

PENGUNAAN MEDIA MAINAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMAHAMAN SISWA MENGENAI PERPINDAHAN ZAT PADA PEMBELAJARAN IPA DI SDN RANCAMALANG 02 KECAMATAN MARGAASIH KABUPATEN BANDUNG

Eneng Maryati¹, Tina Sukmawati², Sylvia Rabbani³

¹ SDN Randamalang 02, Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung

² SDN Randamalang 02, Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung

³ IKIP Siliwangi

¹ nengmaryati59@gmail.com , ² tinasukmawaticip4@yahoo.co.id , ³ sylviarabbani@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

Dalam pemahaman dan kemampuan menjadi masalah bagi siswa kelas IV SDN Randamalang 02, Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung ditemukan perolehan nilai dalam satu kelas dari 10 siswa yang memperoleh nilai 60 keatas hanya 4 orang siswa, sedangkan siswa yang lainnya hanya mendapat 50 kebawah. Penelitian yang dilakukan berupa penelitian tindakan kelas untuk menaikkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA tentang pemindahan zat. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi dimana siswa mempraktekan bagaimana bunyi dapat merambat pada zat padat, pada penelitian ini peneliti menggunakan alat peraga berupa media mainan yaitu bagaimana siswa diajak untuk membuat alat telepon dari bahan sederhana dan digunakan untuk mengetahui bagaimana bunyi dapat merambat menjadi zat padat. Penelitian dilakukan di SDN Rancamalang 02 kelas IV karena peneliti mengajar di kelas tersebut. Dari hasil penelitian melakukan tindakan diperoleh hasil yaitu peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA dari 10 siswa siklus 1 dari 4 siswa menjadi 9 siswa yang nilainya di atas 60, sedangkan pada siklus 2 dari tindakan yang dilakukan diperoleh hasil dari 9 siswa meningkat menjadi 18 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian tindakan yang dilakukan sudah dianggap berhasil. Penggunaan media sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sangat disarankan bagi setiap pelaku pendidikan terutama guru sekolah dasar untuk memanfaatkan media atau sarana yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Mainan, Demonstrasi.

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta saran dan pendapat para ahli seharusnya pembelajaran sains disajikan dengan menerapkan berbagai pendekatan sehingga relevan dengan tujuan pembelajaran IPA yakni: menyajikan berbagai fakta atau percobaan sehingga dapat menambah pengalaman anak didik baik di rumah maupun di sekolah. Membangkitkan minat siswa untuk dapat menyelidiki gejala-gejala alam disekitarnya melalui pengamatan serta mengembangkan keterkaitan antara pengetahuan dan teknologi.

Menurut Benjamin S. Bloom (1956) mengatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat (Anas, 2009:50). Dengan kata lain pemahaman dapat diartikan mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seseorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila dia dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang hal yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Hasil belajar merupakan hasil dari sebuah interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak belajar (Dimiyati, 2009:3).

Dalam pemahaman materi dan kemampuan memahami materi tentang perpindahan zat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih menjadi masalah bagi siswa kelas IV SDN Rancamalang 02 Kecamatan Margaasih, Kabupaten Bandung ini terbukti dalam satu kelas dari 10 siswa yang memperoleh nilai 60 keatas 4 anak, siswa yang lainnya hanya mendapat 50 kebawah. Oleh karena itu penulis selaku peneliti melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Telepon Mainan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Perpindahan Zat Pada Pembelajaran IPA di SDN Rancamalang 02 Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung, pelaksanaan tindakan penelitian perbaikan pembelajaran akan dilakukan dalam 2 siklus.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif. Metode atau pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang megkuantifikasi temuan-temuan kedalam angka-angka dan analisis datanya menggunakan statistik sebagai alat. Adapun wawancara dan dokumentasi dalam pendekatan ini hasilnya dikuantifikasikan kedalam angka-angka yang sudah ditentukan sesuai dengan ketentuan yang ada. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang temuan-temuan penelitiannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk perhitungan lainnya, prosedur ini menghasilkan temuan-temuan yang diperoleh dari data-data yang dikumpulkan dengan menggunakan beraam sarana. Sarana itu meliputi pengamatn dan wawancara, namun bisa juga mencakup dokumen, buku, kaset video, dan bahkan data yang telah dihitung untuk tujuan lain, misalnya data sensus.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif untuk menganalisis keaktifan pembelajaran dan menggunakan metode kuantitatif untuk mengolah hasil belajar siswa. Untuk mengumpulkan data-data selama perbaikan penelitian, peneliti menggunakan instrument sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Secara sederhana, observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu, yaitu untuk mengumpulkan data-data hasil perbaikan. Observasi dalam penelitian tindakan kelas dilakukan terhadap guru sebagai peneliti oleh supervisor 2, dan pengamatan (observasi) terhadap siswa sebagai subyek penelitian.

b. Lembar Tes/Soal-soal Tes

Untuk mengetahui hasil perbaikan pembelajaran, data-data dikumpulkan melalui hasil tes pembelajaran. Tes pembelajaran berupa soal-soal tes evaluasi yang disusun dalam RPP (Rencana Perbaikan Pembelajaran) setiap siklus. Hasil tes pembelajaran dimasukkan kedalam suatu tabel, kemudian dideskripsikan sehingga diketahui peningkatan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Siklus 1

Pada perbaikan pembelajaran siklus 1 bagian yang peneliti amati dari siswa adalah kerjasama dan partisipasi didalam melaksanakan demonstrasi.

Langkah-langkah yang ditempuh siklus1 adalah:

1. Memotivasi siswa melakukan tanya jawab tentang perambatan bunyi.
2. Mendemonstrasikan perambatan bunyi melalui zat padat dengan media mainan.
3. Penyelesaian materi tentang perambatan bunyi.
4. Mengatur siswa dalam kelompok belajar.
5. Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran.
6. Memberi bantuan pada siswa yang mengalami kesulitan.

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini ndiamati oleh teman sejawat untuk membantu penelitian dalam merekam data pelaksanaan pemelitian tindakan.

Dari data didapatkan bahwa 45% mampu menjawab dengan benar, sedangkan yang lainnya 50 kebawah. Berikut ini saya lampirkan tabel hasil perolehan pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1.

**Tabel 1. Hasil Test Pormatif kelas IV SDN Rancamalang 02
Bidang Studi IPA Siklus 1**

No.	Nama siswa	Nilai	Tuntas	Tidak	Keterangan
1	Ahana Mira Wardana	40		V	Perbaikan
2	Algan Fahreza	50		V	Perbaikan
3	Alfa Isfan	50		V	Perbaikan
4	Dana Dulisna	50		V	Perbaikan
5	Dedi Kusnandar	50		V	Perbaikan
6	Fathor Rohman	60	V		Pengayaan
7	Hujjatul Mabrur	90	V		Pengayaan
8	Moh Ihsan	50		V	Perbaikan
9	Moh Adlinsyah	70	V		Pengayaan
10	Muhammad Ansor	100	V		Pengayaan
Jumlah			4	6	

Keterangan:

Jumlah siswa : 10

Tuntas : 4

Tidak Tuntas : 6

Tindak lanjut : Perbaikan Siklus 2

Dari data observasi dapat direfleksikan bahwa pelajaran berlangsung dengan baik. Diantara 5 kelompok, hanya satu kelompok yang berhasil melaksanakan demonstrasi, sedangkan yang lainnya belum maksimal.

Siklus 2

Langkah-langkah yang ditempuh dalam perbaikan siklus 2 adalah :

1. Memotivasi siswa tentang materi yang lalu.
2. Menjelaskan contoh perambatan bunyi malalui zat padat.
3. Memberi tugasmenjawab pertanyaan.

Berdasarkan observasi dapat direfleksi bahwa kemampuan siswa untuk mendemonstrasikan sudah baik. Siswa mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan baik.

Berikut ini hasil perolehan pada siklus 2 setelah dilakukan tindakan pada pembelajaran siklus 2.

**Tabel 2. Hasil Tes Formatif kelas IV SDN Rancamalang 02
Bidang Studi IPA Siklus 2**

No.	Nama siswa	Nilai	Tuntas	Tidak	Keterangan
1	Ahana Mira Wardana	70	V		Pengayaan
2	Algan Fahreza	70	V		Pengayaan
3	Alfa Isfan	80	V		Pengayaan
4	Dana Dulisna	80	V		Pengayaan
5	Dedi Kusnandar	50		V	Pengayaan
6	Fathor Rohman	60	V		Pengayaan
7	Hujjatul Mabrur	90	V		Pengayaan
8	Moh Ihsan	50		V	Perbaikan
9	Moh Adlinsyah	70	V		Pengayaan
10	Muhammad Ansor	100	V		Pengayaan
Jumlah			8	2	

Keterangan:

Jumlah siswa : 10

Tuntas : 8

Tidak Tuntas : 2

Tindak lanjut : Perlu pengayaan materi

Diskusi

Siklus 1

Pendekatan *experiential learning* mengacu padaproses pembelajaran dimana pembelajar (anak) berinteraksi secara langsung dengan realitasyang dipelajarinya. Dengan demikian jika anak diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku yang diinginkan, maka anak itu harus difasilitasi untuk melakukan atau mengalami secara langsung realitas atau objek yang dipelajarinya. Pemilihan alat peraga juga harus dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran karena hal ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan penemuan pada pelaksanaan tindakan tersebut, peneliti mengadakan siklus dengan teman sejawat untuk mengetahui penyebab yang terjadi pada siklus 1. Dalam diskusi ditemukan bahwa alat peraga yang dipakai kurang tepat. Untuk melaksanakan demonstrasi kembali pada siklus 2 alat peraga yang digunakan, peneliti menyediakan beberapa benda.

Siklus 2

Dalam pembelajaran siklus 2 sebagian besar permasalahan yang muncul bisa diatasi oleh peneliti. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum paham. Hal ini dapat diatasi dengan melatih siswa menjawab latihan soal-soal. Peneliti beranggapan bahwa tindakan perbaikan cukup dilakukan sampai dengan siklus ke-2. Hal ini dilihat dari segi perolehan siswa selama dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran.

Menurut Johnson dan Johnson (Isjoni,2007) *ocoperarive learning* adalah mengelompokan siswa dalam kelas kedalam satu kelompok kecil agar siswa dapat bekerjasama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Dalam penyajian materi perambatan bunyi melalui media telepon mainan akan lebih mudah didemonstrasikan bila alat peraganya dari kaleng, benang yang besar dan lain-lain.
2. Pemberian contoh perambatan bunyi akan memudahkan siswa untuk menyelesaikan latihan soal.
3. Siswa akan mahir mendemonstrasikan jika sering diberi latihan dan bimbingan.

REFERENSI

- Badudu dan Zaen, (1996). *Kamus besar ilmu pengetahuan alam..* Jakarta: Balai Pustaka.
- Bloom et al. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: McKay.
- Dimiyati dan Mujiono, (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Taopik, H. (2004). *Titian Mahir Matematika 4 SD*. Jakarta: Visindo.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning. Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Cucu,K. (2000). *Strategi Belajar Tuntas*. Bandung: MEDIA IMTAQ.
- Hera, L. dkk, (2007). *Pendidikan Anak SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ngalim, P. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT.Rosda Karya.
- Standar isi KTSP SD, (2006). Jakarta: Pusat kurikulum Nasional.
- Sumina, dkk. (2007). *Aku Gemar Berilmu Pengetahuan Alam Untuk SD*. Depok: ARYA DUTA.
- TIM FKIP, (2012). *Pemantapan Kemampuan profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardahni, I, dkk. (2007). *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Udin, W. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.