasinya baru dimulai di lapangan mulai tahun 2013 ini. Karena kurikulum ini masih sangat baru, maka sosialisasi pada masyarakat pun juga masih sedang berjalan sekarang ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa perubahan kurikulum selalu mengarah pada perbaikan sistem pendidikan. Perubahan tersebut dilakukan karena dianggap belum sesuai dengan harapan yang diinginkan sehingga perlu adanya revitalisasi kurikulum. Usaha tersebut mesti dilakukan demi menciptakan generasi masa depan berkarakter, yang memahami jati diri bangsanya dan menciptakan anak yang unggul, mampu bersaing di dunia internasional.

Pada kenyataannya di kelas I SDN 9 Melai penggunaan media relatif jarang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. Guru menyampaikan pelajaran hanya secara verbalistik, sehingga terjadi kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran, dan kurangnya siswa bertanya saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Pada pembelajaran materi peristiwa siang dan malam nilai rata-rata siswa hanya mencapai 56,67 padahal nilai rata-rata yang diharapkan minimal mendapat nilai 70 sesuai dengan ketuntasan individu yang diharapkan oleh sekolah (KKM), dengan penjelasan 9 siswa atau 23,08% dinyatakan tuntas dan 30 siswa atau 76,92% dinyatakan belum tuntas.

Dari data hasil belajar di atas menunjukkan hasil belajar siswa sangat rendah, dikarenakan masalah konsep

materi peristiwa siang dan malam belum dipahami siswa. Hal ini harus segera diatasi supaya pembelajaran dapat mencapai sesuai dengan tujuannya. Untuk mengatasi masalah tersebut guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Untuk pembelajaran yang menyenangkan seorang guru harus memilih dan menggunakan metode yang tepat dan sesuai dengan suatu konsep pada saat proses pembelajaran, sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan dapat berusaha ingin tahu tentang konsep yang didengar atau yang dilihat, dengan begitu aktivitas belajar siswa akan muncul pada siswa karena keingin-tahuan siswa pada suatu konsep. Pembelajaran materi peristiwa siang dan malam yang dialami akan lebih bermakna dan tujuan pembelajaran I materi peristiwa siang dan malam di SD khususnya kelas I akan tercapai.

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam suatu proses kegiatan pembelajaran, di mana pengertian media di antaranya mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan/*message*) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Di sini guru dituntut untuk dapat menggunakan media maupun untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Apalagi bagi anak-anak usia sekolah dasar yang perkembangan berfikirnya masih memerlukan sesuatu hal yang kongkret, belum merambah pada hal-hal yang

sifatnya abstrak, walaupun guru juga menyadari bahwa di setiap komponen-komponen pembelajaran juga mempunyai kelebihan maupun kelemahannya, seperti halnya media gambar ataupun foto. Di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar sangatlah dibutuhkan. Proses belajar mengajar akan terjadi dengan baik jika siswa berinteraksi dengan alat indranya dan guru berupaya menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indra, semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

PEMBAHASAN

Pengertian Keterampilan

Pengertian keterampilan merupakan suatu kemampuan di dalam menggunakan akal, fikiran, ide serta kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah atau juga membuat sesuatu itu menjadi lebih bermakna sehingga dari hal tersebut menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

Keterampilan ini haruslah terus dikembangkan serta dilatih dengan secara terus menerus supaya dapat/bisa menambah kemampuan seseorang sehingga seseorang tersebut menjadi ahli atau juga profesional di dalam salah satu bidang tertentu.

Model Pembelajaran

Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan metode, pendekatan, teknik atau model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut dimaksudkan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan

baik. Salah satu hal yang ikut menunjang tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran adalah model pembelajaran.

Model adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 751). Definisi lain dari model adalah abstraksidari sistem sebenarnya, gambaran yang lebih sederhana serta memiliki tingkat presentase yang bersifat menyeluruh, atau model adalah abstraksi dari realitas dengan hanya memusatkan perhatian pada beberapa sifat dari kehidupan sebenarnya (Simamarta, 1983: 9).

Sedangkan pembelajaran adalah prorses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan para peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menenkankan pada penyediaan sumber belajar.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik

dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Strategi Pembelajaran

Strategi belajar yang baik adalah yang dapat menjamin tercapainya tujuan pengajaran yang efektif, efisien dan ekonomis serta meningkatkan keterbatasan siswa baik secara intelektual maupun fisik.

Oleh karena itu guru dalam proses belajar mengajar harus dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Sugiyono (2008: 7) jenis-jenis model pembelajaran itu diantaranya model pembelajaran kontekstual, pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk mengkaitkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa, selain itu juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran kuantum, dalam pembelajaran kuantum setiap usaha siswa akan diberi reward. Siswa juga akan diberikan penjelasan-penjelasan sehingga benar-benar memahami manfaat pembelajaran tersebut bagi dirinya.

Model pembelajaran terpadu, pengajaran terpadu pada dasarnya sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan beberapa mata pelajaran

dalam satu tema. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan.

Model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak baik bahan pembicaraan maupun para penyimaknya, apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkombinasikan gagasan-gagasannya apakah dia waspada serta antusias atautkah tidak.

Menurut Nurgiyantoro (1995:276) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan,serta perasaan (Tarigan, 1983:14). Dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat

didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ideide yang dikombinasikan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis,semantik, dan linguistik.Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara diartikan sebagai suatu alat untuk mengkombinasikan gagasan-gagasan yang disusun serta mengembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 9 Malai berjumlah 36 orang siswa. Subjek penelitian meliputi hasil observasi, hasil analisis dokumen dan hasil penilaian praktek. Metode yang digunakan bersifat kuantitatif dimana penelitian yang bersifat sistematis, menggunakan model-model yang bersifat matematis. Teori-teori yang digunakan serta hipotesa yang diajukan juga biasanya berkaitan dengan fenomena alam Menghubungkan antara pengaruh metode belajar yang digunakan dengan hasil belajar yang diraih. Jika hasilnya belajar tidak baik, maka ada metode belajar yang perlu dievaluasi. Begitu juga sebaliknya, jika hasil belajar baik, maka metode belajar perlu ditingkatkan agar hasil lebih baik. Hal ini tertuang dari data-data yang terdapat pada siklus I dan siklus II

HASIL DAN PEMBAHASAN

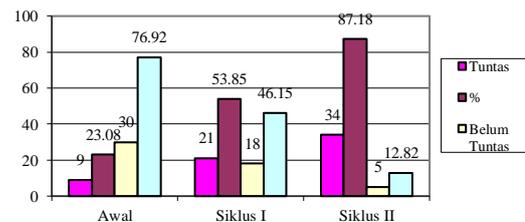
Peneliti menyusun perencanaan tindakan kelas secara berurutan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran, setelah itu merancang skenario pembelajaran yang dapat

mengaktifkan siswa, terakhir merancang alat pengumpul data yakni terdiri atas 37 siswa.

Tabel 1. Nilai Hasil Tes Formatif Temuan Awal, Siklus I dan Siklus II

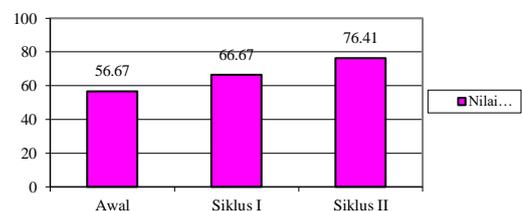
No	Kegiatan	Nilai	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jml	%	Jml	%
1	Pra Siklus	56,67	9	23,08	30	76,92
2	Siklus I	66,67	21	53,85	18	46,15
3	Siklus II	76,41	34	87,18	5	12,82

Untuk memperjelas kenaikan ketuntasan belajar siswa dan penurunan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini :



Gambar1. Grafik Peningkatan dan Penurunan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II

Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam bentuk grafik sebagaimana gambar di bawah ini :



Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Belajar Siswa Pada Siklus I dan II

Setelah dilakukan analisis dan refleksi ketidakberhasilan proses perbaikan pembelajaran pada siklus pertama disebabkan oleh hal-hal berikut:

- a) Penjelasan yang diberikan masih bersifat abstrak sehingga siswa masih kesulitan memahami penjelasan yang diberikan guru tentang materi peristiwa siang dan malam berdasarkan alat peraga gambar.
- b) Sebagian besar siswa masih kurang memahami sepenuhnya terhadap materi pembelajaran yang diberikan, terutama pada saat penyajian alat peraga gambar.
- c) Pemahaman siswa terhadap penyajian gambar masih kurang, hal ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang belum bisa menjelaskan materi peristiwa siang dan malam .
- d) Ketidaktahuan siswa terhadap konsep materi peristiwa siang dan malam yang baik.
- e) Kegiatan tanya jawab yang berlangsung antara siswa dan guru mengenai penyajian gambar pada pembelajaran materi peristiwa siang dan malam masih kurang berjalan dengan baik

Setelah peneliti dan teman sejawat berdiskusi, maka peneliti ingin berusaha memaksimalkan perbaikan pembelajarannya dengan melakukan perbaikan kembali melalui siklus kedua. Oleh karena itu, maka pada proses perbaikan pembelajaran siklus kedua ditanggulangi dengan memaksimalkan bimbingan dengan memperbanyak variasi gambar yang disajikan dan pelaksanaan kerja kelompok serta diskusi. Siklus kedua dengan menggunakan kegiatan kegiatan tanya jawab secara individual dalam terhadap masing-masing anggota kelompok ternyata dapat meningkatkan daya serap terhadap materi pembelajaran dan peningkatan pemahaman siswa dan dilanjutkan pelaksanaan diskusi kelas serta mengintensifkan kegiatan tanya

jawab seputar materi pembelajaran dengan pelaksanaan diskusi kelas.

Keberhasilan proses perbaikan pembelajaran pada siklus kedua disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya:

- a. Pembelajaran berlangsung sangat kondusif dan interaktif. Siswa tampak senang belajar. Hal ini tampak dari kesungguhan siswa dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru.
- b. Siswa sudah sepenuhnya memahami materi pembelajaran yang diberikan, terutama pada saat penyajian alat peraga gambar.
- c. Pemahaman siswa terhadap penyajian gambar sudah baik, hal ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang mampu menjelaskan tentang materi daur hidup hewan .
- d. Kegiatan tanya jawab yang berlangsung antara siswa dan guru mengenai penyajian gambar pada pembelajaran materi daur hidup hewan sudah berjalan dengan baik

Hasil penelitian sebagaimana dijelaskan di atas telah membuktikan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran (sains) materi peristiwa siang dan malam di kelas I SDN 9 Melai Peningkatan kualitas pada proses pembelajaran (sains) siswa terbukti dengan adanya peningkatan partisipasi belajar siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat lebih memotivasi siswa menjadi aktif pada saat proses pembelajaran, dan sikap malu-malu siswa dalam berpendapat dan bertanya berkurang selain itu juga terbukti dengan peningkatan hasil belajar yang dilihat dari hasil tes dimana tiap siklusnya mengalami peningkatan.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menghasilkan perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkahlakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Ditinjau dari dari segi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media gambar siswa menjadi lebih aktif yaitu, siswa dapat menemukan konsep-konsep baru, menemukan pola dan struktur baru dalam mempelajari mata pelajaran (sains) materi pokok daur hidup hewan, sehingga pada akhirnya pemahaman siswa yang didapat relatif bertahan lebih lama dan akan meningkat. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat menarik perhatian dan partisipasi siswa, sehingga siswa tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Pendidikan Sains diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat” sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Berdasarkan uraian dan penjelasan serta data-data hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas berupa data hasil tes formatif siklus I, tes formatif siklus II dan data hasil observasi siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa pada pembelajaran materi peristiwa siang dan malam di kelas I SDN 9 Melai Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019.

KESIMPULAN

1. Pelaksanaan proses pembelajaran materi peristiwa siang dan malam dengan menggunakan media gambar terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Pada pelaksanaan siklus I belum terlihat perubahan pada partisipasi dan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan media gambar pertama kali diterapkan pada pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, karena sebagian besar siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung secara kondusif dan lancar.
2. Penerapan media gambar dalam pembelajaran materi peristiwa siang dan malam terbukti mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa, hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan partisipasi belajar dari 46,15% atau 18 siswa pada studi awal menjadi 58,97% atau 23 siswa pada siklus I, meningkat menjadi 94,87% atau 37 siswa pada akhir siklus kedua.
3. Penerapan media gambar dalam pembelajaran materi peristiwa siang dan malam terbukti mampu meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa, dimana nilai rata-rata hasil belajar secara klasikal terus mengalami peningkatan dari 56,67, meningkat menjadi 66,67 pada siklus pertama dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 76,41, sedangkan ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana pada studi awal hanya 9 orang siswa (23,08%) menjadi 53,85% atau 21 siswa, meningkat lagi menjadi 34 siswa atau 87,18% pada akhir siklus kedua dan secara keseluruhan semua kriteria keberhasilan telah tercapai sehingga proses perbaikan pembelajaran

dinyatakan selesai dan berhasil pada siklus kedua.

Saran

1. Bagi Siswa

- a. Meskipun siswa sudah mendapatkan peningkatan pemahaman konsep pembelajaran materi peristiwa siang dan malam dengan menggunakan media gambar, namun alangkah baiknya jika siswasenantiasa meningkatkan pula kemampuan belajar siswa yaitu baik daribuku paket maupun mencari informasi dari sumber lainnya seperti televisi, surat kabar, internet dan sebagainya.
- b. Siswa diharapkan dapat lebih ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pada pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya mampu mengelola kelas lebih baik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan yang telah direncanakan.
- b. Pengaturan waktu pada saat pembelajaran harus diperhatikan agar siswa merasanyaman dalam pembelajaran dan tidak tergesa-gesa.
- c. Guru dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam pembuatan serta penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran, agar siswa tidak jenuh dan termotivasi dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah lebih memberikan kebebasan yang bertanggungjawab kepada

guru untuk berekspresi secara kreatif dan inovatif dalam menentukan

media dan metode pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah.

- b. Kepala sekolah hendaknya dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Brown, T. A. (1995). *Education, an introduction*, 3rd ed. Chapman & Hall. p. 228 – 38
- Carin & Sund. 1985. *Metode Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas, 2002a. *Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) beserta Penjelasannya*. Bandung: Citra Umbara.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang*

- Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta:Depdiknas.
- Gagne.R,M, Briggs,L.J, 2001. *Principles of instructional Design*. Second Edition, New York: United States of America.
- Hamzah, S. 1985. *Media Audio Visual*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mulyasa, E. 2003. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, N. (2003). *Pendidikan Matematika di SD Modul 1-6*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Oemar Hamalik. 1982. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Rusman, 2008. Model- model Pembelajara: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi 1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sastropoetro, Santoso. 1989. *Partisipasi, Komunikasi, Persuasi dan Disiplin dalam Pembangunan Nasional*. Bandung. Penerbit: Alumni.
- Slameto. 1991. *Belajar Dan Factor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka cipta
- Sudjana, Nana. 1990. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sukadi Arief. 1984. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta Grafindo Persada
- Tahalele, J.F. 1988. *Cara mengajar dengan Hasil Yang Baik*. Bandung: CV. Diponegoro.
- Toeti, MK. 1992. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Bandung : IKIP Bandung.
- Wardani, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winardi, 2002. *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Winataputra U.S. 1992. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Yager, Robert E. 2006. *The Science/Technology/Society Movement in the United States, Its Orogen, Evolution, and Rationale*, Social Education.
- Yuliantiningsih. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.