

mengalami kesulitan dalam materi sumber daya alam dikarenakan materi membingungkan. Selain itu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas membosankan karena guru tidak menggunakan media sebagai sarana belajar.

Hal tersebut diatas terbukti saat peneliti meminta nilai awal kepada guru mata pelajaran yang digunakan sebagai data awal (pra siklus) yang nantinya dijadikan patokan untuk mengetahui kenaikan tingkat pemahaman siswa, dari pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual ke pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Nilai awal ini diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat menyampaikan materi sumber daya alam di dalam kelas. Adapun nilai awal pra siklus dapat dilihat pada lampiran 5.

Siswa yang berhasil mencapai KKM 70 pada tahap pra siklus hanya 4 siswa saja, sisanya 10 siswa masih di bawah kriteria KKM. Sedangkan nilai rata-rata kelas masih tergolong kategori tidak baik, hanya mencapai nilai 65,64. Apabila dipersentasekan tingkat ketuntasan belajar hanya sebesar 28,57% dan termasuk dalam kategori rendah atau bisa dikatakan sangat tidak baik. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa kelas IV-B pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam sangat rendah, hal ini disebabkan karena siswa malas membaca materi secara manual yang berakibat kurang teliti dalam mengerjakan soal.

alam dan memberikan pertanyaan ringan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari agar siswa memiliki gambaran mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan. Tujuan pembelajaran pada siklus I yaitu: 1) Siswa mampu menjelaskan pengolahan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan setelah menyaksikan video pembelajaran berbasis *macromedia flash*, 2) Siswa mampu memberikan contoh hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan setelah menyaksikan video pembelajaran berbasis *macromedia flash*, 3) Siswa mampu mengklasifikasikan penggunaan teknologi dalam pengolahan sumber daya alam setelah bermain game berbasis *macromedia flash*. Materi yang diambil pada siklus I yakni hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan dalam bidang pertanian, bidang perikanan, bidang kehutanan, bidang pertambangan, dan bidang industri.

Pada kegiatan inti pembelajaran, menghabiskan waktu sekitar 45 menit. Guru menjelaskan bahwasannya kegiatan pembelajaran hari ini akan menggunakan media audio visual. Setelah itu, guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk 5 kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 3 orang. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara berhitung 1 sampai 5. Siswa yang mendapat angka sama, berkumpul menjadi 1 kelompok. Setelah berkumpul dengan kelompoknya, guru menginstruksikan pada siswa untuk melihat video

pembelajaran dengan seksama dan tenang. Di akhir video pembelajaran terdapat game yang dapat dimainkan dengan cara mengklik area yang diinginkan. Game tersebut membantu pemahaman siswa agar mudah mengklasifikasikan penggunaan teknologi tradisional dan penggunaan teknologi modern.

Untuk menjalankan game tersebut, guru memberikan pengarahan kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan dan mengkategorikan contoh benda yang diolah menggunakan teknologi modern. Setiap kelompok menunjuk perwakilan 1 siswa untuk maju ke depan untuk menjalankan game. Siswa yang lain dari kelompok tersebut dapat membantu dengan memberikan jawaban yang benar. Setelah perwakilan kelompok dapat menjawab, guru menanyakan kepada semua siswa apakah jawaban tersebut benar atau salah. Setelah semua kelompok mendapat giliran maju, guru memberikan lembar kerja siklus I kepada siswa untuk dikerjakan secara individu. Setelah selesai, lembar kerja dikumpulkan kepada guru untuk dikoreksi.

Kegiatan akhir pelajaran memerlukan waktu kurang lebih selama 15 menit. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga memberikan tugas rumah kepada siswa. Setelah semua kegiatan selesai, guru bersama dengan siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran dan ditutup dengan salam.

menyampaikan tujuan pembelajaran karena guru tidak menyampaikan semua tujuan pembelajaran, hanya menyampaikan sebagian saja. Namun, ada juga aktivitas guru dengan kriteria sangat tidak baik yang ditunjukkan dengan skor 1 yakni pada saat guru mengabsen kehadiran siswa dan membangkitkan minat semangat siswa. Hal ini dikarenakan guru tidak melakukan kedua hal tersebut.

Dalam kegiatan inti guru mendapat skor 4 saat menyampaikan bahwasannya pelajaran hari ini menggunakan media audio visual. Namun pada saat membentuk kelompok, guru hanya mendapat skor 2 karena guru membagi kelompok secara acak. Sehingga, keadaan menjadi tidak kondusif dan siswa sedikit mengeluh karena tidak satu kelompok dengan teman dekatnya. Pada saat permainan komputer di akhir video pembelajaran, guru mendapatkan kategori baik karena dapat menghidupkan suasana kelas dengan menanyakan kepada semua siswa apakah jawaban itu benar atau salah sehingga siswa menjadi senang dan tertarik.

Aktivitas guru pada kegiatan akhir atau penutup lebih banyak mendapat skor 3 yang berarti kategori baik yakni dalam hal menyimpulkan materi tentang hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan, memberikan tugas rumah kepada siswa, memberikan informasi mengenai materi pada pertemuan selanjutnya, dan menginstruksikan kepada siswa untuk merapikan tempat duduk. Dalam hal berdoa diakhir pelajaran dan memberikan salam, guru

mendapatkan skor 4 yaitu sangat baik. Namun pada saat memberikan umpan balik dan menanyakan perasaan siswa setelah pembelajaran, guru mendapat skor 2.

Dalam hal pengolahan waktu untuk memulai dan menutup pelajaran, guru masih termasuk dalam kategori tidak baik dengan skor 2. Saat menghidupkan suasana kelas dan membuat kelas menjadi kondusif, guru juga mendapat skor 2. Hal ini perlu diperbaiki dan ditingkatkan lagi pada siklus II.

- 2) Hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual berbasis *macromedia flash*.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual berbasis *macromedia flash* yang difokuskan pada kegiatan siswa tergolong dalam kategori baik dan mendapatkan nilai akhir 62. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 4.

Pada tahap persiapan aktivitas siswa termasuk dalam kriteria tidak baik, hal ini dikarenakan siswa belum benar-benar siap untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Banyak siswa yang masih ribut dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Namun pada saat guru mengucapkan salam, siswa sudah terlihat antusias untuk menjawab salam dan mendapatkan skor 4 yang berarti sangat baik.

Aktivitas siswa saat inti pembelajaran mengalami sedikit kegaduhan yakni pada waktu guru membagi kelompok, ada sebagian

dari mereka yang tidak setuju dengan pembagian kelompok yang ditentukan oleh guru. Akan tetapi, aktivitas siswa mencapai kategori baik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menerapkan media audio visual berbasis *macromedia flash*. Siswa tidak hanya memperhatikan video audio visual yang sedang diputar saja, mereka juga berkonsentrasi untuk mendengarkan penjelasan materi berupa audio yang terdapat pada media tersebut. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor 3 pada aktivitas siswa yang termasuk kategori baik.

Ketika mendiskusikan dan mengoperasikan game komputer, aktivitas siswa mendapat skor 2 karena sebagian besar belum terbiasa mengaplikasikan komputer/laptop dan digunakan tidak pada mestinya (*main-main*). Namun pada saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa berkonsentrasi serta tidak gaduh sehingga mendapatkan kategori baik dan skor 3.

Pada kegiatan akhir, sebagian besar aktivitas siswa tergolong dalam kategori baik. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang dipelajari saat itu dan menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa bersama dan salam.

- 3) Hasil tes pemahaman siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual berbasis *macromedia flash*.

Dari hasil tes pemahaman yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas dan berhasil mencapai KKM 70 meningkat dari 4 siswa pada pra siklus menjadi 9 siswa pada siklus I. 5 siswa lainnya masih mempunyai nilai di bawah KKM. Sedangkan nilai rata-rata kelas pada siklus I meningkat menjadi 70,42 namun masih dalam kategori tidak baik. Apabila dipersentasekan tingkat ketuntasan belajar sebesar 64,28% dan termasuk dalam kategori tidak baik. Hasil tes pemahaman siswa siklus I dapat dilihat pada lampiran 6.

Siswa yang belum mencapai KKM sebagian besar dikarenakan masih bingung dengan materi, kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan penjelasan materi yang terdapat pada media audio visual berbasis *macromedia flash*. Tetapi tidak menutup kemungkinan ada sebagian siswa yang tidak suka dengan pembelajaran yang menggunakan media audio visual ini. Dapat dikategorikan bahwa pemahaman siswa kelas IV-B pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam setelah penerapan media audio visual berbasis *macromedia flash* mengalami peningkatan, namun belum secara maksimal dan belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan.

d. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan

pemahaman siswa kelas IV-B MI Sunan Giri telah berhasil, namun peningkatan belum tercapai secara maksimal. Dalam siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan dari tindakan yang menyebabkan peningkatan pemahaman siswa tidak maksimal. Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPA kelas IV-B, diperoleh simpulan mengenai hal-hal yang menyebabkan kurang maksimalnya pemahaman siswa terhadap materi hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan, antara lain:

- 1) Persiapan alat-alat untuk menunjang penggunaan media audio visual masih kurang terpenuhi sehingga menghambat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Kondisi kesiapan siswa saat memulai pelajaran masih belum maksimal, banyak diantara mereka yang masih mengobrol dan ramai.
- 3) Siswa masih belum terbiasa dengan kondisi belajar yang menggunakan media audio visual, sehingga banyak siswa yang menggunakan media untuk bermain-main.
- 4) Sebagian besar aktivitas guru dan siswa masih kurang memanfaatkan waktu yang tersedia dengan sebaik mungkin.

Adapun hal-hal yang perlu dilakukan untuk perbaikan pada siklus II yaitu:

- 1) Menyiapkan terlebih dahulu alat-alat untuk menunjang penggunaan media audio visual sehingga tidak ada hambatan saat akan memulai kegiatan pembelajaran.

memulai kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat terus aktif dan berpartisipasi sampai akhir pembelajaran. Memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana menggunakan media yang baik dan benar serta lebih mempergunakan waktu sebaik-baiknya dalam kegiatan pembelajaran.

- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II dengan memperbaiki dan melakukan revisi sesuai hasil refleksi siklus I.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus II ini masih menggunakan kompetensi dasar (KD) yang sama dengan RPP siklus I yakni “Menjelaskan hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan” dengan materi “Hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan dalam bidang pertanian, bidang perikanan, bidang pertambangan, bidang kehutanan, dan bidang industri”. Alokasi waktu yang ditentukan adalah 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. Perbaikan RPP pada siklus ini terdapat pada kegiatan pembagian kelompok, dan kisi-kisi butir soal tes pemahaman siswa.

- 3) Memperbaiki media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash*.
- 4) Menyiapkan sumber belajar.
- 5) Membuat instrumen lembar aktivitas guru dan siswa siklus II.
- 6) Membuat lembar kerja siswa siklus II.

b. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 3 Juni 2016 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pelaksanaan tindakan tersebut dilaksanakan di ruang kelas IV-B MI Sunan Giri Surabaya Sebelum masuk pada kegiatan pembelajaran, guru beserta peneliti menyiapkan alat untuk menunjang media yang akan digunakan. Diantaranya menyiapkan LCD proyektor, laptop, dan speaker aktif.

Kegiatan awal pembelajaran menghabiskan waktu kurang lebih 10 menit. Kegiatan yang dilakukan oleh guru yakni membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan membaca Al-Fatihah sebelum memulai pelajaran. Kondisi siswa sudah bisa konsentrasi dan siap untuk menerima pelajaran.

Setelah itu, guru mengajak siswa untuk mereview materi sebelumnya yang telah dipelajari pada siklus I. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari agar siswa memiliki gambaran mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan. Tujuan pembelajaran pada siklus II yaitu: 1) Siswa mampu menjelaskan pengolahan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan setelah menyaksikan video pembelajaran berbasis *macromedia flash*, 2) Siswa mampu memberikan contoh hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan setelah menyaksikan video pembelajaran berbasis *macromedia flash*, 3) Siswa mampu mengklasifikasikan penggunaan teknologi dalam pengolahan

sumber daya alam setelah bermain game berbasis *macromedia flash*. Materi yang diambil pada siklus II yaitu sama dengan materi yang diambil pada siklus I.

Pada kegiatan inti pembelajaran, menghabiskan waktu sekitar 45 menit. Guru menjelaskan bahwasannya kegiatan pembelajaran hari ini akan menggunakan media audio visual. Setelah itu, guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk 5 kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 3 orang. Dalam siklus II ini pembentukan kelompok dilakukan dengan cara siswa memilih sendiri anggota kelompok, namun masih dalam pengawasan guru. Setelah berkumpul dengan kelompoknya, guru menginstruksikan pada siswa untuk melihat video pembelajaran audio visual dengan seksama dan tenang. Di akhir video pembelajaran terdapat game yang dapat dimainkan dengan cara mengklik area yang diinginkan. Game tersebut membantu pemahaman siswa agar mudah mengklasifikasikan penggunaan teknologi tradisional dan penggunaan teknologi modern.

Guru memberikan pengarahan kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan dan mengkategorikan contoh benda yang diolah menggunakan teknologi modern yang terdapat pada game. Setiap kelompok menunjuk perwakilan 1 siswa untuk maju ke depan untuk menjalankan game. Siswa yang lain dari kelompok tersebut dapat membantu dengan memberikan jawaban yang benar. Setelah perwakilan kelompok dapat menjawab, guru menanyakan kepada

Pada saat persiapan sebelum memulai kegiatan belajar mengajar aktivitas guru tergolong baik. Hal ini ditunjukkan dengan skor 3 saat mempersiapkan media pembelajaran.

Aktivitas guru pada kegiatan awal, masih terdapat skor 2 yakni dalam hal menanyakan absensi siswa. Namun dalam hal menanyakan kabar, mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi, memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran mendapat skor 3. Pada saat menyampaikan salam dan berdoa bersama, tergolong sangat baik yang ditunjukkan dengan skor 4.

Dalam kegiatan inti guru tergolong dalam kategori baik, sebagian besar aktivitas guru mendapat skor 3. Saat menyampaikan bahwasannya pelajaran hari ini menggunakan media audio visual, guru mendapat skor 3. Pada saat membentuk kelompok, guru menginstruksikan kepada siswa agar memilih sendiri anggota kelompoknya sehingga siswa tidak mengeluh karena tidak satu kelompok dengan teman dekatnya. Pada saat permainan komputer di akhir video pembelajaran, guru mendapatkan kategori baik karena dapat menghidupkan suasana kelas dengan menanyakan kepada semua siswa apakah jawaban itu benar atau salah sehingga siswa menjadi senang dan tertarik.

Aktivitas guru pada kegiatan akhir atau penutup lebih banyak mendapat skor 3 yang berarti kategori baik yakni dalam hal memberikan umpan balik dengan memberikan pertanyaan,

menyimpulkan materi tentang hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan, dan memberikan informasi mengenai materi pada pertemuan selanjutnya. Dalam hal berdoa diakhir pelajaran dan meberikan salam, guru mendapatkan skor 4 yaitu sangat baik. Guru mendapat skor 3 dalam hal pengelolaan waktu belajar mengajar, memulai dan menutup pelajaran, serta membuat suasana kelas menjadi kondusif.

- 2) Hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual berbasis *macromedia flash*.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual berbasis *macromedia flash* yang difokuskan pada kegiatan siswa tergolong dalam kategori sangat baik dan mendapatkan nilai akhir 76. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada lampiran 9.

Pada tahap persiapan, aktivitas siswa sudah menunjukkan kenaikan dari siklus I. Kondisi siswa sudah siap untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar, siswa juga terlihat antusias dalam berdoa untuk memulai kegiatan dan menjawab salam. Hal ini ditunjukkan dengan skor 4 yang berarti sangat baik.

Aktivitas siswa saat inti pembelajaran berjalan dengan tenang dan kondusif. Siswa memperhatikan arahan dari guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran maupun materi. Siswa tidak lagi mengalami kekaduahan atau

mengeluh, karena pembentukan kelompok dilakukan secara mandiri namun masih dalam pengawasan guru. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan skor 3 dan 4.

Ketika mendiskusikan dan mengoperasikan game komputer, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang mana pada siklus I mendapat skor 2, kini dalam siklus II meningkat menjadi skor 3. Siswa sudah mulai terbiasa dengan media pembelajaran yang digunakan, mereka tidak lagi menggunakan media untuk main-main. Pada saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa berkonsentrasi serta tidak gaduh sehingga mendapatkan kategori baik dan skor 3.

Pada kegiatan akhir, sebagian besar aktivitas siswa tergolong dalam kategori baik. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang dipelajari saat itu dan menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa bersama dan salam.

- 3) Hasil tes pemahaman siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual berbasis *macromedia flash*.

Berdasarkan hasil tes pemahaman siswa yang dilakukan pada saat penelitian dengan memberikan lembar kerja siswa yang berisikan soal-soal, dapat dilihat bahwa siswa yang berhasil mencapai KKM 70 meningkat dari 9 siswa pada siklus I menjadi 12 siswa pada siklus II. Jumlah siswa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 8 siswa, dan 4 lainnya memperoleh nilai 93,80 dan 81. Siswa yang

Dari diagram diatas menunjukkan adanya kenaikan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas guru pada siklus I sudah termasuk dalam kategori baik dengan nilai akhir 61,71, dan aktivitas siswa juga tergolong dalam kategori baik dengan memperoleh nilai akhir 62. Kesulitan pada siklus I ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan media yang digunakan dan masih bingung dengan cara pengoperasiannya. Kondisi siswa juga masih belum sepenuhnya siap untuk memulai pelajaran, sehingga kurangnya konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan evaluasi pada siklus I, peneliti sepakat dengan guru mata pelajaran untuk melakukan siklus II dengan memperhatikan dan memperbaiki hal-hal yang menghambat berdasarkan refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran IPA kelas IV-B. Pada siklus II aktivitas guru dan siswa tergolong sangat baik. Terbukti dengan adanya peningkatan nilai akhir dari 61,71 di siklus I menjadi 79,68 pada siklus II, begitu juga dengan aktivitas siswa yang mengalami kenaikan nilai akhir dari 62 pada siklus I menjadi 76 di siklus II.

2. Peningkatan pemahaman materi sumber daya alam melalui media audio visual berbasis *macromedia flash* pada siswa kelas IV-B.

Peningkatan hasil tes pemahaman siswa juga dapat diartikan bahwasannya penggunaan media audio visual dapat membantu siswa dalam memahami materi hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan. Berikut disajikan diagram peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II:

dikehendaki. Pada siklus II, rata-rata kelas meningkat lagi menjadi 90,78 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 85,71% dan siswa yang tuntas KKM sebanyak 12 siswa dari 14 siswa.

Berdasarkan atas tindakan yang dilakukan pada siklus I dan II, keberhasilan pembelajaran IPA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV-B MI Sunan Giri Surabaya melalui media audio visual berbasis *macromedia flash* dapat dilihat dari indikator kinerja sebagai berikut:

1. Skor hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa berkategori sangat baik.
2. Nilai rata-rata siswa $\geq 90,78$.
3. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal adalah $\geq 85\%$.
4. Peningkatan skor rata-rata siswa adalah 20,36 dari siklus I menuju siklus II