

Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN Sawah Besar 01 pada Materi Ekosistem Melalui Gambar Tiga Dimensi

Rizqi Izza Adiba¹, Joko Sulianto², Mira Azizah³, Miyarti⁴

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

⁴ SDN Sawah Besar 01

e-mail: izzaadiba6@gmail.com¹, Jokosulianto@upgris.ac.id²,
miraaazizah@gmail.com³, priscamiyarti04@gmail.com⁴

Abstrak

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan wawancara bersama guru kelas V SD Negeri Sawah Besar 01, ditemukan kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada materi ekosistem kelas V SD Negeri Sawah Besar 01 Kota Semarang. Sehingga peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media gambar tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Penelitian ini dapat mengukur hasil belajar kognitif siswa dengan langkah-langkah pembelajarannya yaitu; 1. Menyajikan kompetensi 2. Mempresentasikan materi 3. Menyajikan media gambar tiga dimensi 4. Diskusi antar kelompok. Setelah melakukan penelitian diperoleh adanya peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif siswa. Dengan menggunakan gambar tiga dimensi siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata, pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan ini, penulis merekomendasikan kepada para guru agar menggunakan media gambar tiga dimensi dalam pembelajaran IPA di SD karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Gambar Tiga Dimensi*

Abstract

Based on the results of the researchers' observations and interviews with the class V teacher at SDN Sawah Besar 01, it was found that student learning outcomes were less than optimal in the Ecosystem material for class V SDN Sawah Besar 01 Semarang City. So the researchers conducted Classroom Action Research (CAR) using three-dimensional image media that aimed to improve student learning outcomes. This research was conducted in class V with a total of 30 students. This study can measure students' cognitive learning outcomes with the learning steps, namely; 1. Presenting competence 2. Presenting material 3. Presenting three-dimensional image media 4. Discussion between groups. After conducting the research, it was found that there was an increase in learning outcomes in the cognitive aspects of students. By using three-dimensional images, students gain direct learning experience, learning is more active and enjoyable so as to improve student learning outcomes. With this, the author recommends that teachers use three-dimensional image media in learning science in elementary schools because it can improve student learning outcomes.

Keywords : *Learning Outcomes, Three-dimensional Images*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Suwarno (2014). Pendidikan adalah usaha individu untuk mengembangkan sifat-sifat kepribadian sesuai dengan standar masyarakat dan budaya.

Guru dan murid memiliki hubungan dalam pendidikan. Guru dan murid dalam situasi ini memiliki berbagai sikap dan emosi. Kemampuan untuk mempengaruhi satu sama lain untuk melaksanakan proses pendidikan (transformasi informasi dan keterampilan menuju tujuan yang dimaksud) dimiliki oleh keduanya. Hasil belajar meliputi pola tingkah laku, nilai, persepsi, sikap, penghayatan, dan kemampuan, menurut Suprijono (2012). Hasil belajar, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), merupakan produk dari interaksi antara belajar dan mengajar. Dari sudut pandang guru, evaluasi hasil belajar menandai berakhirnya kegiatan pendidikan. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar itu sendiri merupakan akhir pembelajaran dari puncak proses. Jika pembelajaran adalah sebuah proses, maka pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan pendidik untuk memotivasi siswa agar mau belajar. IPA adalah mata pelajaran sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali siswa dengan ilmu pengetahuan, gagasan, dan pemahaman yang terorganisir tentang lingkungan alam, yang didapat melalui pengalaman dengan langkah-langkah ilmiah yang melibatkan penelitian, penyusunan, dan penyajian gagasan. IPA mengacu pada cara sistematis untuk memperoleh pengetahuan tentang alam, jadi IPA bukan hanya pengelolaan koleksi secara sistematis, dan IPA tidak hanya pengelolaan koleksi informasi berupa kenyataan, konsep maupun prinsip, namun juga proses menemukan.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan penulis di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang, khususnya kelas V (lima), pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA kurang maksimal karena masih ada guru yang hanya menerapkan metode ceramah ketika pembelajaran IPA di kelas. Metode pembelajaran ini kurang menarik perhatian siswa sehingga mereka mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung. Akibatnya, mereka belum dapat memahami materi yang disampaikan. IPA bukanlah ilmu yang harus diterima dan dihafal oleh anak untuk tujuan tertentu. Proses perolehan materi ilmiah tidak terbatas pada hafalan para ahli, tetapi harus diperoleh melalui praktik langsung untuk merangsang siswa menghadapi topik yang berkaitan dengan materi tersebut. Proses pembelajaran IPA yang dilakukan di sekolah dasar tergantung pada kondisi sekolahnya, metode atau media pembelajarannya. Pada umumnya pembelajaran IPA masih bersifat tradisional berupa ceramah dan tanya jawab, peran guru lebih dominan sebagai tutor daripada fasilitator pembelajaran, dan siswa hanya menerima konsep-konsep ilmiah secara abstrak. Masih ada guru yang kurang inovatif dalam menggunakan media dan metode pembelajaran akibatnya siswa kurang aktif, dan proses belajar mengajar di kelas menjadi monoton, siswa juga kurang bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru juga mengambil materi yang bersumber dari buku tema kemudian menyampaikannya dengan metode ceramah. Fasilitas pembelajaran IPA seperti media pembelajaran dan alat peraga belum dimanfaatkan dengan maksimal, sehingga membuat siswa masih belum aktif dalam mengikuti pembelajaran khususnya IPA.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V, terutama hasil belajar dari segi aspek kognitif. Pada aspek kognitif, terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Siswa dalam proses pembelajaran masih belum tuntas nilainya karena masih bergantung pada penjelasan guru. Peneliti dan guru kelas sepakat menggunakan media visual tiga dimensi untuk melihat aktivitas kelas guru dan siswa yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ariski Septian & Jintar Tampubolon (2015) berpendapat bahwa media adalah sesuatu yang dipergunakan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah proses pembelajaran. Rangsangan yang digunakan adalah hubungan antar manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, dan tulisan maupun bunyi sebagai rekaman. Rangsangan ini akan membantu dalam proses pembelajaran serta untuk mempelajari bahan ajar atau bentuk-bentuk rangsangan yang dapat dipergunakan sebagai bahan bantu media adalah berupa bunyi, penglihatan dan gerakan. Rayandra Asyhar (2012) berpendapat bahwa adanya media pembelajaran di belum sepenuhnya merata, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu; Keadaan lingkungan sekolah, kemampuan pengelolaannya dan letak strategis sekolah. Hal ini mengakibatkan terdapat berbagai lingkungan belajar yang dapat dipergunakan guru untuk membantu menyampaikan

materi ajar. Situasi di mana ragam, kualitas dan kuantitas lingkungan belajar yang tersedia belum memadai, perlu dikembangkan dan disediakan lingkungan belajar bertahap oleh guru atau kelompok, sendiri dan atau dengan pihak lain (siswa, guru, masyarakat).

Pendapat tentang media gambar tiga dimensi juga diutarakan oleh pendapat Hujair AH Sanaky (2013) menyatakan benda dalam keadaan yang utuh dinamakan benda asli. Benda asli yang biasa digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah model dan manekin. Model dapat berupa benda tiruan yang berbentuk tiga dimensi dan dapat ditampilkan didalam kelas. Sedangkan Rayandra Asyhar (2012), Tersedianya media pembelajaran di sekolah yang berbeda dapat dikatakan tidak konsisten, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain, kondisi lingkungan, keterampilan manajemen sekolah dan letak sekolah dapat mempengaruhi tersedianya media belajar. Ini mengakibatkan terdapat berbagai lingkungan belajar yang guru gunakan untuk membantu menyampaikan materi. Dalam situasi dimana ragam dan kuantitas lingkungan belajar yang tersedia belum mencukupi, perlu secara bertahap mengembangkan dan memantapkan lingkungan belajar oleh guru, baik secara berkelompok, sendiri maupun dengan pihak lain (siswa, guru, masyarakat). Skripsi oleh Amanda Juanda (2018). Menurut Daryanto (2010), media tiga dimensi adalah kumpulan media yang representasinya secara visual tiga dimensi dan memiliki panjang, lebar dan juga tinggi, dapat berupa benda animasi atau benda mati berupa tiruan untuk menggantikan objek aslinya. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diperoleh penjelasan bahwa media gambar tiga dimensi merupakan media yang mempunyai fungsi untuk membantu proses pembelajaran yang dapat berupa benda mati, hidup ataupun benda tiruan yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi.(Jurnal Ratna Dwi Oktavia, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2012).

Penggunaan media berupa gambar tiga dimensi ini sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian yang signifikan dengan media gambar tiga dimensi antara lain misalnya, kajian Ratna Dwi Oktavia (2012) dengan menggunakan media visual tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 03 Kunci Bojonegoro, Jawa Timur. Berdasarkan permasalahan diatas maka peeneliti tertarik dsn iingin melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN Sawah Besar 01 pada Materi Ekosistem Melalui Gambar Tiga Dimensi".

METODE

Penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Kunandar, 2013). Metode dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif (Sugiyono, 2017). Subyek dalam penelitian ini berfokus pada guru dan siswa. Guru kelas dan peneliti saling bekerja sama untuk menghasilkan pembelajaran terbaik. Sedangkan siswa dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas lima SDN Sawah Besar 01 Kota Semarang. Jumlah siswanya adalah 30 orang.

Penelitian ini menggunakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pembelajaran yaitu melalui teknik observasi dan tes. Lembar pengamatan dan formulir tes berfungsi sebagai alat bantu. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati evaluasi hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual tiga dimensi. Format tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda objektif. Teknik untuk menganalisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Sudijono (2014), penentuan pengelolaan pembelajaran secara klasikal dihitung dengan data hasil belajar (kognitif) siswa, rumus yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- $\sum x$: Jumlah peserta didik yang beradadi bawah/di atas KKM
- N : Jumlah seluruh peserta didik
- P : Prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

Sesuai aturan di SD Negeri Sawah Besar 01 Kota Semarang, siswa harus sudah menyelesaikan mata pelajaran IPA pada KKM ≥ 70 . Pada ketuntasan pembelajaran kalsikal, siswa dianggap telah menyelesaikan pembelajarannya bila ≥ 70 dari jumlah siswa mendapat nilai ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

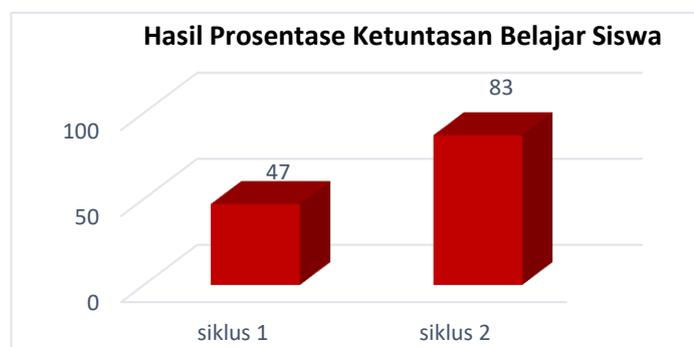
Hasil pelaksanaan evaluasi hasil belajar kognitif siswa siklus 1 dan 2 ditunjukkan pada Tabel 1 dan 2 serta Gambar 1.

Tabel 1 Nilai Hasil Belajar Siklus 1

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	0 – 39	4	13.3
2	40 – 49	2	6.7
3	50 – 59	5	16.7
4	60 – 69	5	16.7
5	70 – 79	6	20.0
6	80 – 89	6	20.0
7	90 – 100	2	6.7
Jumlah		30	100

Tabel 2 Nilai Hasil Belajar Siklus 2

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	0 – 39	0	0
2	40 – 49	1	3.3
3	50 – 59	1	3.3
4	60 – 69	3	10.0
5	70 – 79	10	33.3
6	80 – 89	9	30.0
7	90 –100	6	20.0
Jumlah		30	100



Gambar 1. Diagram. Prosentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kognitif Siklus I dan 2

Dari analisis data diatas diketahui bahwa siswa siklus 1 yang tidak menuntaskan materi ekosistem pada pembelajaran IPA melalui media belajar visual dan mendapat nilai kurang dari KKM (70) terdapat 16 siswa dengan tingkat ketuntasan 53%, sedangkan murid-murid. yang menyelesaikan atau mencapai lebih dari KKM (70) adalah 14 siswa, atau 47% dengan raata-raata 65. Deengan deemikian diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 mata pelajaran IPA materi simbiosis menggunakan media visual belum berhasil karena tingkat keberhasilan pembelajaran ditetapkan sebesar 70% (21 siswa dari 30 siswa) yang berhasil. Sedangkan dari data analisis siklus 2 diketahui bahwa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran IPA materi Ekosistem dengan menggunakan media gambar tiga dimensi atau memperoleh nilai dibawah KKM (70) ada 5 siswa atau 17% , sedangkan siswa yang sudah tuntas atau memperoleh nilai diatas KKM (70) sebanyak 25 siswa atau 83% dengan nilai rata-rata kelas 79. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran siklus 2 materi Ekosistem yang memfokuskan pada penggunaan media gambar tiga dimensi sudah berhasil karena tingkat keberhasilan pembelajaran ditetapkan sebesar 70% (21 siswa dari 30 siswa). Terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari 47% menjadi 83%, Sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata 65 menjadi 79 pada siklus 2.

Dalam pelaksanaan IPA siklus 1 dengan materi rantai makanan menggunakan model pembelajaran PBL dengan media audio visual. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pembelajaran yang terjadi melalui penyajian masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penilaian untuk membuka percakapan antara guru dan siswa. Masalah yang akan diteliti hendaknya masalah kontekstual yang dialami siswa sendiri dalam kehidupan sehari-hari (Rerung et al., 2017; Royantoro et al., 2018). Prinsip utama pengajaran berbasis masalah adalah menggunakan masalah dunia nyata sebagai cara bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Febriana et al., 2020; Herzon et al., 2018. Masalah sebenarnya ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga secara langsung bermanfaat bagi siswa dengan pemecahannya. Pelaksanaan siklus 2 mata pelajaran IPA materi simbiosis dengan model pembelajaran PjBL dibantu penggunaan media gambar tiga dimensi.

Masih terdapat kendala dalam pembelajaran menggunakan media visual yaitu guru kurang jelas dalam menyampaikan materi sehingga siswa kurang dapat memahami dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran . Guru juga kurang memberikan motivasi kepada siswa ketika pembelajaran, akibatnya masih ada siswa yang tidak berani untuk mengungkapkan pendapatnya, atau bertanya bahkan menjawab pertanyaan dari guru. Manajemen waktu yang kurang tepat karena pembuatan produk dalam model PjBL membutuhkan waktu yang lama. Kendala yang muncul selama proses pembelajaran dapat diatasi dengan guru megunakan baahasa yaang muudah diipahami siiswa dan memberikan coontoh dengan kalimat sederhana yang disesuaikan dengan tingkatan siswa. Guru hendaknya selalu mendorong siswa yang masih malu agar bersemangat untuk bertanya, berpendapat atau menjawab pertanyaan guru. Guru harus selalu menggunakan kata-kata yang positif dan membangun untuk mengakui dan memuji siswa yang menjawab pertanyaan, meskipun jawaban siswa tersebut kurang tepat. Guru harus memanajemen waktu dengan sebaik mungkin agar kegiatan berhasil sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Secara umum kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar tiga dimensi sebagai sumber belajar berkaitan dengan peningkatan kegiatan belajar atau penerapan pembelajaran siswa pada pembelajaran IPA materi simbiosis.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi ekosistem menggunakan media gambar tiga dimensi dapat memudahkan pemahaman siswa. Sehingga nilai yang didapat mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Selain itu, siswa dirangsang dan dilibatkan secara lagsung dalam pembelajaran dengan bantuan media gambar tiga dimensi. Dengan penggunaan media ini, pelaksanaan

pembelajaran di kelas dapat meningkat setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase ketuntasan siswa yang menggunakan media gambar tiga dimensi sebagai sumber belajar, skor Siklus 1 adalah 47% dengan rata-rata 65 menjadi 83% dengan skor rata-rata 79 pada Siklus 2. Jumlah seluruh kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual tiga dimensi sebagai sumber belajar menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru atau siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar yang berkaitan dengan materi ekosistem.

SARAN

. Penulis menyarankan agar; (1) Guru menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. (2) Sekolah harus mendukung guru dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran. (3) Pada proses pembelajaran, guru menjadi fasilitator dan lebih meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa memiliki Experiential Learning.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BumiAksara.
- Ariski Septian, Jintar Tampubolon. 2015. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh. *Jurnal Educational Building Volume 1, Nomor 1, Juni 2015 : 70 – 78, ISSN : 2477-4898*.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Asrotun. 2014. *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: universitas islam negeri syarif hidayatullah
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitri, Mariza dan Derlina. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu dan Kalor. *Jurnal Jurusan Fisika FMIPA 3(2): 94-95*.
- Kemendikbud. 2014. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Rerung, N., Sinon, I. L. ., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning (PBL)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suwarno, Wiji. 2014. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.