

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS IV DI SDN 013 KP.BESAR KOTA RENGAT

Oleh

Essie Susilawati

SDN 013 KP.Besar Kota Rengat

Email : essie23@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakan di SDN 013 KP.Besar Kota Rengat dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan bulan Februari. Penelitian ini dilakukan karena sering terjadinya kendala proses dalam pembelajaran yang dilakukan guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran.. Karena itu penelitian mengambil media gambar dengan tujuan agar siswa dalam pembelajaran tertarik dengan materi yang disajikan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 013 KP.Besar Kota Rengat dengan jumlah siswa 24 orang. Prosedur penelitian berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan silabus, RPP, LKS, lembar observasi siswa dan alat penilaian kemampuan guru. Data awal siswa yang mencapai KKM 75 sebanyak 11 siswa dari 24 siswa atau 45,83 %. Pada perbaikan pembelajaran siklus I terjadi peningkatan. Siswa yang mendapat nilai 75 ke atas menjadi 16 siswa atau 66,66% dan pada perbaikan pembelajaran siklus II yang mendapat nilai 75 ke atas menjadi 20 siswa atau 83,33 %.

Kata Kunci: IPS, Media Gambar , Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia khususnya di sekolah dasar sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dikelola oleh guru, di sinilah guru memegang peranan penting dan dituntut lebih profesional dalam meningkatkan kinerjanya.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktifitas menghafal, peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang dipelajarinya. sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai, perlu difahami, perolehan pengetahuan atau upaya penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Kenyataan yang terjadi dalam pendidikan saat ini masih terdapat keluhan siswa pasif dan bosan dengan pembelajaran di sekolah termasuk pembelajaran ips.

keluhan tersebut telah berjalan panjang tetapi perubahan dalam pendidikan ips tidak mampu mengurangi keluhan tersebut. ips adalah mata pelajaran hafalan yang membosankan dan tidak menarik. komunikasi yang terjadi sering menimbulkan penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. penyimpangan dalam komunikasi menyebabkan hambatan bagi peserta didik yang disebabkan kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan guru, serta kurang minat dalam belajar.

Salah satu cara dalam mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses belajar mengajar, pada hal-hal tertentu media juga fungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik (fade back).² karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Pembelajaran dengan metode apapun akan lebih menarik perhatian jika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik. pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah media gambar . media gambar merupakan media yang dapat memperlihatkan gambar dan suara seperti aslinya. banyak jenis media gambar salah satunya media gambar . guru dapat memanfaatkan media gambar yang telah siap dipasaran atau dapat juga membuatnya sendiri. media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, memperjelas konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Jadi dengan digunakannya media pembelajaran media gambar dalam pembelajaran ips, diharapkan menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. media pembelajaran dengan menggunakan media gambar adalah alternatif yang menarik karena media ini dapat membuat suasana belajar aktif dan interaktif serta dengan pola pengemasan kreatif akan menimbulkan kesan yang lebih terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Pemilihan media gambar pembelajaran sebagai media pendidikan dan sumber pembelajaran ips mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri melalui pembelajaran mandiri, siswa dapat berpikir aktif serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa dapat berperan sebagai peneliti, analis, tidak hanya sebagai konsumen informasi saja, terlebih lagi siswa dan guru tidak perlu hadir secara fisik di kelas (classroom meeting) dan proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu. media gambar pembelajaran dewasa ini, mulai membudaya dalam masyarakat dan pemutar media gambar pembelajaran dapat diulang setiap waktu serta mudah dioperasikan.

Mencermati keberadaan di atas, SDN 013 KP.Besar Kota Rengat khususnya di kelas IV terdapat setengah lebih jumlah siswa yang mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, .Hal ini ditegaskan dari jumlah 24 siswa hanya 11 siswa atau sekitar 45,83% siswa yang sudah tuntas dan rata-rata

mereka mendapat nilai diatas kkm dimana kkm untuk mata pelajaran ips kelas IV adalah 75, berarti sekitar 13 atau 54,17% siswa belum tuntas belajar atau belum mencapai nilai kkm.

Berdasarkan masalah diatas, penulis dibantu oleh teman sejawat menganalisis penyebab masalah di atas. adapun hasil analisis tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Guru terlalu monoton dalam penyampaian materi sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- b. Kurang lengkapnya media atau alat peraga yang digunakan oleh guru
- c. Penggunaan media seperti media gambar pembelajaran yang sesuai dengan isi materi pelajaran belum diterapkan,
- d. Kurangnya bimbingan yang diberikan guru kepada siswa

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV di SDN 013 KP.Besar Kota Rengat.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 013 KP.Besar Kota Rengat ?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar IPS di kelas IV SDN 013 KP.Besar Kota Rengat melalui penggunaan media gambar.

Manfaat Penelitian

Bagi guru :

1. Menambah pengalaman guru sehingga dapat meningkatkan kinerjanya dan menjadi tenaga pendidik yang lebih professional
2. Sarana bagi guru untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran
3. Untuk selalu memperbaiki dan meningkatkan proses/hasil pembelajaran dengan manfaat metode yang tepat.

Bagi siswa :

1. Memotivasi siswa dalam pembelajaran
2. Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran
3. Menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Bagi sekolah :

1. Meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran di sekolah pada khususnya dan pendidikan pada umumnya.
2. Sekolah lebih maju dan berkembang karena adanya peningkatan hasil pembelajaran.
3. Dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah

KAJIAN TEORI

Menurut Trianto (2010:171) Ilmu pengetahuan sosial IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya.

Menurut Djahiri dalam Ahmad Susanto (2012:137-138) IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian IPS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat, dan bertanggung jawab.

Menurut Puskur dalam Trianto (2010:176), tujuan IPS adalah sebagai berikut: 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat. 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah social 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat. 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat. 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat. 6) Memotivasi seseorang bertindak berdasarkan moral. 7) Fasilitator didalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi. 8) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya “to prepare students to well-functioning citizens in a democratic society” dan mengembangkan kemampuan siswa sebagai penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya. 9) Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (Permendiknas No. 22 Tahun 2006) yaitu 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya. 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap skor-skor sosial dan kemanusiaan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam Masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

Menurut beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwatujuan pembelajaran IPS adalah untuk meningkatkan pengetahuan atau pemahaman mengenai sejarah dan mengenai persoalan tentang kehidupan sosial yang ada dimasyarakat, serta memiliki kemampuan dalam bersosialisasi.

Belajar

Kata atau istilah belajar bukanlah suatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah memahami apa yang dimaksud belajar tersebut. Oleh karena itu untuk menghindari pemahaman yang beragam tersebut, berikut akan ditemukan beberapa definisi belajar menurut para ahli.

Menurut Gagne dalam Agus Suprijono (2009:2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Sedangkan menurut R. Gagne dalam Ahmad Susanto (2013:1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, serta untuk merubah perilaku dalam setiap peristiwa yang dialami, belajar tidak hanya membuat seseorang pandai akan ilmu pengetahuan tetapi belajar juga dapat merubah cara berpikir dan tingkah laku seorang siswa. Belajar juga merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang secara sadar untuk melakukan perubahan tingkah laku. Belajar merupakan proses tidak tahu menjadi tahu, karena seseorang dapat belajar dari pengalaman.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013, hlm. 3).

Menurut Sudjana (2012:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2012:125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen padadirinya orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, dkk. (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne (dalam Sudjana, 2012, hlm. 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari

sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni,dkk. (2010:28), instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes.

Selanjutnya, menurut Hamalik (2012:155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik.

METODE PENELITIAN

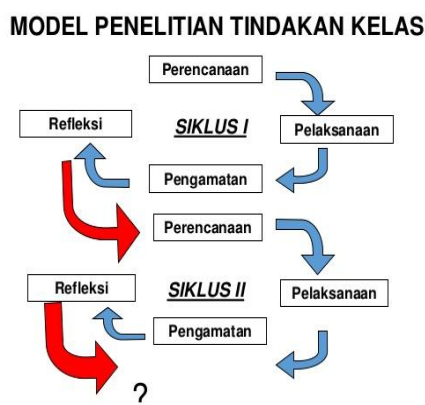
Subjek, Lokasi dan Waktu Penulisan

Subjek dalam penulisan ini adalah siswa kelas IV SDN 013 KP.Besar Kota Rengat yang berjumlah 24 siswa. Penulisan ini dilaksanakan di SDN 013 KP.Besar Kota Rengat yang terletak di Kelurahan Kambesko kota Rengat. Pelaksanaan penulisan ini adalah pada bulan Februari 2018.

Prosedur Tindakan

Penulisan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 013 KP.Besar Kota Rengat dengan menggunakan Media gambar. Penulisan ini terdiri dari beberapa siklus penulisan, hal ini dilakukan karena penulisan ini akan terhenti ketika sudah terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

Perbaikan penulisan yang digunakan adalah penulisan tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Secara lebih rinci diuraikan dalam bagan sebagai berikut :

Gambar 1. Siklus Penulisan Tindakan Kelas

Sumber : Direktorat Tendik 2008

Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Cara pengambilan data penelitian ini dengan menggunakan metode observasi, angket, dan metode tes. Sedangkan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan lembar observasi aktivitas siswa, lembar angket siswa, dan lembar soal tes.

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan bersama dengan pelaksanaan penulisan pada saat proses pembelajaran. Pelaku pengumpulan data adalah penulis dan teman sejawat yang bertugas sebagai observator. Penulis mengumpulkan data yang berhubungan dengan hasil post tes dan teman sejawat mengumpulkan data yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa pada saat pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar pengamatan dan lembar post tes. Hasil pengamatan diperoleh dari pengamatan terhadap perilaku guru dan siswa, sedangkan hasil post tes diperoleh dari analisis lembar post tes.

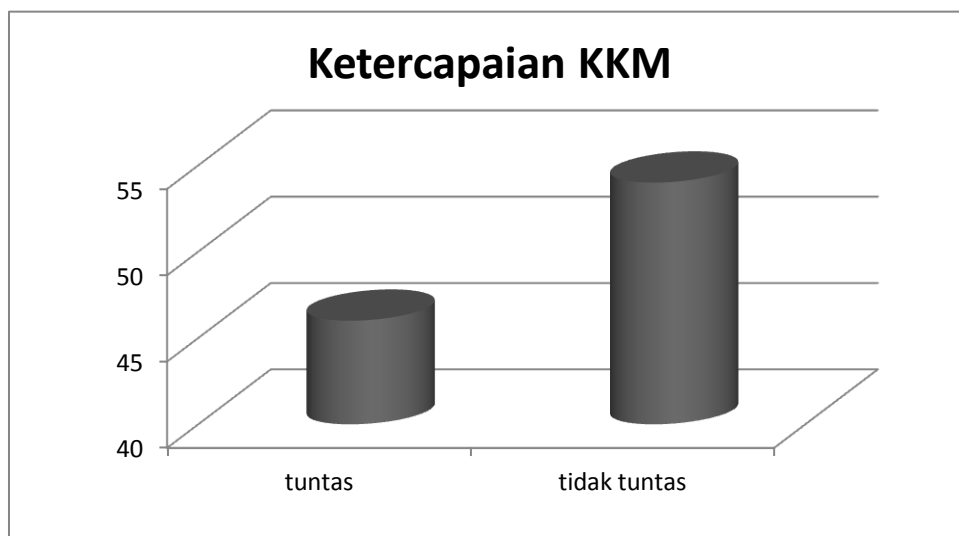
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Siklus

Data awal hasil belajar siswa kelas IV SDN 013 KP.Besar Kota Rengat yang diperoleh sebelum diadakan siklus (prasiklus) yaitu terdapat 11 siswa (45,83%) belum berhasil mencapai KKM. Adapun KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Seperti Diagram di bawah ini :

Diagram 1. Jumlah Siswa yang Mencapai KKM Pra Siklus

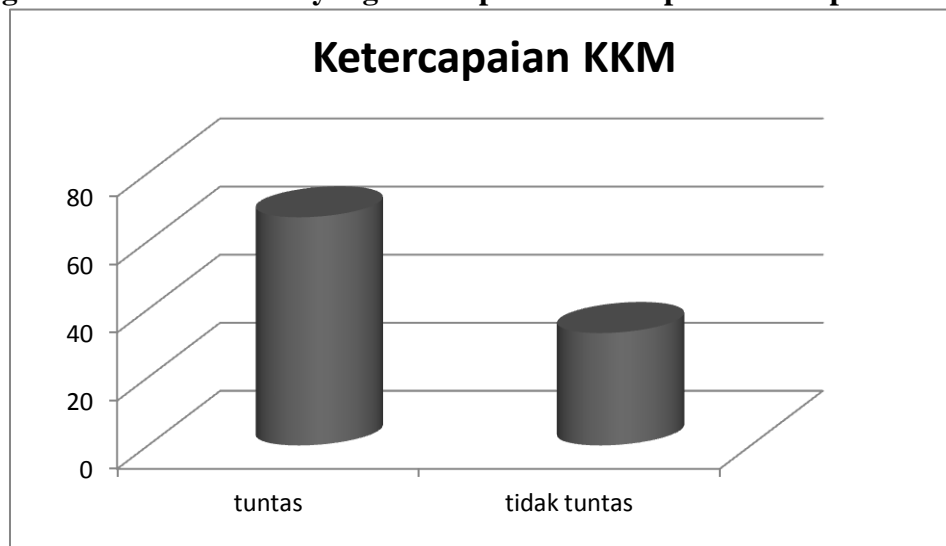


Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2018)

Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, maka hasil ulangan harian 1 dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Diagram 2. Jumlah Siswa yang Mencapai KKM Tiap Indikator pada Siklus I



Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2017)

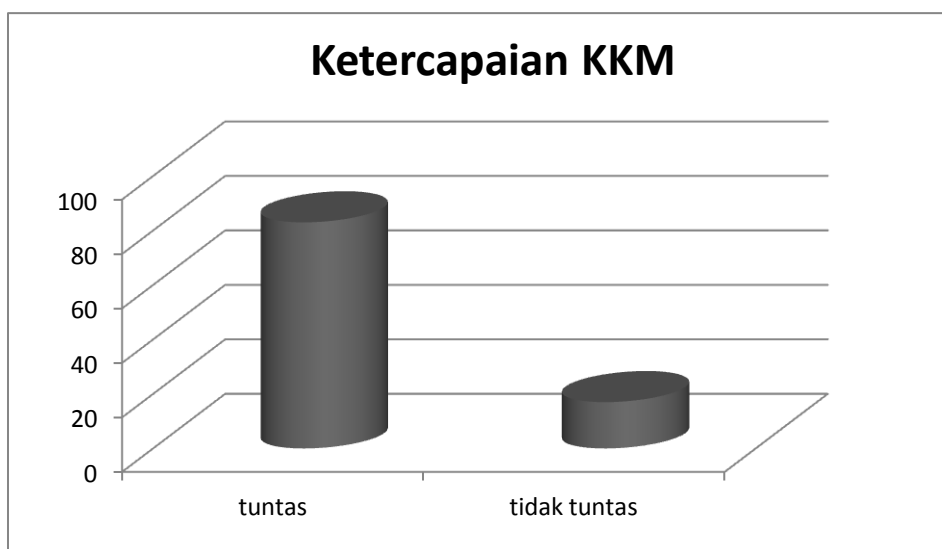
Berdasarkan diagram diatas, ketercapaian ulangan harian I terdapat 16 siswa yang sudah mencapai KKM. Dari jumlah total 24 siswa dikelas IV SDN 013 KP.Besar Kota Rengat . Hal ini disebabkan masih ada siswa yang belum mengerti dengan materi pembelajaran yang dilaksanakan serta masih sedikit keributan di kelas .

Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, proses pembelajaran sudah lebih baik dari pada siklus pertama. Siswa sudah mengerti dengan urutan pembelajaran dan mulai terbiasa dalam pengerjaan LKS. Guru sudah dapat mengkondisikan dan menguasai kelas nya, siswa terlihat aktif dan serius dalam kelompoknya. Guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan media gambar . Perencanaan yang dibuat guru sudah baik. Peneliti menganalisis menggunakan hasil dari lembar pengamatan. Pada bagian ini guru menganalisis (1) Hasil pengamatan yang diperoleh dari lembar pengamatan dan pengamatan guru sebagai pelaksana pembelajaran dan (2) Menganalisis hasil belajar siswa untuk menentukan keberhasilan tindakan secara kuantitatif.

Setelah dilakukan tindakan lanjutan pada siklus 2, maka hasil ulangan harian 2 siswa dapat dilihat pada diagram 3 dibawah ini.

Diagram 3 Jumlah Siswa Yang Mencapai KKM tiap Indikator pada Siklus II

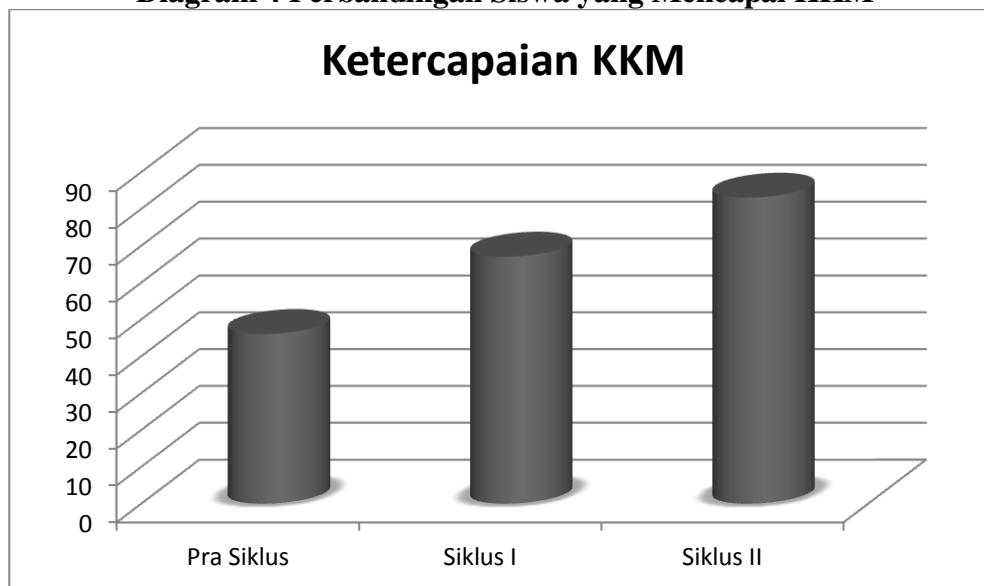


Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2018)

Pada ulangan harian II sama halnya seperti ulangan harian I, tidak semua siswa mencapai indikator pencapaian yang telah ditentukan namun menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian KKM. Seperti yang terlihat pada diagram 3 diatas, yaitu 20 siswa (83,33%) yang sudah mencapai KKM

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dari 24 Siswa dapat dilihat pada diagram nilai hasil belajar siswa berikut.

Diagram 4 Perbandingan Siswa yang Mencapai KKM

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari daftar distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM pada pra siklus adalah 11 siswa (45,83%), Setelah dilakukan penelitian siklus I (UH I) ketuntasan siswa menjadi 16 siswa (66,66%). Setelah dilakukan penelitian siklus 2 (UH II) jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 20 orang siswa (83,33%).Setelah menjalani dua siklus ternyata ada peningkatan dalam hasil belajar. Maka proses belajar mengajar dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPS di kelas IV baik untuk diterapkan dan tindakan berhasil. Dari hasil analisis data yang telah dideskripsikan diatas bahwa terjadinya peningkatan dalam hasil belajar siswa mulai dari siklus I ke siklus II.

Dengan adanya pembelajaran menggunakan media gambar dapat memberikan dampak yang positif terhadap siswa antara lain adalah :merangsang siswa untuk lebih kreatif, khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide, melatih untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan, melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal. Disamping itu, diskusi juga bisa melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Dalam aktivitas siswa terdapat beberapa kekurangan seperti pada pertemuan pertama siswa masih kebingungan dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswanya ini dikarenakan siswa belum terbiasa dalam pengerjaannya. Dan ini merupakan pertama kalinya siswa menggunakan media gambar .Namun setelah beberapa kali pertemuan siswa sudah mulai terbiasa dalam mengerjakan LKS tersebut dan sudah mengerti terhadap prosedur atau langkah- langkah pembelajaran yang diterapkan.

Pada ulangan Harian I masih ada beberapa siswa yang mengalami kebingungan saat menjawab soal hal ini dilihat dari lembar pengamatan guru yang masih kurang dalam pemberian motivasi, bekerja sama dan rasa tanggung jawab

yang sama pada kelompok dan guru hanya memberi bimbingan pada kelompok tertentu saja. Dengan memberikan motivasi, arahan dan bimbingan pada siswa, maka ketuntasan belajar IPS siswa secara klasikal meningkat. Dari 66,66 % pada siklus I menjadi 83,33 % pada siklus II dengan persentase kenaikan 16,67%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah penulis melaksanakan proses perbaikan pembelajaran IPS melalui perbaikan pembelajaran siklus I dan perbaikan pembelajaran siklus II di kelas IV SDN 013 KP. Besar Kota Rengat dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari keantusiasan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan Media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari siswa yang tuntas belajar dari 45,83 % pada pra siklus menjadi 6,66 % pada siklus I dan 83,33 % pada siklus II. Penggunaan media gambar akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik. Sehingga akan mendorong minat siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan penguasaan materi pelajaran. Prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran sebagai tugas profesional. Saran yang diberikan penulis seperti berikut.

1. Gunakan alat peraga sebagai media dalam setiap pembelajaran.
2. Pilihlah media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Pilihlah metode yang sesuai dengan materi pembelajaran.
4. Biasakan melakukan perbaikan pembelajaran apabila siswa belum tuntas dalam menguasai materi pembelajaran.
5. Guru seyogyanya memperdalam alat peraga agar pembelajaran tidak verbalisme, membosankan dan mudah dipahami oleh siswa.
6. Guru hendaknya menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Ahmad Susanto, 2012. Perkembangan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Ahmad Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik. 2012. Manajemen Pengembangan Kurikulum.. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2012. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif. Jakarta :
Kencana.

Wahidmurni, dkk. (2010:18). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta. Nuha Litera.