

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDIT NGANJUK MENGGUNAKAN MEDIA NYATA DAN MEDIA GAMBAR PADA PEMBELAJARAN DENGAN METODE EKSPERIMEN**

***The Student Learning Outcomes Differences Of The Class Iii Sd It Nganjuk Using Real Media and The Pictures Media On The Experiments Method Learning***

Nita Wahyuningtiyas<sup>1</sup>, Sulistiono<sup>2</sup>, Budhi Utami<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: [fkipun@gmail.com](mailto:fkipun@gmail.com)

**Abstract**-To improve student learning outcomes is the selection of methods and media appropriate learning. This study aims to determine the differences in learning outcomes with the experimental method supported the real media and experimental methods with the pictures media on the third-grade students of SDIT Pace Nganjuk . Research conducted by experiments with subjects of the IIIA grade by 25 students taught by the experimental method supported of the real media and the IIIB grade by 25 students taught by the experimental method supported of the picture media. The results show that the average and mastery of cognitive learning outcomes of students who are taught by an experimental method supported of the real media are 81.00 and 100 % respectively better than those taught using the experimental method supported of the picture media are 76.75 and 85 % respectively . Average affective and psychomotor learning outcomes of students who are taught by an experimental method supported of the real media are 13.85 and 12 respectively , while the average affective and psychomotor learning outcomes of students who are taught by an experimental method supported of the picture media are 11 and 10.5 respectively.

**Keywords:** experimental methods, real media, picture, learning outcomes

## PENDAHULUAN

Upaya memperbaiki mutu dan kualitas kemampuan belajar peserta didik merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Telah berbagai upaya dilakukan pendidik demi terciptanya pendidikan dan hasil belajar siswa yang lebih baik, diantaranya dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pembelajaran. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan langkah-langkah sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal yang harus dilakukan dengan menggunakan metode yang cocok dengan kondisi siswa agar siswa dapat berpikir kritis, logis, dan dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif. Dalam pembelajaran dikenal berbagai metode pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan metode eksperimen dengan dukungan media nyata. Dengan adanya dukungan media nyata

siswa lebih berpikir konkrit. (Djamarah 1995 dalam Putra, 2013: 132)

Roestiyah (1989 : 1) berpendapat, bahwa guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang di harapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya di sebut metode mengajar. Dengan demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang di harapkan. sehingga perlu kerjasama yang baik antar guru dan peserta didik agar tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Untuk mencapai pendidikan yang lebih baik peserta didik harus belajar. Belajar pada dasarnya menghasilkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan belajar itu sendiri adalah adanya perubahan tingkah laku peserta didik. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan



perubahan pengetahuan, perubahan nilai dan sikap, serta perubahan ketrampilan.

Pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kendala dan belum tuntas dalam proses pembelajaran, diketahui dari nilai rata-rata ujian tengah semester siswa banyak yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran sebagian besar masih berpusat pada guru, siswa masih bersikap pasif. Salah satunya adalah dalam pembelajaran IPA pada materi menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran. Contohnya siswa hanya dapat menunjukkan materi tersebut yang terdapat pada buku paket atau yang dicontohkan pada papan tulis oleh guru. Hal ini antara lain disebabkan oleh penekanan berlebihan pada penghafalan semata dan proses pembelajaran di kelas yang membosankan yaitu proses pembelajaran IPA masih didominasi oleh guru sehingga keaktifan siswa dalam kelas masih kurang.

Pada jenjang SD/MI IPA memuat berbagai kompetensi dasar yang harus di terapkan kepada siswa. Melalui mata pelajaran IPA, peserta didik diarahkan untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupannya sehari-hari. Maka pelajaran ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa di lingkungan masyarakat sekitar dan mampu memanfaatkan pada aktivitas di lingkungan sekitarnya dengan baik, maka dari itu diperlukan sosok guru yang kreatif dalam mengelola proses pembelajaran di kelas agar lebih efektif dan tidak membosankan. Oleh karena itu diperlukan adanya metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran eksperimen merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah. (Sumantri 1999 dalam Putra, 2013: 132).

Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek belajar. Mereka harus mengalami sebuah perubahan ke arah yang lebih positif yaitu dari yang tidak bisa menjadi bisa. Dalam proses pembelajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Hal tersebut didukung oleh penelitian Rammayanti (2001) penggunaan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata 66 menjadi 77.

Metode eksperimen digunakan untuk melatih dan mengembangkan ketrampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. (Roestiyah 2001 dalam Putra, 2013: 132). Dalam proses belajar mengajar dengan metode eksperimen ini siswa di beri kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri mengenai suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu. Dengan demikian siswa dituntut untuk mengalami sendiri, mencari kebenaran, atau mencoba mencari suatu hukum atau dalil, dan menarik kesimpulan atas proses yang dialaminya itu. Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang Perbedaan hasil belajar materi gerak benda menggunakan metode eksperimen didukung media benda nyata dan metode eksperimen didukung media gambar siswa kelas III SDIT Kabupaten Nganjuk.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan secara eksperimen dalam desain *Posttest Only* Kabupaten Nganjuk. Kelas III-A, diajar dengan menggunakan metode eksperimen di dukung media benda nyata, sedangkan



kelas III-B diajar dengan menggunakan metode eksperimen di dukung media gambar. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah pada Standar Kompetensi: Memahami berbagai cara gerak benda dan hubungannya dengan energi dan sumber energi, Kompetensi Dasar: Menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran. Parameter yang diamati adalah rata-rata hasil belajar dan ketuntasan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode eksperimen didukung media benda nyata dan siswa yang diajar dengan metode eksperimen didukung media gambar.

Rata-rata hasil belajarr dihitung dengan rumus:

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

M= Nilai rata-rata siswa

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

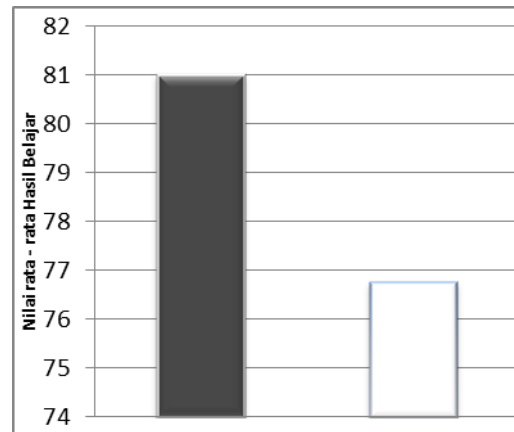
sedang persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100 \%$$

### HASIL PENELITIAN

Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode eksperimen didukung media benda nyata dan metode eksperimen didukung media gambar, skor rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram di bawah ini. Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode eksperimen didukung media benda nyata dan metode eksperimen didukung media gambar pada materi Gerak Benda siswa kelas III SDIT Al-Istiqomah Pace Nganjuk. Skor rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode eksperimen

didukung media benda nyata 81,00 lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode eksperimen didukung media gambar adalah 76,75.



Gambar: 1 Rata-rata skor hasil belajar siswa yang diajar dengan metode eksperimen didukung media benda nyata (■) dan metode eksperimen didukung media gambar (□)

### PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode eksperimen didukung media benda nyata lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode eksperimen didukung media gambar. Adapun KKM yang harus dicapai oleh siswa yaitu 75. Skor rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode eksperimen didukung media benda nyata adalah 81,00 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode eksperimen didukung media gambar adalah 76,75.

Dilihat dari KKM, siswa yang diajar menggunakan metode eksperimen didukung media benda nyata 100% berhasil mencapai KKM, sedangkan yang diajar menggunakan metode eksperimen didukung media gambar 85% siswa mencapai KKM.

Dilihat dari aspek afektif dan psikomotor, siswa yang diajar menggunakan

metode eksperimen didukung media benda nyata lebih aktif dan terampil dalam melakukan kegiatan maupun kerja kelompok dari pada siswa yang diajar menggunakan metode eksperimen didukung media gambar. Skor rata-rata penilaian afektif dan psikomotor siswa yang diajar dengan metode eksperimen didukung media benda nyata adalah 13,85 dan 12. Nilai tersebut diperoleh dari kegiatan belajar siswa dalam melakukan kegiatan eksperimen dan kerja kelompok, sedangkan skor nilai rata-rata penilaian afektif dan psikomotor siswa yang diajar dengan metode eksperimen didukung media gambar adalah 11 dan 10,5.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media benda nyata lebih baik dari pada penggunaan media gambar. Hal ini sejalan dengan penelitian Ratnawati (2009) bahwa pemanfaatan media benda konkrit dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi jenis-jenis batuan. Menurut Tabrani (1993) dalam Sutrisna (2013) media benda nyata memiliki beberapa kelebihan antara lain: dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari situasi yang nyata, dapat melatih keterampilan siswa menggunakan alat indera. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Asyhar (2011: 55) bahwa media benda nyata lebih memiliki kelebihan yaitu media benda nyata dapat memberikan pengalaman kepada siswa sehingga pembelajaran bersifat konkrit dan waktu retensi lebih panjang, sedangkan media gambar memiliki beberapa kelemahan seperti; gambar tidak bersifat konkrit atau nyata, hanya dapat melihat benda dengan menggunakan gambar tanpa menyentuh

ataupun melihat secara langsung wujud benda tersebut serta gerakan pada bendanya. Siswa tidak bisa mengidentifikasi gerak bendanya secara mendetail. Menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 31) media gambar memiliki beberapa kelemahan antara lain: gambar hanya menekankan persepsi indera mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan belajar, ukurannya sangat terbatas, tidak memadai untuk kelompok besar.

Dari uraian di atas, penggunaan media benda nyata lebih baik digunakan dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) materi gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar siswa kelas III SDIT Pace Kabupaten Nganjuk yang diajar dengan metode eksperimen didukung media benda nyata lebih tinggi dibanding dengan yang diajar dengan metode eksperimen didukung media gambar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rizema, Putra Siatava. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rostiyah N.K. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Angkowo, 2007. *Model Dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Bina Aksara.
- Asyhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Pustaka Ceria

